



**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MEDIA *COMIC VOICE* DAN *GAME DORAJA* DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA HURUF JAWA UNTUK SISWA SMP N 5 REMBANG**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh

Nama : Inneke Ditatula Rylani

NIM : 2601412048

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Perbandingan Efektivitas Media Comic Voice dan Game Doraja dalam Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP N 5 Rembang* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, September 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

NIP 196512251994021001

Ucik Fuadhiyah, S. Pd, M. Pd.

NIP 198401062008122001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Perbandingan Efektivitas Media Comic Voice dan Game Doraja dalam Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP N 5 Rembang* telah dipertaruhkan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Jumat

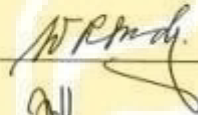
Tanggal : 23 September 2016

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
Ketua  
(196008031989011001)



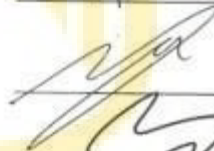
Drs. Widodo, M.Pd.  
Sekretaris  
(196411091994021001)



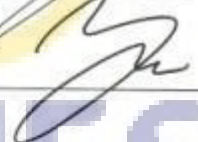
Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.  
Penguji I  
(198208072008121004)



Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd  
Penguji II  
(198401062008122001)



Yusro Edy Nugroho  
Penguji III  
(196512251994021001)



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul Perbandingan Efektivitas Media Comic Voice dan Game Doraja dalam Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP N 5 Rembang benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, September 2016



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Inneke Ditatula Rylani  
NIM 2601412048

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

- ❖ Sebuah tantangan akan menjadi beban, jika hanya dipikirkan. Sebuah cita-cita juga adalah beban, jika itu hanya di angan-angan. (Inneke Ditatula R)
- ❖ Ilmu itu lebih baik daripada harta. Ilmu akan menjaga engkau dan engkau menjaga harta. Ilmu itu hakim, sedangkan harta terhukum. Kalau harta itu akan berkurang apabila dibelanjakan, tetapi ilmu akan bertambah apabila dibelanjakan. (Sayidina Ali bin Abi Thalib)

### Persembahan:

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT kupersembahkan skripsi ini untuk:

- ❖ Bapak dan Ibu tercinta  
(Bapak Endar Wardiyanto dan Ibu Tri Setyati Rahayu) yang selalu memberikan doa dan restunya dalam penyusunan skripsi.
- ❖ Adikku (dik Ghani) tersayang yang senantiasa memberikan motivasi selama menempuh pendidikan di Unnes.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah dilimpahkan-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul *Perbandingan Efektivitas Media Comic Voice dan Game Doraja dalam Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP N 5 Rembang*.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, motivasi, dan fasilitas yang diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. sebagai dosen pembimbing I dan Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan ide, dan koreksi dengan kesabaran dan kesungguhan selama proses penyelesaian skripsi.
2. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen penguji skripsi.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Drs. Widodo, M.Pd. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama kuliah kepada penulis.
5. Rektor Universitas Negeri Semarang dan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Dra. Sri Harini, M.Pd., sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rembang, yang telah memberikan ijin penelitian.

7. Iriyanik S.Pd sebagai guru mata pelajaran bahasa Jawa SMP Negeri 5 Rembang, yang telah membantu berjalannya penelitian di kelas.
8. Sahabatku tercinta sekaligus teman berjuang Cincin Agustin dan Dyah Ayu Octalina Sundari yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi.
9. Keluarga kecilku Kos Lintang yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Semoga Allah yang Mahakuasa melimpahkan rahmat serta lindungannya kepada pihak-pihak tersebut dan membalasnya dengan balasan yang lebih baik. Penulis berharap semoga skripsi ini menjadi sebuah pengetahuan bagi pihak-pihak yang bersedia mempelajarinya.

Semarang, September 2016



  
Penulis  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

Rylani, Inneke Ditatula. 2016. *Perbandingan Efektivitas Media Pembelajaran Comic Voice dan Game Doraja dalam Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP N 5 Rembang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho S.S., M.Hum, Ucik Fuadhiyah S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Comic Voice*, *Game Doraja*, dan Pembelajaran Membaca Huruf Jawa

Di era modernisasi ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat dan telah memberikan inovasi-inovasi terbaru dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi membuat dunia pendidikan semakin tidak dapat terlepas dari kebutuhan akan media-media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang berbasis teknologi. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas, terutama dalam materi membaca huruf jawa. Pada umumnya dalam pembelajaran membaca huruf jawa hanya sebatas dijelaskan dan diberi contoh saja tanpa adanya media interaktif yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa, sehingga membuat siswa masih banyak yang kurang mengerti mengenai materi yang berhubungan dengan huruf jawa. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran *comic voice* dan *game doraja* agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan diharapkan kemampuan siswa dalam membaca huruf jawa menjadi lebih baik. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa? (2) Bagaimana perubahan perilaku siswa pada kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa? Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa. (2) Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa pada kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif komparatif dengan pendekatan kuantitatif dan desain yang digunakan adalah *pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Rembang yang berjumlah 288 siswa, setiap kelas terdiri dari 32 siswa dari kelas VIII A sampai dengan VIII I. Teknik sampling dilakukan dengan uji-t kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* berdasarkan nilai murni siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Sampel penelitian ini adalah 32 siswa dari kelas VIII B dan 32 siswa kelas VIII D. Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk dan isi, dengan hasil validitas 0,712 dan reliabilitas 0,897. Teknik



pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi dan tes (tes kemampuan membaca). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskripsi data kualitatif dan kuantitatif, uji prasyarat analisis (uji normalitas dan uji homogenitas), dan uji hipotesis menggunakan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Rembang menggunakan media *comic voice* lebih baik daripada penggunaan media *game doraja*, baik dari hasil pembelajaran maupun proses pembelajaran, secara rinci dijelaskan sebagai berikut. (1) Nilai rata-rata kelas VIII.B adalah 78,41, sedangkan kelas VIII.D adalah 74,78. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 2,359 \geq 1,998$  dengan banyaknya sampel untuk kelas VIII.B = 32 dan banyaknya sampel untuk kelas VIII.D = 32, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar membaca huruf jawa antara kelas VIII.B dan kelas VIII.D, (2) Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, (3) Perilaku siswa pada kelas VIII.B lebih aktif, sedangkan kelas VIII.D cenderung cepat bosan. Pada saat pembelajaran siswa kelas VIII.B merasa lebih tertarik dengan media pembelajaran *comic voice*, karena cerita yang digunakan tergolong mudah dan tampilannya juga sederhana, sedangkan siswa kelas VIII.D berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan media *game doraja* sedikit membingungkan, sehingga membuat siswa menjadi bosan, karena siswa harus hati-hati dalam menjalankan permainan dan harus mengulanginya dari tahap pertama kembali ketika *life point* dalam *game* telah habis.

Dari hasil penelitian tersebut, saran yang dapat direkomendasikan adalah: dalam meningkatkan hasil belajar membaca huruf jawa sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran dengan didukung penggunaan media pembelajaran, seperti *comic voice* dan *game doraja*, mengingat hal tersebut telah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.



## SARI

Rylani, Inneke Ditatula. 2016. *Perbandingan Efektivitas Media Pembelajaran Comic Voice dan Game Doraja dalam Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP N 5 Rembang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho S.S., M.Hum, Ucik Fuadhiyah S.Pd., M.Pd.

*Tembung Pangrunut : Comic Voice dan Game Doraja, Piwulangan Maca Huruf Jawa*

*Ing jaman modern iki, teknologi informasi lan komunikasi ing kancah pendhidhikan wis akeh banget kanthi cepet lan wis maneka warna inovasi. Maneka warna inovasi teknologi ing kancah pendhidhikan ora bisa dipisahake saka kebutuhan medhia kang luwih kreatif lan inovatif. Kahanan kuwi akeh pengaruhe ing proses piwulangan kang ana ing kelas, mligine ing materi maca huruf jawa. Ing piwulangan kang ana ing kelas, guru mung njlentrehake lan diwenehi tuladha tanpa migunakake medhia interaktif kang bisa gawe siswa luwih semangat nalika nampa materi, saengga isih akeh sing ora ngerti babagan materi maca huruf jawa. Adhedhasar prakara mau, panaliti arep ngetrapake medhia comic voice lan game doraja supaya siswa bisa melu aktif ing pasinaon lan kemampuan siswa ing materi maca huruf jawa bisa dadi apik. Underaning panaliten iki yaiku (1) Kepiye bedane asil piwulangan siswa ing kelas kang migunakake medhia comic voice lan kelas kang migunakake medhia game doraja ing materi maca huruf jawa? (2) Kepiye bedane patrape siswa sasuwene piwulangan ing kelas kang migunakake medhia comic voice lan kelas kang migunakake medhia game doraja ing materi maca huruf jawa? Panaliten iki nduweni ancas kanggo (1) Ngandharake bedane asil piwulangan siswa ing kelas kang migunakake medhia comic voice lan kelas kang migunakake medhia game doraja ing materi maca huruf jawa. (2) Ngandharake bedane patrape siswa sasuwene piwulangan ing kelas kang migunakake medhia comic voice lan kelas kang migunakake medhia game doraja ing materi maca huruf jawa.*

*Metodhe kang digunakake ing panaliten iki yaiku metodhe deskriptif komparatif kanthi pendekatan kuantitatif lan dhesain panaliten kang digunakake yaiku Pretest-Posttest Design. Populasi saka panaliten iki yaiku kabeh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Rembang sing gunggungane ana 288 siswa, dene sekelas ana 32 siswa, kelas VIII A nganti VIII I. Teknik kanggo nemtokake sampel migunakake uji-t kelas kang migunakake medhia comic voice lan kelas kang migunakake medhia game doraja adhedhasar biji murni siswa ing piwulangan basa Jawa. Saka uji-t siswa kang dadi sampel yaiku kelas VIII B kang cacahé 32 siswa lan kelas VIII D kang cacahé 32 siswa. Validitas instrumen kang digunakake ing panaliten iki yaiku validitas konstruk lan isi, kanthi asil validitas 0,349 lan reliabilitas 0,897.. Teknik kanggo ngumpulake data panaliten iki antarane observasi, dokumentasi, lan tes (tes kemampuan maca). Teknik analisis data*

*sajrone panaliten iki yaiku dheskripsi data kualitatif lan kuantitatif, uji prasyarat analisis (uji homogenitas), lan uji hipotesis (uji-t) migunakake program SPSS.*

*Asil saka panaliten iki nuduhake yen migunakake medhia kanggo piwulangan ing kelas VIII SMP Negeri 5 Rembang nalika migunakake medhia comic voice luwih apik tinimbang medhia game doraja saka proses lan asil piwulangan ing kelas, kang dijlentrehake kaya mangkene, (1) Asil biji rata-rata kelas VIII.B yaiku 78,41, dene kelas VIII.D yaiku 74,78. asil uji beda yaiku  $t_{hitung} = 2,359 \geq t_{tabel} 1,998$  kanthi sampel kanggo kelas VIII.B = 32 lan kelas VIII.D = 32, dudutane ana beda kang signifikan asil piwulangan maca huruf Jawa antarane kelas VIII.B lan kelas VIII.D. (2) Migunakake medhia kanggo pendukung nalika piwulangan luwih bisa gawe siswa paham lan seneng marang materi kang diwulangake, (3) Patrapé siswa ing kelas VIII.B luwih aktif, dene kelas VIII.D luwih cepet bosen. Ing kelas VIII.B, siswa luwih tertarik dening medhia comic voice, amarga ceritane gampang lan tampilane uga sederhana, dene siswa kelas VIII.D kang migunakake medhia game doraja rada bingung lan kangelan, amarga kudu ati-ati nalika dolanan lan kudu bola-bali saka tahap awal nalika life point ing game wis rampung.*

*Saka asil panaliten iki, pamrayoga kang bisa kaaturake yaiku supaya asil prestasine siswa kuwi bisa mundhak lan dadi apik ing materi maca huruf jawa, guru kudu bisa nerapake modhel piwulangan kang didhukung kanthi migunakake medhia, kayata comic voice lan game goraja, saengga siswa bisa luwih gampang nalika nampa materi kanthi anane medhia pendhukung.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>SARI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>1</b>
1.2 Identifikasi Masalah .....	<b>4</b>
1.3 Pembatasan Masalah .....	<b>5</b>
1.4 Rumusan Masalah .....	<b>5</b>
1.5 Tujuan Penelitian.....	<b>6</b>
1.6 Manfaat Penelitian.....	<b>6</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b> .....	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	<b>8</b>
2.2 Landasan Teoretis.....	<b>20</b>
2.2.1 Media dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa.....	<b>20</b>
2.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	<b>22</b>

2.2.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	23
2.2.4	Pengertian Media Comic Voice Bahasa Jawa .....	25
2.2.5	Pengertian Media <i>Game Doraja</i> .....	29
2.3	Kerangka Berpikir .....	32
2.4	Hipotesis Penelitian .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>37</b>
3.1	Desain Penelitian .....	37
3.2	Subjek Penelitian.....	38
3.2.1	Populasi.....	38
3.2.2	Sampel .....	38
3.3	Setting Penelitian.....	39
3.3.1	Tempat Penelitian .....	39
3.3.2	Waktu Penelitian.....	39
3.4	Variabel .....	39
3.4.1	Variabel Bebas .....	39
3.4.2	Variabel Terikat .....	40
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	40
3.6	Instrumen Penelitian.....	41
3.6.1	Instrumen Tes .....	41
3.6.2	Instrumen Non Tes.....	42
3.6.2.1	Lembar Observasi .....	42
3.6.2.2	Perangkat Pembelajaran.....	43
3.6.2.2.1	Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	43
3.6.2.2.2	Media Comic Voice .....	43
3.6.2.2.3	Media Game Doraja .....	43

3.7	Uji Instrumen Penelitian.....	44
3.7.1	Validitas.....	44
3.7.2	Reliabilitas.....	45
3.8	Teknik Analisis Data.....	46
3.8.1	Deskripsi Data.....	46
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis.....	46
3.8.3	Uji Hipotesis.....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>50</b>
4.1	Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Pemanfaatan Media <i>Comic Voice</i> dan <i>Game Doraja</i> .....	<b>50</b>
4.1.1	Deskripsi Proses Penelitian.....	<b>50</b>
4.1.1.1	Hasil Penelitian pada Kelas yang menggunakan Media <i>Comic Voice</i> .....	<b>51</b>
4.1.1.2	Hasil Penelitian pada Kelas yang Menggunakan Media <i>Game Doraja</i> .....	<b>54</b>
4.1.2	Pretest dan Posttest.....	<b>58</b>
4.2	Perbandingan Perubahan Perilaku Siswa dalam Pemanfaatan Media <i>Comic Voice</i> dan <i>Game Doraja</i> .....	<b>59</b>
4.3	Deskripsi Data Penelitian.....	<b>61</b>
4.3.1	Uji Prasyarat.....	<b>63</b>
4.3.1.1	Uji Normalitas.....	<b>63</b>
4.3.1.2	Uji Homogenitas.....	<b>64</b>
4.3.2	Uji Hipotesis.....	<b>65</b>
4.3.2.1	Uji Perbedaan Dua Rata-rata <i>Pretest (Uji Hipotesis I)</i> .....	<b>65</b>
4.3.2.2	Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data <i>Posttest (Uji Hipotesis II)</i> .....	<b>67</b>
4.3.2.3	Peningkatan Hasil Belajar.....	<b>69</b>
4.4	Pembahasan.....	<b>70</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>74</b>

5.1 Simpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Desain <i>Pretest-Posttest</i> pada masing-masing kelas.....	38
Tabel 2 : Deskriptif Data Penelitian.....	62
Tabel 3 : Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data penelitian.....	63
Tabel 4 : Uji Homogenitas.....	65
Tabel 5 : Uji t Data <i>Pretest</i> .....	66
Tabel 6 : Uji t Data <i>Posttest</i> .....	67
Tabel 7 : Peningkatan Hasil Belajar.....	69
Tabel 8 : Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Comic Voice</i> dan <i>Game Doraja</i> .....	73





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Soal <i>Pretest</i> .....	80
Lembar Kerja Siswa Soal <i>Pretest</i> .....	82
Lampiran Soal <i>Postest</i> .....	88
Lembar Kerja Siswa Soal <i>Postest</i> .....	90
Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelas VIII.B.....	96
Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelas VIII.D.....	97
Validitas dan Reliabilitas.....	98
Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas VIII.B.....	99
Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas VIII.D.....	99
Uji Normalitas <i>Postest</i> Kelas VIII.B.....	100
Uji Normalitas <i>Postest</i> Kelas VIII.D.....	100
Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Data Hasil <i>Pretest</i> antara Kelas VIII.B dan Kelas VIII.D.....	101
Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Data Hasil <i>Postest</i> antara Kelas VIII.B dan Kelas VIII.D.....	103
Lembar Observasi untuk siswa.....	105
Lembar Observasi untuk siswa kelas VIII B.....	107
Lembar Observasi untuk siswa kelas VIII D.....	109
Lembar Observasi untuk Guru.....	108
Lembar Observasi untuk Guru dalam Kelas.....	111
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Comic Voice</i> .....	113
Lampiran RPP Media <i>Comic Voice</i> .....	123
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Game Doraja</i> .....	126
Lampiran RPP Media <i>Game Doraja</i> .....	136

<b>Surat Ijin Observasi.....</b>	<b>139</b>
<b>Surat Ijin Penelitian.....</b>	<b>140</b>
<b>Dokumentasi.....</b>	<b>141</b>



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Komitmen pemerintah dalam memperbaiki kurikulum yang ada kini mulai terlihat perubahan yang signifikan. Hal tersebut ditandai adanya perubahan-perubahan mutu pendidikan pada setiap sekolah yang menerapkan berbagai jenis model pembelajaran baru untuk setiap mata pelajaran sesuai dengan era modernisasi saat ini, yaitu dengan memberikan media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Meskipun pergantian kurikulum masih pada tahap peralihan pada setiap tingkat yang baru, namun hal itu justru menunjukkan perubahan yang cukup baik jika dibandingkan dengan pergantian kurikulum pada semua tingkat secara tiba-tiba di tengah-tengah kurikulum yang sudah berjalan sebelumnya. Peralihan kurikulum tersebut dianggap sebagai tantangan bagi guru dan siswa, karena pada kurikulum 2013 guru harus mampu membuat siswa mampu berpikir kreatif dalam setiap mata pelajaran dan setiap kompetensi dasar yang diajarkan. Jika guru dan siswa belum siap dalam peralihan kurikulum tersebut, maka mutu pendidikan tidak akan memperlihatkan perubahan yang membaik.

Pengalaman belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam berpikir. Menurut Deny (2013), pengalaman belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam

diri setiap individu, sedangkan faktor eksternal adalah dari lingkungan, terutama dengan adanya kemajuan teknologi. Semakin banyak pengalaman belajar yang didapatkan, maka akan semakin kreatif pula proses dan cara berpikir siswa dalam setiap permasalahan yang mereka temukan.

Proses belajar dikatakan baik apabila terdapat timbal balik antara siswa dan guru dalam setiap materi yang diberikan oleh guru, misalnya dalam materi membaca huruf jawa. Guru mengajarkan kepada siswa mengenai materi membaca huruf jawa, sedangkan siswa diharapkan mampu membaca huruf jawa dengan baik. Pada kenyatannya, siswa masih kesulitan membaca huruf jawa karena masih banyak yang belum hafal dengan aksara jawa yang diajarkan. Secara otomatis, guru harus mengajarkan kepada siswa agar mampu menghafal aksara jawa tersebut, sehingga siswa dapat membaca huruf jawa dengan baik dan mampu mencapai kompetensi dasar yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan melalui observasi tanggal 15 April 2016 di SMP N 5 Rembang, ditemukan fakta bahwa pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi membaca huruf jawa masih kurang optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai-nilai siswa yang masih belum maksimal dalam materi membaca huruf jawa pada semester sebelumnya. Sedangkan guru sudah menggunakan media pembelajaran yang cukup efektif dan variatif untuk membantu siswa agar lebih mudah untuk membaca huruf jawa. Beberapa materi terlihat perubahan sikap siswa yang mulai terlihat menantikan Pelajaran Bahasa Jawa, akan tetapi hal tersebut belum nampak pada materi membaca huruf jawa. Secara otomatis, guru harus

memiliki inovasi media lain sebagai pendukung proses belajar siswa sesuai dengan perkembangan jaman.

Di era modernisasi ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat dan telah memberikan inovasi-inovasi terbaru dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi membuat dunia pendidikan semakin tidak dapat terlepas dari kebutuhan akan media-media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang berbasis teknologi. Selain itu, di era modernisasi ini juga sangat mempengaruhi minat belajar siswa, karena semakin banyak media-media elektronik yang semakin banyak bermunculan di kalangan masyarakat, seperti komputer, video *games*, *play station*, *Handphone*, dan lain sebagainya. Fitur-fitur yang ditawarkan pun juga semakin variatif. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan mengikuti perkembangan jaman dalam memberikan materi dan media sebagai pendukungnya, misalnya dengan menggunakan media permainan berbasis komputer, *comic voice*, dan lain-lain, sehingga mampu menarik minat belajar siswa di era modernisasi ini.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi membaca huruf jawa dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan memberikan media pembelajaran lain sebagai pendukung, seperti media *game* edukasi dan *comic voice*. Kedua media tersebut dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash*. Selama ini *Adobe Flash* hanya digunakan untuk membuat suatu media presentasi atau bahan ajar yang bersifat satu arah saja, dengan kata lain siswa sebagai pendengar tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan *Adobe Flash* juga dapat digunakan untuk membuat suatu ide lain yang lebih variatif.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, penulis memandang penting untuk diadakan penelitian tentang efektivitas media *comic voice* dan *game doraja* sebagai penunjang pembelajaran membaca huruf jawa untuk siswa SMP N 5 Rembang, karena penggunaan media pembelajaran di sana sudah cukup efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun tidak demikian pada materi pembelajaran membaca aksara jawa. Oleh karena itu, kedua media tersebut dianggap memiliki potensi untuk membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Belum adanya media pembelajaran interaktif berupa komik dan *game edukasi* di SMP N 5 Rembang.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan masih tradisional, yaitu menggunakan buku dan alat bantu kartu kecil, sehingga hal tersebut belum mampu membuat siswa mengerti, terutama dalam materi “Membaca Huruf Jawa” kelas VIII.

- 3) Kemampuan siswa dalam membaca huruf jawa masih rendah, sehingga dibutuhkan media yang mampu menarik semangat siswa dalam belajar.
- 4) Hasil belajar siswa pada materi membaca huruf jawa yang belum maksimal.
- 5) Siswa cenderung lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *game* dan membaca buku lain yang tidak ada hubungannya dengan mata pelajaran ketika di dalam kelas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu diberikan pembatasan masalah agar penelitian ini terarah dan menghindari meluasnya permasalahan. Penelitian ini fokus pada perbandingan efektivitas penggunaan media *comic voice* dan *game doraja* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 5 Rembang. Penelitian ini diterapkan dalam materi pembelajaran “Membaca Huruf Jawa”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa?

- 2) Bagaimana perubahan perilaku siswa pada kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa.
- 2) Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa pada kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan khasanah pengetahuan di bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



## 1.6.2 Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai tolok ukur dalam penerapan media pembelajaran interaktif yang sesuai pada materi membaca huruf jawa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam mempelajari materi membaca huruf jawa, karena media yang digunakan bisa digunakan di luar proses pembelajaran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran telah banyak dilakukan, baik dilakukan secara terbatas maupun secara utuh dan bersifat perbandingan atau tidak. Beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini adalah : Richard (2006), Imtihani (2007), J.McVicker (2007), Haryoko (2009), Nurhayati, dkk (2009), Papastergiou (2009), Herbst, dkk (2011), Astutik (2012), Erhel dan Jamet (2013), Indriastita (2013), Arifian (2014), Mubarokah (2014), dan Anggraini (2015).

Richard (2006) dalam penelitiannya yang berjudul *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*, menyatakan bahwa permainan efektif bukan karena siswa, melainkan yang diwujudkan oleh siswa dan cara siswa bermain, sehingga permainan dalam sebuah pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa mampu melakukan permainan tersebut sambil memahami materi yang sedang diberikan oleh guru.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada sasaran penelitian dan kelompok yang diambil dijadikan sampel. Pada penelitian tersebut sasaran penelitiannya dilakukan di tingkat perguruan tinggi dan kelompok penelitian yang digunakan adalah dua kelas, yaitu sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, media yang digunakan juga hanya

satu buah saja pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan media. Kemudian, pada penelitian ini sasaran subjek penelitiannya adalah siswa SMP dan kelompok yang dijadikan sebagai sampel dua kelas, namun pada masing-masing kelas tidak ada yang menjadi kelas kontrol maupun eksperimen, karena pada penelitian ini hanya membandingkan keefektifan dua buah media pembelajaran, yaitu media *comic voice* dan *game doraja*.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan uji efektivitas penggunaan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

Imtihani (2007) dalam penelitiannya yang berjudul *Studi Komparasi Efektifitas Penggunaan Media Model dan Gambar terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi (Kasus Eksperimen pada Siswa Kelas VII Semester II SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta)*, menyatakan bahwa terdapat perbedaan terhadap kedua kelas yang diberi pengaruh media yang berbeda, namun media model dianggap lebih efektif digunakan dibandingkan dengan media gambar dilihat dari pengaruhnya terhadap minat dan prestasi belajar Biologi.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, mata pelajaran dan kelas yang dijadikan sebagai pembanding. Penelitian tersebut menggunakan media model dan gambar untuk mata pelajaran Biologi dan kelas yang digunakan adalah kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan media *comic voice* dan *game doraja*

untuk mata pelajaran Bahasa Jawa, serta masing-masing kelas tidak ada yang menjadi kelas kelas kontrol maupun eksperimen.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membandingkan keefektifan dua buah media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

J.McVicker (2007) dalam penelitiannya yang berjudul *Comic Strips As a Text Structure for Learning to Read*, menyatakan bahwa penerapan media komik strip dalam keterampilan membaca dianggap memiliki pengaruh cukup baik. Penelitian tersebut mengembangkan keterampilan keaksaraan visual dengan menggunakan strip komik pada media internet dengan memanfaatkan representasi grafis yang berwarna-warni.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang dilakukan, jenis media yang digunakan dan materi yang diambil. Penelitian tersebut merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*, media yang dikembangkan adalah media komik strip dan materi yang diambil adalah mengenai keterampilan membaca anak atau untuk melatih keterampilan anak dalam belajar membaca, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian komparatif yang bertujuan untuk membandingkan dua buah media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini fokus pada materi membaca huruf Jawa. Selain itu, penelitian tersebut tidak dilakukan uji terbatas, hanya dilakukan sampai perbaikan desain saja.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media komik sebagai pendukung dalam pembelajaran, sehingga mampu membantu siswa dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam berpikir.

Penggunaan media sebagai pembelajaran banyak digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa, terutama penggunaan media komputer yang juga dilakukan oleh (Haryoko, 2009:4) bahwa :

“Dalam pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media pembelajaran) hanya cenderung berorientasi pada target penguasaan materi, sebagai contoh pendekatan konvensional dalam pembelajaran adalah menghafal.....

Media *audi-visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, sehingga pada akhirnya diharapkan mahasiswa dapat mengoptimalkan kemampuan dan kompetensinya....”

Haryoko (2009:4) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional hanya berorientasi pada penguasaan materi dan menghafal saja, sehingga diciptakan sebuah media pembelajaran yang dianggap kreatif dan inovatif untuk membantu meningkatkan prestasi belajar bagi mahasiswa.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah mengenai media yang digunakan. Selain itu, yang digunakan juga hanya satu media saja, yaitu hanya menggunakan media *audio-visual* dan tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengoptimalkan model pembelajaran dalam kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan dua media pembelajaran dan tujuannya untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut.

Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran di dalam kelas.

Nurhayati, dkk (2009) dalam penelitian yang berjudul *Keefektifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have dengan Bantuan Chemo-Edutainment Media Key Relation Chart terhadap Hasil Belajar Siswa*, menyatakan bahwa metode pembelajaran ceramah yang umum dilakukan oleh guru membuat siswa merasa bosan dan jenuh, sehingga diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tepat agar siswa merasa tertarik dan termotivasi dalam belajar, misalnya dengan memberikan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, yaitu hanya menggunakan satu media, *Chemo-Edutainment (CET) Media Key Relation Chart* terhadap hasil belajar siswa pokok bahasan hidrokarbon dan minyak bumi pada mata Kimia SMA kelas X. Selain itu, dalam penelitian tersebut menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam sampel penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan dua buah media sebagai pembandingan, yaitu media *comic voice* dan *game doraja* terhadap hasil belajar siswa membaca huruf jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa SMP kelas VIII. Selain itu, pada penelitian ini masing-masing kelas tidak ada yang menjadi kelas kelas kontrol maupun eksperimen.

Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menguji keefektifan penggunaan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Papastergiou (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation*, menyatakan bahwa game komputer pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai lingkungan belajar yang efektif dan motivasi tanpa membedakan jenis kelamin, meskipun keinginan dan motivasi siswa laki-laki dibandingkan dengan siswa perempuan sangat jauh perbedaannya.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian yang diambil dan media yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan subjek penelitiannya yaitu siswa SMA dan media yang digunakan berupa permainan komputer untuk belajar konsep memori komputer. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan dua kelompok sebagai sampel yang diambil secara acak, namun salah satu kelompoknya tidak menggunakan media, sedangkan untuk penelitian ini subjek yang diambil yaitu siswa SMP, media yang digunakan dua buah, yaitu *comic voice* dan *game doraja* yang diujikan kepada dua kelompok sampel yang diambil secara acak, sehingga terjadi sebuah perbandingan efektivitas penggunaan media diantara kedua kelompok tersebut.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan uji efektivitas media dalam pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

Herbst, dkk (2011) dalam penelitiannya yang berjudul *Using comics-based Representations of Teaching, and Technology, to Bring Practice to Teacher Education Course*, menyatakan bahwa media dapat menunjukkan bagaimana teknologi informasi dapat mendukung pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat membantu guru dan siswa lebih interaktif di dalam kelas.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, yaitu menggunakan komik dan video untuk menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan media *comic voice* dan *game doraja* untuk menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membandingkan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Astutik (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Kelas VII SMP*, menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa, terutama dalam materi pembelajaran aksara jawa. Pembelajaran membaca aksara jawa yang terdapat di sekolah-sekolah masih belum optimal



karena secara umum masih sebatas menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah mengenai penelitian yang dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Deveopment (R&D)* yang kemudian dilakukan uji terbatas pada produk yang dihasilkan, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian komparatif yang membandingkan keefektifan dua buah media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media berbasis *Flash* dan materi yang diambil sama yaitu membaca huruf jawa. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama melakukan uji coba media terhadap siswa.

Erhel dan Jamet (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Digital Game-Based Learning: Impact of Instructions and Feedback on Motivation and Learning Effectiveness*, menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital (DGBL) banyak yang tidak sesuai dengan tujuan awal penelitian yang dibuat sebagai pembelajaran dan hiburan, namun lebih banyak fokus untuk hiburan semata. Sementara penelitian tersebut mencoba menampilkan DGBL yang lebih menunjukkan bahwa instruksi pembelajaran menimbulkan belajar lebih daripada hiburan tanpa berdampak negatif pada motivasi yang diberikan.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah mengenai penelitian yang dilakukan dan sarannya. Penelitian tersebut merupakan penelitian R&D yang kemudian dilakukan uji coba untuk menguji media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan atau tidak. Sasaran dari penelitian tersebut adalah untuk pendidikan orang dewasa dan media yang digunakan hanya satu jenis saja. Selain itu, uji coba yang dilakukan juga sederhana. Berbeda dengan penelitian ini yang merupakan penelitian komparatif, sarannya adalah siswa SMP kelas VIII, media yang digunakan dua buah, yaitu *comic voice* dan *game doraja* yang kemudian diujikan kepada siswa untuk mengetahui perbandingan keefektifan kedua media tersebut.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media sebagai pendukung proses pembelajaran dan mengujikan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dan kesesuaian media tersebut.

Indriastita (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs3 Professional untuk Mengajarkan Keterampilan Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Sawangan*, menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media komik dapat menarik minat belajar siswa, dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa, dan menggunakan media juga dapat mempermudah dalam mengulang materi yang dimengerti. Hal tersebut dibuktikan dengan pencapaian indikator dalam materi menulis dongeng pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sawangan memperoleh rata-rata 89% dan termasuk kategori sangat baik.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah mengenai materi yang diambil yaitu menulis dongeng dan penelitian tersebut juga merupakan penelitian RnD (*Research and Development*) yang kemudian dilakukan uji terbatas terhadap siswa, sedangkan untuk penelitian ini mengenai membaca huruf jawa dan penelitian ini merupakan jenis penelitian komparatif.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media komik sebagai pendukung media pembelajaran dan sama-sama melakukan uji coba terhadap siswa untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media tersebut.

Arifian (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Membaca Huruf Jawa sebagai Penunjang Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk siswa SMP*, menyatakan bahwa pembelajaran membaca huruf jawa secara umum masih diberikan secara konvensional yaitu dengan metode ceramah dan guru menulis di papan tulis. Selain itu, media yang digunakan juga masih sebatas buku paket dan LKS, sehingga masih banyak siswa yang belum mengerti dan hasil belajar siswa pun banyak yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Siswa akan lebih mengerti jika ada media pendukung, terutama media yang mampu mengikuti perkembangan teknologi.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian tersebut lebih menekankan pada produk yang dihasilkan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih

tertarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam penelitian tersebut tidak dilakukan uji terbatas media terhadap siswa, sedangkan penelitian ini melakukan uji media terhadap siswa karena penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada materi yang diambil yaitu membaca huruf jawa dan tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Mubarokah (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Perbandingan Keefektifan Media Gambar Ilustrasi dan Media Komik tanpa Teks dalam Menulis Cerpen Kelas X SMA Negeri 1 Srandakan*, menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media dianggap memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran sebagai **pendukung** dalam proses pembelajaran.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, mata pelajaran, materi, dan subjek penelitiannya. Penelitian tersebut menggunakan media ilustrasi dan media komik tanpa teks untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis cerpen dan subjek penelitiannya adalah kelas X SMA N 1 Srandakan, sedangkan penelitian ini menggunakan media *comic voice* dan *game doraja* untuk mata pelajaran Bahasa Jawa pada materi membaca huruf jawa dan subjek penelitiannya adalah kelas VIII SMP N 5 Rembang.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membandingkan keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Anggraini (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Perbandingan Efektivitas Media Video dengan Slide Bersuara dalam Pembelajaran Tembang Dolanan di SD Unggulan Muslimat NU Kudus*, menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dianggap lebih mampu memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini dilakukan perbandingan penggunaan dua media dalam pembelajaran Tembang dolanan di SD. Kedua media tersebut menunjukkan perbedaan hasil yang cukup baik jika dibandingkan dengan metode pembelajaran guru secara konvensional tanpa media. Namun kedua media tersebut juga memiliki perbedaan hasil yang cukup signifikan antara penggunaan media video dan slide suara. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video lebih baik daripada media slide suara.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan dan materi yang diambil. Dalam penelitian tersebut menggunakan media video dan media slide suara, sedangkan penelitian ini menggunakan media *comic voice* dan *game doraja*. Penelitian tersebut fokus terhadap materi tembang dolanan SD, sedangkan penelitian ini fokus terhadap materi membaca huruf jawa untuk siswa SMP kelas VIII.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan perbandingan uji coba dua buah media terhadap siswa.

## 2.2 Landasan Teoretis

### 2.2.1 Media dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa

Menurut Arsyad (1996:3), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Kata media pendidikan sering kali digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi, seperti yang dikemukakan Hamalik (dalam Arsyad 1996:4), yang menyatakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Media adalah segala sesuatu dalam lingkungan siswa dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

Beberapa pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran, menurut Hamalik (dalam Arsyad 1996:2).

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
3. Seluk-beluk proses belajar.
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan dalam pengajaran.
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang efisien meskipun sederhana tetapi dapat mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran yang tersedia atau yang banyak diciptakan berdasarkan kreativitas guru saat ini lebih menuju pada program multimedia pembelajaran interaktif. Hal tersebut muncul karena program

multimedia merupakan gabungan dari banyak media. Selain itu, menurut Wahono (dalam Warsita 2008:153), multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik, sehingga diharapkan dapat lebih mendukung proses pembelajaran dalam kelas.

Dari beberapa uraian di atas, media pembelajaran bahasa dan sastra Jawa adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, terutama dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

### **2.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Kustandi dan Bambang 2013:12), mengemukakan tiga ciri media merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak dapat melakukannya.

#### **1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan



media, seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, *compact disc*, dan film.

## 2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua hingga tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, misalnya dalam kejadian proses perubahan ulat menjadi kupu-kupu.

## 3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

### 2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran adalah sebagai salah satu usaha guru untuk membuat pengajaran lebih konkret, memperjelas, membuat konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana, dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Berikut beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arifian (2014) sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa,
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya,
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu,
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum, kebun binatang, dan lain-lain.

Selain itu, menurut Kemp dan Dayton (dalam Kustandi dan Bambang 2013:21), mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran dalam kelas.

- a. Penyampaian pelajaran tidak kaku;
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik;

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan;
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar;
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar dalam media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas;
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan;
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

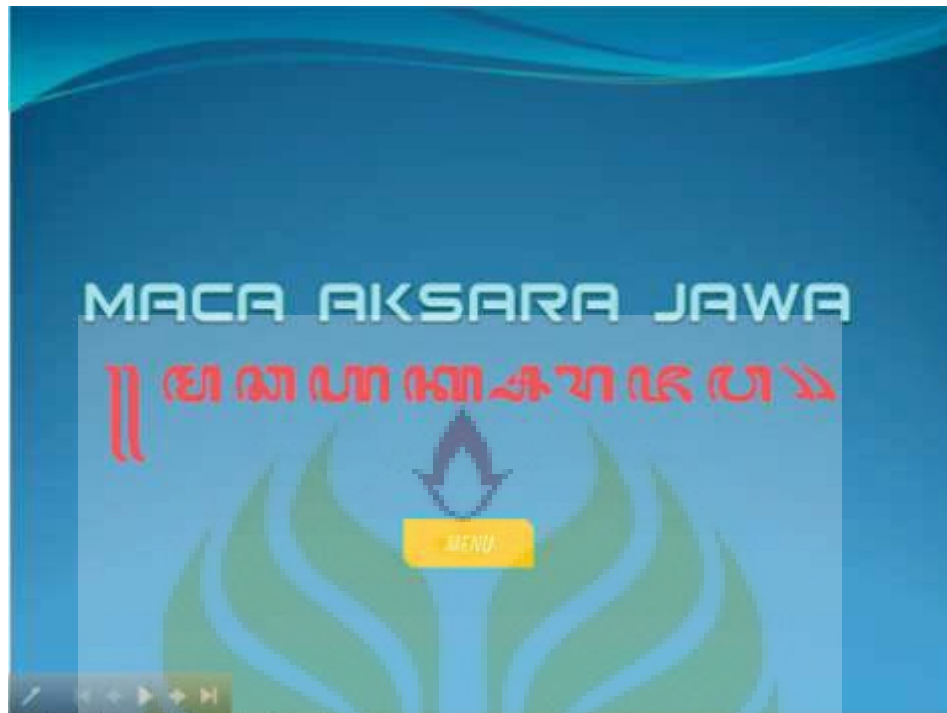
#### **2.2.4 Pengertian Media Comic Voice Bahasa Jawa**

Media pembelajaran *Comic Voice* merupakan hasil penyusunan mahasiswa semester enam dalam rangka menyelesaikan tugas akhir semester mata kuliah media pembelajaran. Meskipun media tersebut belum melewati uji ahli, namun media tersebut sudah pernah digunakan sebagai media pendukung ketika mengajar dan menurut guru yang mengamati, media tersebut cukup layak digunakan sebagai pendukung

dalam proses pembelajaran. Media *comic voice* tersebut merupakan media pembelajaran berbasis *Flash* yang terdiri dari dua buah media, yaitu media komik dan media audio (suara) yang dikombinasikan dengan baik sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diberikan. Selain itu, dalam media tersebut juga memberikan materi dasar seperti tulisan aksara Jawa serta pasangannya, sandhangan swara, sadhangan panyigeg, aksara mandraswara, dan aksara genten.

Media *comic voice* ini fokus pada materi membaca huruf Jawa, sehingga materi atau cerita yang ditampilkan menggunakan huruf Jawa. Namun yang berbeda dengan media komik yang lainnya adalah kombinasi suara yang muncul ketika media komik dijalankan.

Kombinasi kedua media tersebut digunakan untuk dapat lebih membantu siswa dalam mempelajari huruf Jawa melalui media komik. Selain cerita yang digunakan cukup sederhana, desain gambar yang digunakan juga mampu membantu siswa. Selain itu, suara yang dikeluarkan seiring dengan munculnya cerita.



Gambar 2.2.4.1 Hasil implementasi halaman pembuka *comic voice*



Gambar 2.2.4.2 Hasil implementasi pilihan menu



Gambar 2.2.4.3 Hasil implementasi tampilan awal *comic voice*



Gambar 2.2.4.4 Hasil implementasi tampilan *comic voice* (cerita pembuka)

### 2.2.5 Pengertian Media *Game Doraja*

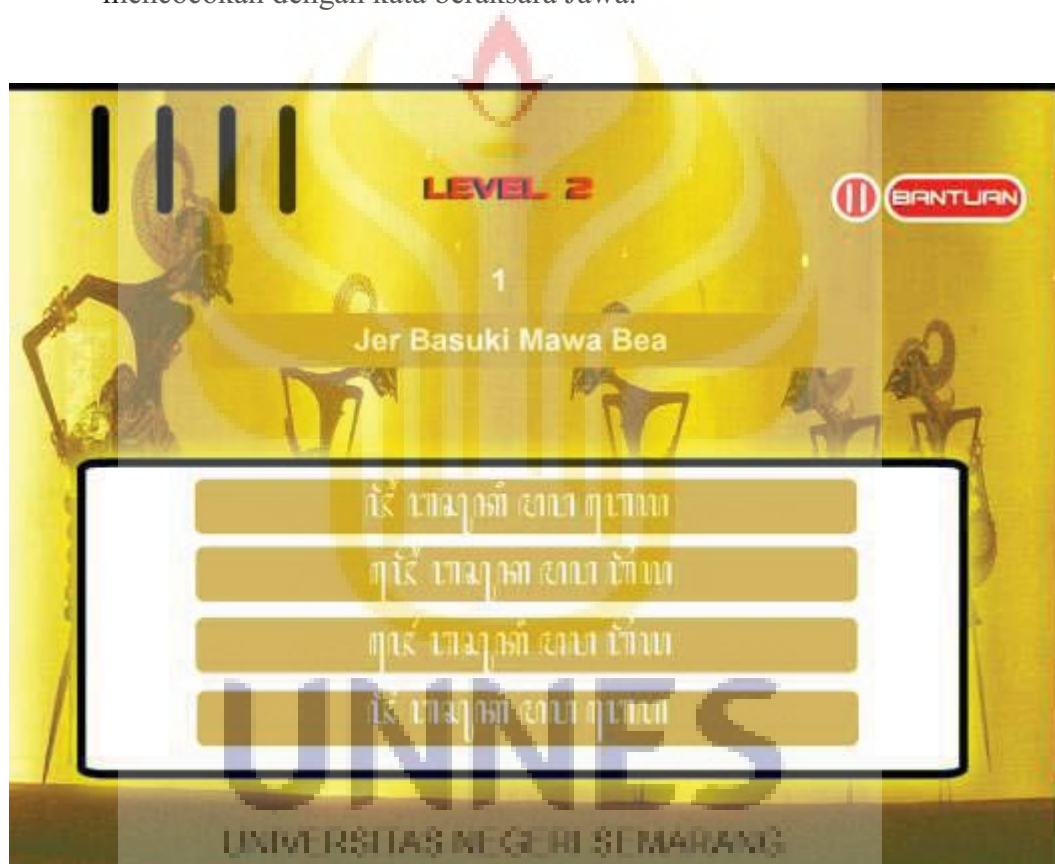
Media *game doraja* merupakan hasil penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dihasilkan oleh Ikhsan Arifian pada tahun 2014. Media *game doraja* merupakan media pembelajaran berupa *game* edukasi yang di dalamnya berisi permainan soal berhuruf jawa yang terdiri atas tiga level. Setiap level berisi tingkatan yang berbeda. Di dalam *game* tersebut terdapat empat kali *life point*. Jika pemain salah, maka pemain akan kehilangan satu *life point* tersebut dan apabila *life point* tersebut telah habis, maka pemain harus mengulangi permainan dari awal.

*Game doraja* tersebut dikemas dalam bentuk sedemikian rupa dalam bentuk media *flash* atau disusun dengan menggunakan *Adobe Flash C3 Profesional*.



Gambar 2.2.5.3 Hasil implementasi tampilan level 1

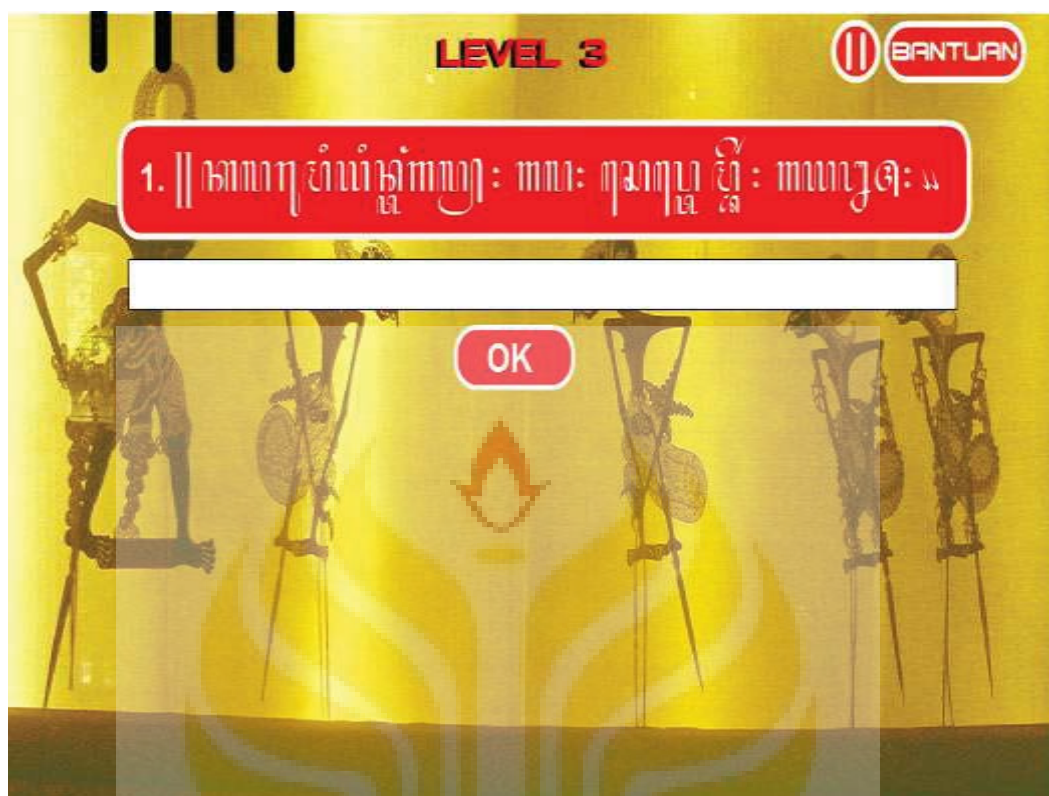
Pada level satu, pemain diminta untuk mencermati kata demi kata dalam huruf latin yang nantinya di-*drag* menuju aksara jawa yang sesuai. Level satu ini terdapat sepuluh kalimat sederhana berupa peribahasa dengan terbagi dua tampilan. Sepuluh kalimat dalam huruf latin terpecah menjadi empat puluh dua kata yang tersebar dan pemain harus mencocokkan dengan kata beraksara Jawa.



Gambar 2.2.5.4 Hasil implementasi tampilan level 2

Pada level dua ini tingkat kesulitan yang disajikan berupa men-*drag* kalimat latin ke dalam kalimat aksara Jawa yang sesuai dengan kalimat latin yang ada dan pemain diharuskan bermain secara teliti. Pemilihan kalimat dalam huruf latin sangatlah cermat sehingga pemain perlu sangat teliti dalam mengalih-aksarakan ke dalam aksara Jawa.





Gambar 2.2.5.5 Hasil implementasi tampilan level 3

Pada level ketiga ini pemain mengisikan jawaban dengan membaca atau mengalih-aksarakan kalimat aksara Jawa ke dalam kalimat latin. Pemain harus lebih berhati-hati dalam mengisi jawaban atau mengalih-aksarakan kalimat aksara Jawa ke dalam kalimat latin karena kesalahan satu huruf atau kata dapat berakibat kehilangan satu *life point* yang dimiliki.

### 2.3 Kerangka Berpikir

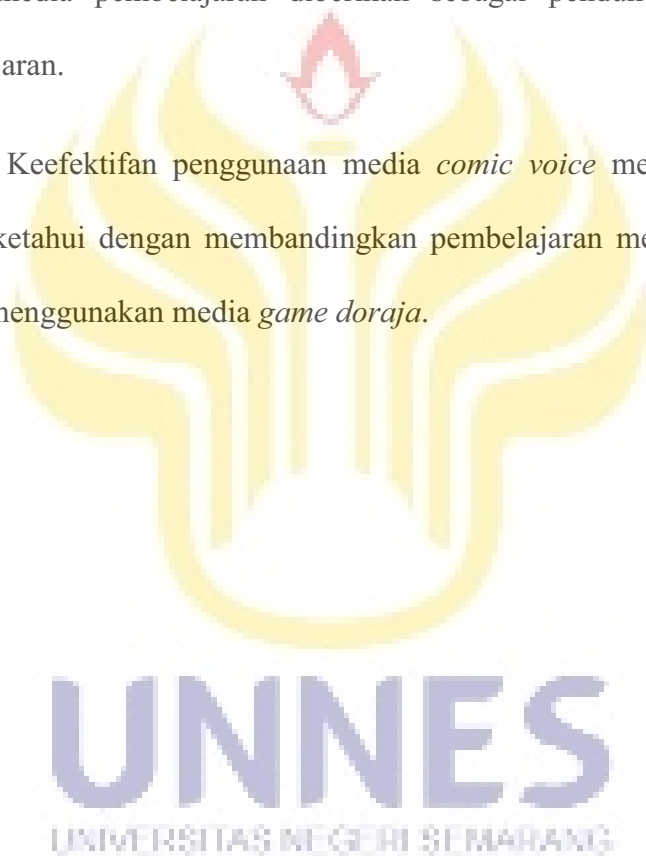
Di era globalisasi, dunia pendidikan menghadapi tantangan yang cukup berat. Menurut M. Amien Rais (dalam Asmani 2011:138), zaman globalisasi sekarang ini merupakan zaman di mana ada situasi yang hiperkompetitif. Pendidikan yang tidak betul-betul bermutu akan terpinggirkan, sehingga sangat penting adanya peningkatan kualitas pendidikan agar mampu menciptakan *technological innovators*. Salah satu cara untuk menciptakan *technological innovators* adalah dengan berada pada level *technological adopter*, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang telah diciptakan oleh para inovator, karena dengan belajar dari pengalaman para inovator maka akan mampu menyusun sesuatu hal yang baru untuk peningkatan kualitas pendidikan,.

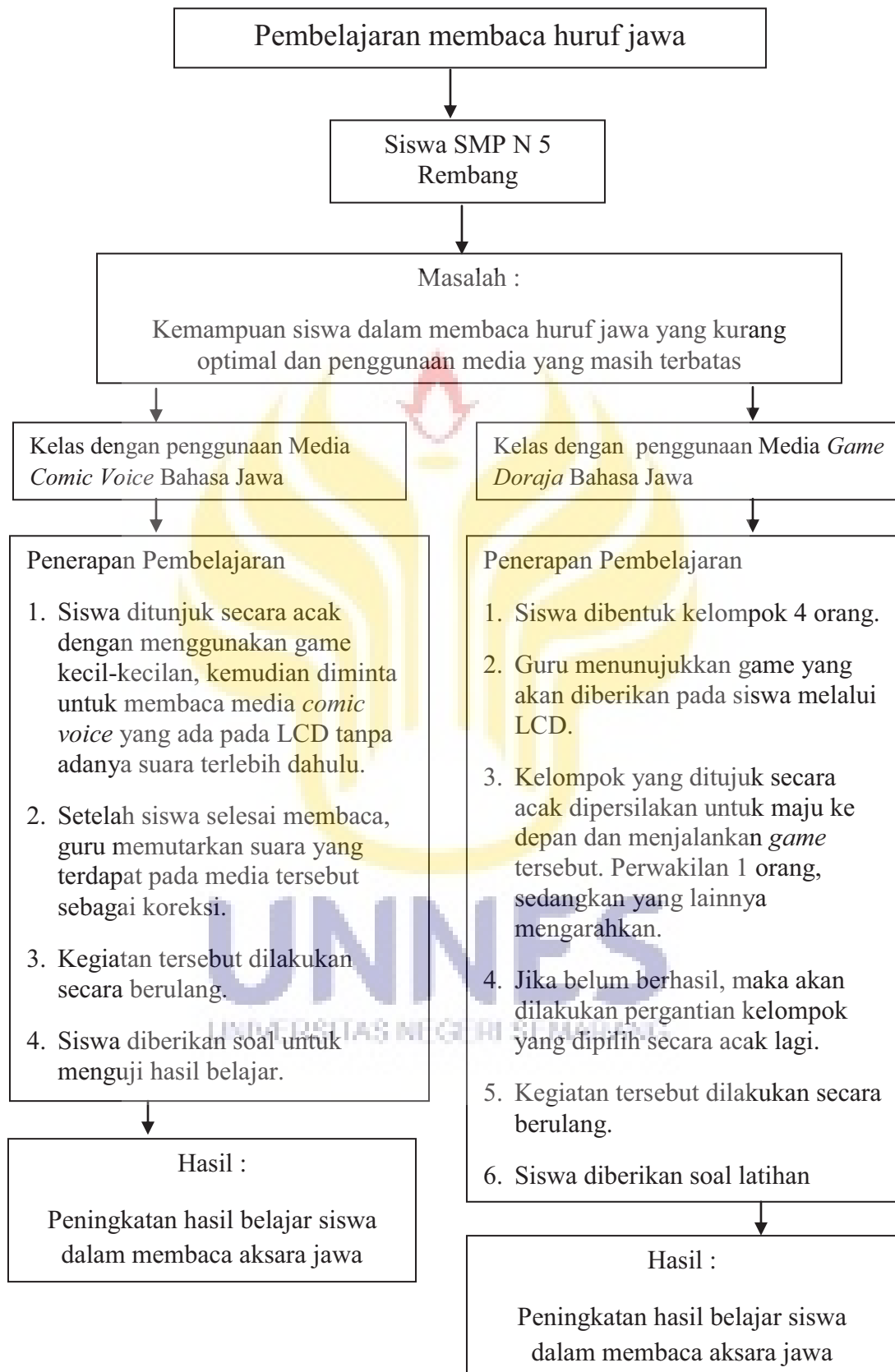
Penggunaan media sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media *comic voice* dan *game doraja* dalam pembelajaran membaca huruf jawa adalah beberapa contoh media yang dapat digunakan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi membaca huruf jawa yang selama ini masih kurang optimal.

Perbandingan media *comic voice* dan media *game doraja* dalam proses pembelajaran dapat diketahui dari uji coba yang dilakukan kepada dua kelas yang berbeda yang memiliki tingkat kemampuan yang sama. Masing-masing kelas tersebut diberikan perlakuan dengan menggunakan media yang

berbeda. Sebelum kedua kelas tersebut diberikan media pembelajaran, kedua kelas tersebut diberikan *pretest* untuk menguji kemampuan siswa dalam membaca huruf jawa, kemudian setelah kedua media diberikan pada masing-masing kelas, siswa diberikan soal evaluasi lagi yang disebut *postest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam membaca huruf jawa setelah media pembelajaran diberikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Keefektifan penggunaan media *comic voice* membaca huruf jawa dapat diketahui dengan membandingkan pembelajaran membaca huruf jawa dengan menggunakan media *game doraja*.





**Gambar 2.3.1 Bagan Kerangka Berpikir**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sudjana (2002:223), pengujian hipotesis mengandung pengertian sama atau tidak terdapat perbedaan, disebut hipotesis nol ( $H_0$ ) melawan hipotesis tandingannya yaitu  $H_1$  yang mengandung pengertian tidak sama, lebih besar atau lebih kecil.  $H_1$  harus dipilih peneliti sesuai dengan persoalan yang dihadapi.

Hipotesis diberikan untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran membaca huruf jawa dalam menggunakan media *comic voice* dan media *game doraja*. Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan statistik parametris menggunakan uji-t. Menurut Utsman (2015:153), uji-t dilakukan untuk memenguji kebenaran mengenai perbedaan antara dua variabel atau lebih yang sedang diselidiki.

### 2.4.1 Hipotesis Nol

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dan perubahan perilaku siswa antara kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* pada pembelajaran membaca huruf jawa untuk siswa kelas VIII SMP N 5 Rembang.

#### 2.4.2 Hipotesis Alternatif

Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dan perubahan perilaku siswa antara kelas yang menggunakan media *comic voice* dan kelas yang menggunakan media *game doraja* pada pembelajaran membaca huruf jawa untuk siswa kelas VIII SMP N 5 Rembang.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian, analisis data dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut.

Perubahan perilaku siswa pada kelas VIII.B dan kelas VIII.D, setelah diberi pembelajaran didukung dengan penggunaan media *comic voice* dan *game* doraja sama-sama terlihat lebih termotivasi dalam belajar dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, selain itu siswa juga lebih cekatan dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan, meskipun terdapat perbedaan diantara kedua kelas, yaitu respon siswa pada saat proses pembelajaran.

Pada penggunaan media *Comic Voice*, respon siswa awalnya belum terlihat, karena siswa masih terlihat bosan dengan mata pelajaran Bahasa Jawa, terutama pada materi membaca huruf jawa. Namun, setelah media *comic voice* diberikan, antusias, semangat dan keaktifan siswa mulai terlihat karena tertarik dengan media pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran yang awalnya masih pasif berubah menjadi aktif karena respon siswa yang berlomba-lomba untuk mencoba membaca tulisan aksara jawa pada media *comic voice*.

Selanjutnya, respon siswa pada penggunaan media *game doraja*, siswa sudah terlihat cukup antusias saling berlomba untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut, namun ketika permainan dijalankan lebih sering eror dan tidak sesuai dengan apa yang dijalankan, sehingga menyebabkan hilangnya *life point*, maka siswa pun menjadi bosan dan meminta untuk diberikan *game* yang lain atau segera diberikan latihan soal saja.

Kedua media pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun, kedua media pembelajaran tersebut telah dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan tersebut, saran yang dapat direkomendasikan adalah dalam meningkatkan hasil belajar membaca huruf jawa, sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran dengan didukung penggunaan media pembelajaran, mengingat hal tersebut telah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Reny. 2015. *Perbandingan Efektivitas Media Video dengan Slide Bersuara dalam Pembelajaran Tembang Dolanan di SD Unggulan Muslimat NU Kudus*. Skripsi : FBS Universitas Negeri Semarang
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tuntunan Lengkap Metodologi Penelitian Praktis Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Diva Press
- Arifian, Ikhsan. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Membaca Huruf Jawa sebagai Penunjang Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP*. Skripsi : FBS Universitas Negeri Semarang
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- Astutik, Ratna Dewi. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Kelas VII SMP*. Hlm. 1-8. Malang : Universitas Negeri Malang, tersedia di <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel> [diakses 24-03-2016]
- Eck, Richard Van. 2006. *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*. *Computer and Education Journal*. Vol 41(2):1-16, tersedia di <http://edergbl.pbworks.com/w/file> [diakses 5-01-2016]
- Erhel, S, dan E.Jamet. 2013. *Digital Game-Based Learning: Impact of Instructions and Feedback on Motivation and Learning Effectiveness*. *Computers and Education journal*. Vol (67): 156-157, tersedia di <http://sciencedirect.com/science> [diakses 11-04-2016]
- Haryoko, Supto. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai ALternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5. No (1): 1-10, tersedia di <http://journal.uny.ac.id/index.php/jeearticle> [diakses 24-03-2016]
- Herbst, dkk. 2011. *Using comics-based Representations of Teaching, and Technology, to Bring Practice to Teacher Education Course*. *Computers and Education Journal*. Vol (43): 91-103, tersedia di <http://link.springer.com/article/10.1007> [diakses 28-04-2016]
- Hermawan, Deny Prasetya. 2013. *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid*. Skripsi : FT Universitas Negeri Yogyakarta, tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/25749/1/Deny%20Prasetya%20Hermawan> [diakses 05-01 2016]
- Imtihani, Nur. 2007. *Studi Komparasi Efektifitas Penggunaan Media Model dan Gambar terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi (Kasus Eksperimen pada Siswa Kelas VII Semester II SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta)*.

- Skripsi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, tersedia di <http://dgilib.uin-suka.ac.id> [diakses 30-04-2016]
- J. McVicker, Claudia. 2007. *Comic Strips As a Text Structure for Learning to Read. Education Journal*. Vol (61): 85-88, tersedia di <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1598> [diakses 11-04-2016]
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Mubarokah, Anisatul. 2014. *Perbandingan Keefektifan Media Gambar Ilustrasi dan Media Komik tanpa Teks dalam Menulis Cerpen Kelas X SMA Negeri 1 Srandakan*. Skripsi : FBS Universitas Negeri Yogyakarta, tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/18270> [diakses 11 -04-2016]
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Nurhayati, dkk. 2009. *Keefektifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have dengan Bantuan Chemo-Edutainment Media Key Relation Chart terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal inovasi pendidikan. Vol 3(1): 379-384, tersedia di <http://journal.unnes.ac.id> [diakses 30-042016]
- Octaviany, Indriastita. 2013. *Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs3 Professional untuk Mengajarkan Keterampilan Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Sawangan*. Skripsi : FBS Universitas Negeri Yogyakarta, tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/25119/1/Indriastita%20Octaviany> [diakses 15-03-2016]
- Papastergiou, Marina. 2009. *Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation*. *Computers and Education Journal*. Vol 52(1):1-12. <http://sciencedirect.com/science> [diakses 11-04-2016]
- Sabrina, Firda Rokhmatika Melly. 2016. *Penerapan Model Explicit Instruction untuk Pembelajaran Membaca Indah Geguritan Siswa Kelas VII SMP Negeri 39 Semarang*. Skripsi : FBS Universitas Negeri Semarang
- Subana dan Sudrajat. 2005. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung. CV. Pustaka
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Sugiyono. 2013. *Model Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sukestiyarno. 2010. *Statistika Pendidikan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Utsman, Fathor Rachman. 2015. *Panduan Statistika Pendidikan*. Yogyakarta : Diva Press
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta

