



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
*SCRABBLE* AKSARA JAWA  
DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA PADA  
SISWA KELAS IV  
SD NEGERI KRATONAN NO. 3 SURAKARTA**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**IRA CUCU CIDAR  
1102414075**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
TAHUN 2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari: *Jum'at*

Tanggal: *3 Mei 2019*

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum  
dan Teknologi Pendidikan



Drs. Suweng Purwanto, M.Pd.

NIP: 19560261986011001

Pembimbing

Dr. Titi Prihatin, M.Pd.


NIP: 196302121999032001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta" karya Ira Cucu Cidar dengan NIM 1102414075, telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada tanggal 27 Mei 2019.....

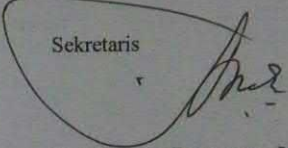
Semarang, 27 Mei 2019

Ketua



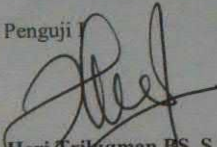
Dr. Sungkōwo Edy Mulyono, S.Pd., M.Si.  
NIP.193602121999032001

Sekretaris



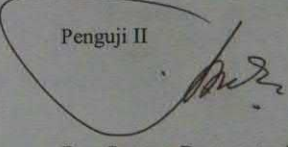
Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.  
NIP. 195610261986011001

Penguji I



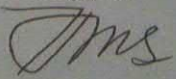
Heri Trihuqman BS, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19820114 200501 1 001

Penguji II



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd  
NIP. 195610261986011001

Penguji III



Dr. Titi Prihatin, M.Pd  
NIP. 196302121999032001

#### PERNYATAAN KEASLIAN

Skripsi atas nama Ira Cucu Cidar NIM : 1102414075, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta". Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 25 April 2019



Ira Cucu Cidar

NIM 1102414075



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO:

1. *Happiness is not something that you have to achieve. You can still feel happy during the process of achieving something.* **(Kim Namjoon)**
2. *All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them.* **(Walt Disney)**

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Maryono dan Ibu Sri Mariana, orang tua yang sangat hebat, terimakasih untuk usaha dan doa yang selalu diberikan dan selalu menjadi alasan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakakku, Ria Cucu Cidar yang selalu memberikan nasihat dan menjadi motivasi untuk terus menjadi lebih baik.
3. Semua sahabat-sahabatku yang sudah banyak membantu selama menempuh studi.
4. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta keluarga besar Rombel 2 Angkatan 2014 yang menjadi saksi berjuang selama kuliah.
5. Fakultas Ilmu Pendidikan.
6. Kampus tercinta, Universitas Negeri Semarang.

## ABSTRAK

**Cidar, Ira Cucu. 2019. Skripsi. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Titi Prihatin, M.Pd.**

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran; Scrabble; aksara Jawa

Media pembelajaran adalah salah satu produk teknologi pendidikan yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian pesan/materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran oleh guru kepada siswa. Berdasarkan hasil analisis di SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas 4 menggunakan metode ceramah dan media yang tidak bervariasi sehingga berdampak pada belum maksimalnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa (siraja) serta mengetahui efektivitas media pembelajaran siraja untuk kelas 4 sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *anaysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Sampel yang digunakan adalah 30 siswa kelas 4A sebagai kelas kontrol dan 30 siswa kelas 4B sebagai kelas eksperimen. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran siraja layak untuk digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran aksara Jawa kelas 4. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji kelayakan media oleh ahli media yang menunjukkan rata-rata sebesar 86,7% dan uji kelayakan ahli materi didapatkan hasil 80,6% dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain eksperimen sejati (*true experimental design*), bentuk yang digunakan adalah *posttest-only control design*. Hasil hipotesis dengan menggunakan *independent t test* diperoleh nilai sig 2-tailed (*Equal variances assumed*) adalah  $0, < \alpha = 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil rata-rata *post test* kelompok eksperimen yaitu 80,4 sedangkan hasil rata-rata *post test* kelompok kontrol, yaitu 67,2. Simpulan dari hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran siraja dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa mata pelajaran Bahasa Jawa pada siswa kelas 4 SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta.

Saran yang disampaikan berdasarkan penelitian ini (1) perlunya pengembangan media pembelajaran siraja dalam pembelajaran aksara Jawa sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa, (2) guru seharusnya meluangkan waktu untuk mempersiapkan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran di kelas menarik dan maksimal.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta” dapat peneliti selesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat akademik dalam menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyusun skripsi dengan baik, namun mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti, kritik dan saran peneliti harapkan agar skripsi ini dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sampai terselesainya skripsi ini.
2. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan segala kebijakan kepada peneliti sehingga terselesaikannya skripsi ini.

3. Dr. Titi Prihatin, M.Pd., selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan petunjuk, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Heri Triluqman BS, S.Pd., M.Pd., selaku penguji 1, Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., selaku penguji 2 dan Dr. Titi Prihatin, M.Pd., selaku penguji 3 yang telah berkenan menguji skripsi penulis.
5. Seluruh dosen serta staff karyawan di Universitas Negeri Semarang, khususnya Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang memberikan banyak pengalaman, kesempatan belajar serta inspirasi selama penulis menjalani studi di Universitas Negeri Semarang.
6. Ibu Sri Lestari, S.Pd, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Ibu Atik Handayani, S. Pd., selaku guru kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta yang telah banyak membantu peneliti dalam memberikan informasi serta dalam pelaksanaan penelitian
8. Ibu Atik Handayani, S. Pd., selaku validator materi pada media siraja yang telah memberikan kritik dan saran mengenai materi yang terkandung di dalam media siraja.
9. Bapak Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media 1 dan Bapak Heri Tri Luqman BS, M.Kom., M.Pd.,selaku ahli media 2 yang telah bersedia memberi kritik dan saran pada media siraja yang telah peneliti kembangkan.
10. Seluruh staff SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta yang telah bersedia mengarahkan peneliti sebelum penelitian berlangsung.



11. Siswa dan siswi kelas 4 A dan 4 B atas partisipasi dan kerjasama yang baik dalam proses penelitian.
12. Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Maryono dan Ibu Sri Mariana yang sudah berusaha semaksimal mungkin, memberikan motivasi, doa, dukungan dan semangat, dan yang selalu menjadi alasan untuk menyelesaikan studi.
13. Kakakku, Ria Cucu Cidar yang sudah menjadi sosok yang luar biasa dan menjadi alasan kedua untuk segera menyelesaikan studi.
14. Sahabat terbaikku, Yuliana Eka Saputri, Reza Ulfa Rosiana, Esti Tri Lestari, Afifah Nurul Hidayah, dan Bela Meliana Listiadi yang selalu ada saat suka dan duka selama menempuh studi.
15. BTS, Red Velvet, dan Day6 yang selalu menginspirasi dan menghibur penulis melalui karya-karya mereka.
16. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
17. Kampus tercinta, Unnes.

Peneliti berharap semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, April 2019

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Cakupan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	14
BAB II KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR .....	15
2.1 . Kerangka Teoretik.....	15
2.1.1 Teknologi Pendidikan.....	15

2.1.1.1	Definisi Teknologi Pendidikan.....	15
2.1.1.2	Kawasan Teknologi Pendidikan.....	20
2.1.1.3	Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran.....	22
2.1.2	Media Pembelajaran.....	24
2.1.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	24
2.1.2.2	Kedudukan Media Dalam Sistem Pembelajaran.....	26
2.1.2.3	Manfaat Media Pembelajaran.....	28
2.1.2.4	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	30
2.1.2.5	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	33
2.1.2.6	Landasan Penggunaan Media Pembelajaran .....	39
2.1.2.7	Macam-macam Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	43
2.1.3	Pembelajaran Bahasa Jawa .....	49
2.1.3.1	Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar .....	49
2.1.3.2	Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar .....	52
2.1.4	Media Pembelajaran <i>Scrabble</i> .....	54
2.1.4.1	Pengertian Media Pembelajaran <i>Scrabble</i> .....	54
2.1.4.2	Tata Cara Melakukan Permainan <i>Scrabble</i> .....	56
2.1.4.3	Manfaat Media Pembelajaran <i>Scrabble</i> .....	57
2.2	Kajian Penelitian Yang Relevan .....	58
2.3	Kerangka Berpikir .....	65

2.4 Hipotesis.....	68
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>69</b>
3.1 Desain Penelitian.....	69
3.2 Desain Pengembangan .....	70
3.3 Prosedur Penelitian.....	71
3.4 Desain Evaluasi Penelitian .....	76
3.5 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	78
3.6 Populasi dan Sampel .....	78
3.7 Variabel Penelitian .....	79
3.8 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	80
3.9 Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	84
3.10 Teknik Analisis Data .....	92
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>98</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	98
4.1.1 Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	98
4.1.2 Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	111
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	115
4.1.4 Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	123
4.1.5 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	124
4.2 Analisis Data .....	124
4.2.1 Deskripsi Data Penelitian.....	124

4.2.2 Analisis Data Penelitian.....	125
4.3 Pembahasan.....	130
4.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrabble</i> Aksara Jawa.....	130
4.3.2 Efektivitas Media Pembelajaran <i>Scrabble</i> Aksara Jawa.....	139
BAB V PENUTUP.....	14
5.1 Simpulan.....	145
5.2 Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA .....	147
LAMPIRAN.....	152

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	85
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Soal Uraian.....	86
Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda .....	87
Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uraian .....	88
Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda.....	89
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Uraian.....	90
Tabel 3.7 Hasil Reliabilitas Soal Pilihan Ganda .....	91
Tabel 3.8 Hasil Reliabilitas Soal Uraian Sebelum Uji Coba .....	92
Tabel 3.9 Hasil Reliabilitas Soal Uraian Setelah Uji Coba.....	92
Tabel 4.1 Aspek Pendapat Siswa Mengenai Pentingnya Pembelajaran	
Aksara Jawa.....	102
Tabel 4.2 Aspek Proses Pembelajaran Aksara Jawa.....	103
Tabel 4.3 Aspek Aspek Pemahaman Siswa Terhadap Materi Aksara Jawa .....	104
Tabel 4.4 Aspek Media Pembelajaran Aksara Jawa Yang Digunakan .....	105
Tabel 4.5 Aspek Kebutuhan Media Pembelajaran Aksara Jawa.....	106
Tabel 4.6 Aspek Pendapat Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Scrabble</i> .....	108
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	121
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	121



Tabel 4.9 Saran dan Tindak Lanjut Ahli Media.....	122
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi .....	122
Tabel 4.11 Saran dan Tindak Lanjut Ahli Materi .....	123
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Awal.....	126
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Awal .....	127
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Akhir .....	127
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Akhir .....	128
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji T Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	129
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Kepuasan Siswa Terhadap Media Siraja.....	144

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Elemen Kunci Definisi Teknologi Pendidikan AECT 2004 .....	17
Gambar 2. 2 Hubungan Antar Kawasan Teknologi Pembelajaran .....	20
Gambar 2.3 Komponen-Komponen Pembelajaran .....	27
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir .....	68
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	70
Gambar 3.2 Pola Desain Posttest-Only Control Design .....	77
Gambar 4.1 Blueprint Media .....	111
Gambar 4.2 Cover Bagian Depan Box Siraja .....	116
Gambar 4.3 Cover Bagian Belakang Box Siraja.....	117
Gambar 4.4 Cover Buku Panduan Siraja .....	117
Gambar 4.5 Isi Buku Panduan Siraja .....	118
Gambar 4.6 Papan Siraja.....	119
Gambar 4.7 Kartu Siraja .....	119

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	153
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	154
Lampiran 3 Peta Kompetensi .....	155
Lampiran 4 Peta Materi.....	156
Lampiran 5 Garis Besar Isi Media .....	157
Lampiran 6 Naskah Media.....	159
Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Siraja Oleh Siswa .....	163
Lampiran 8 Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Siraja Oleh Siswa.....	166
Lampiran 9 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran .....	168
Lampiran 10 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Siraja Oleh Guru.....	172
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	175
Lampiran 12 Instrumen Validasi Ahli Media .....	177
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media .....	180
Lampiran 14 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	189
Lampiran 15 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	192
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Materi.....	196

Lampiran 17 Kisi-Kisi Angket Kepuasan Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	202
Lampiran 18 Angket Kepuasan Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	203
Lampiran 19 Hasil Kepuasan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Siraja .....	204
Lampiran 20 Daftar Siswa Kelompok Eksperimen .....	206
Lampiran 21 Daftar Siswa Kelompok Kontrol .....	207
Lampiran 22 Instrumen Validasi Soal.....	208
Lampiran 23 Hasil Validasi Soal .....	211
Lampiran 24 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	215
Lampiran 25 Soal Uji Coba.....	221
Lampiran 26 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	225
Lampiran 27 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Tipe Soal Pilihan Ganda.....	227
Lampiran 28 Uji Validitas Soal Uji Coba Tipe Pilihan Ganda .....	229
Lampiran 29 Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Tipe Pilihan Ganda .....	231
Lampiran 30 Uji Kesukaran Soal Pilihan Ganda .....	232
Lampiran 31 Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda .....	233
Lampiran 32 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Tipe Soal Uraian.....	234
Lampiran 33 Uji Validitas Soal Uji Coba Tipe Uraian.....	236
Lampiran 34 Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Tipe Uraian .....	238
Lampiran 35 Uji Kesukaran Soal Uraian .....	239
Lampiran 36 Data Daya Pembeda Soal Uraian.....	240

Lampiran 37 Kisi-Kisi Soal Post Test.....	241
Lampiran 38 Soal Uji Coba.....	244
Lampiran 39 Kunci Jawaban Soal Post Tes.....	248
Lampiran 40 Data Nilai Ulangan Harian Kelas Eksperimen.....	249
Lampiran 41 Data Nilai Ulangan Harian Kelas Kontrol.....	250
Lampiran 42 Uji Normalitas Analisis Data Awal.....	251
Lampiran 43 Uji Homogenitas Analisis Data Awal.....	252
Lampiran 44 Hasil Nilai Akhir Post Test Kelas Eksperimen.....	253
Lampiran 45 Hasil Nilai Akhir Post Test Kelas Kontrol.....	255
Lampiran 46 Uji Normalitas Analisis Data Akhir.....	257
Lampiran 47 Uji Homogenitas Analisis Data Akhir.....	258
Lampiran 48 Uji T antar Kelompok Perlakuan.....	259
Lampiran 49 RPP Kelas Eksperimen.....	260
Lampiran 50 RPP Kelas Kontrol.....	269
Lampiran 51 Foto Scrabble Aksara Jawa.....	278
Lampiran 52 Foto Penelitian.....	279

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan kunci pokok bagi kehidupan manusia, sebab bahasa merupakan sarana komunikasi, integrasi dan adaptasi. Melalui bahasa, manusia dapat bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan, tingkah laku, serta sopan santun yang baik. Bahasa juga merupakan sistem, lambang kebanggaan, identitas suatu daerah tertentu dan alat penghubung dalam keluarga dengan masyarakat. Bahasa memegang peranan penting dalam kebudayaan suatu daerah tertentu, sebab bahasa dapat dijadikan sebagai ciri pembeda yang sangat menonjol, karena dengan bahasa setiap kelompok sosial merasa dirinya sebagai satu kesatuan yang berbeda dari kelompok yang lainnya.

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari banyak ras, suku, dan bahasa. Beberapa bahasa daerah yang terdapat di Indonesia antara lain adalah Bahasa Jawa, Bahasa Melayu, Bahasa Madura, Bahasa Toraja, Bahasa Makassar, Bahasa Batak, Bahasa Minangkabau, Bahasa Banjar, Bahasa Bugis, Bahasa Sunda, Bahasa Aceh, dan Bahasa Bali. Salah satu bahasa daerah yang terkenal di Indonesia adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa memiliki nilai-nilai tata krama dan sopan santun yang nantinya dipelajari, dilestarikan, dan dikembangkan menjadi nilai-nilai positif yang membawa dampak baik dalam kehidupan sosial. Di dalam Bahasa Jawa juga mengajarkan mengenai batas-batas sopan santun serta cara



menggunakan adat yang baik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari tata krama Agar mencapai kesopanan yang dapat menjadi hiasan diri pribadi seseorang.

Masyarakat Indonesia yang tinggal di Pulau Jawa, khususnya masyarakat suku Jawa di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi sehari-hari yang kemudian berkembang dengan tingkat tutur kata yang khas. Sebagai salah satu kebudayaan Jawa, bahasa Jawa harus dilestarikan, salah satunya yaitu dengan cara memasukkan mata pelajaran muatan lokal ke dalam kurikulum pendidikan. Muatan lokal merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya. Dalam Permendikbud No. 79 Tahun 2014 dijelaskan bahwa muatan lokal diajarkan dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya, serta untuk melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 dalam Pasal 37 Ayat 1 menyebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar yaitu pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan

dan muatan lokal. Kompetensi dalam muatan lokal dapat berupa bahasa daerah, adat istiadat, kesenian daerah, dan hal-hal lainnya yang disesuaikan dengan ciri khas dan keunggulan daerah masing-masing. Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah salah satu muatan lokal yang dipilih oleh satuan pendidikan di wilayah provinsi Jawa Tengah. Kewajiban ini telah dituangkan didalam Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 tahun 2013 tentang petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Nomor 9 tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa. Peraturan ini berisi tentang pelaksanaan pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah, Bahasa Jawa di lingkungan Provinsi Jawa Tengah adalah wajib yakni dengan mengalokasikan waktu 2 Jam pelajaran per minggunya di masing-masing sekolah. Peraturan ini kemudian ditindak lanjuti dengan Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah Nomor 424.13242 tanggal 23 Juli 2013 tentang Implementasi Muatan Lokal Bahasa Jawa di Jawa Tengah. Selain itu terdapat pula Surat Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah nomor : 423.5/15322 tanggal 13 Juni 2014 perihal pelaksanaan kurikulum muatan lokal Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di Provinsi Jawa Tengah. Surat Dinas tersebut berisi melaksanakan kurikulum muatan lokal Bahasa Jawa 2 (dua) jam setiap minggu secara terpisah sebagai mata pelajaran yang dialokasikan dalam struktur kurikulum 2013 dan pelaksanaan kurikulum muatan lokal Bahasa Jawa sesuai kurikulum 2013 dimulai pada tahun ajaran 2014/2015 pada semua jenjang dan tingkat pendidikan. Dengan diberlakukannya peraturan pemerintah tersebut, sudah pasti bahwa pembelajaran muatan lokal sangat perlu dan sangat penting untuk dilaksanakan. Selain bertujuan untuk menambah pengetahuan

siswa, hal ini juga dapat menjadikan cara melestarikan potensi suatu daerah dan dapat membantu membentuk jati diri bangsa.

Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah program pembelajaran bahasa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan bahasa Jawa serta sebagai media transfer nilai-nilai budaya Jawa kepada masyarakat. Pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar meliputi membaca, menyimak, berbicara, menulis. Membaca diarahkan pada kemampuan memahami isi bacaan, baik itu aksara latin maupun aksara Jawa. Kegiatan menyimak merupakan kegiatan pemahaman teks lisan. Kegiatan menulis diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara tertulis menggunakan Bahasa Jawa. Kegiatan berbicara diarahkan pada kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara lisan dengan menggunakan Bahasa Jawa.

Kegiatan menulis dalam pembelajaran Bahasa Jawa yaitu berupa menulis huruf Jawa yang biasa disebut dengan aksara jawa. Aksara Jawa (carakan) terdiri dari 20 aksara pokok, dimulai dari (ha) sampai (nga). Selain aksara jawa, dalam kaidah penulisan aksara Jawa terdapat pula sandhangan dan pasangan. Sandhangan adalah tanda yang dipakai sebagai pengubah bunyi dalam tulisan aksara Jawa, sedangkan pasangan adalah aksara yang meghubungkan suku kata tertutup/suku kata mati sebuah aksara dengan suku kata berikutnya. Perbedaan lain antara aksara Jawa dengan aksara Latin adalah pada bentuk aksara atau hurufnya.

Pengajaran bahasa daerah setidaknya harus diarahkan pada tiga fungsi pokok, yaitu (1) alat komunikasi, (2) edukatif, dan (3) kultural. Fungsi alat komunikasi diarahkan agar siswa dapat menggunakan bahasa daerah secara baik dan benar untuk kemampuan berkomunikasi dalam keluarga dan masyarakat. Fungsi edukatif diarahkan agar siswa dapat memperoleh nilai-nilai budaya daerah untuk keperluan pembentukan kepribadian dan identitas bangsa. Fungsi kultural diarahkan agar siswa dapat mempelajari dan mengimplementasikan nilai-nilai budaya daerah sebagai upaya untuk membangun identitas dan menanamkan filter dalam menyeleksi pengaruh budaya luar (Wibawa, 2007:6).

Pada fungsi pertama, bahasa sebagai alat komunikasi yang diarahkan agar siswa dapat berbahasa daerah dengan baik dan benar, mengandung nilai kearifan lokal hormat atau sopan santun. Seperti diketahui bahwa dalam bahasa daerah (bahasa Jawa) berlaku penggunaan bahasa Jawa sesuai dengan unggah-ungguh. Fungsi edukatif diarahkan agar siswa dapat memperoleh nilai-nilai budaya daerah untuk keperluan pembentukan kepribadian dan identitas bangsa, antara lain melalui berbagai karya sastra Jawa. Contohnya, sastra wayang dalam bahasa Jawa, selain berfungsi sebagai tontonan (pertunjukan) juga berfungsi sebagai tuntunan (pendidikan). Melalui sastra wayang, para siswa dapat ditanamkan nilai-nilai etika, estetika, sekaligus logika, serta membentuk kepribadian. Fungsi kultural diarahkan untuk menggali dan menanamkan kembali nilai-nilai budaya daerah sebagai upaya untuk membangun identitas dan menanamkan filter dalam menyeleksi pengaruh budaya luar. Jika penanaman nilai-nilai budaya daerah telah

berhasil, maka akan terbangun identitas budaya yang kuat, dan pada akhirnya akan dapat membendung dan memfilter pengaruh budaya luar.

Secara umum, kemampuan siswa kelas IV SD No. 3 Keratonan dalam membaca dan menulis aksara Jawa terbilang kurang. Berdasarkan data yang peneliti peroleh pada observasi awal, hasil rata-rata nilai UH materi aksara Jawa di kelas IV A adalah 67,33 sedangkan di kelas IV B adalah 66,3. Hasil pembelajaran aksara Jawa termasuk dalam kategori rendah karena ketidakpahaman siswa terhadap kode/bentuk aksara Jawa yang cenderung sulit dihafalkan. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah melalui peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa dengan menerapkan strategi pembelajaran serta penggunaan media yang tepat dan menarik.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Jawa harus dikemas dengan baik supaya tidak membosankan sehingga siswa tertarik untuk belajar Bahasa Jawa. Untuk mencapai hasil dari kegiatan pendidikan yang maksimal, dibutuhkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Asyar (2012:8) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pada hakikatnya bukan hanya media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar, melainkan juga tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan

menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal. Isi media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, serta metode dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran tersebut juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru membutuhkan media sebagai sarana atau alat bantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sedangkan siswa membutuhkan media pembelajaran karena melalui media pembelajaran, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu produk teknologi pendidikan yang digunakan sebagai sumber belajar siswa serta sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat bermanfaat bagi siswa antara lain dapat membuat pembelajaran lebih menarik, siswa menjadi lebih cepat menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran, serta terciptanya metode mengajar yang lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, melalui penuturan kata-kata oleh guru, namun siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain (Najikhah., dkk, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, kesulitan siswa kelas IV SD No. 3 Keratonan dalam membaca huruf Jawa sebagian besar



terletak pada ketidakpahaman terhadap bentuk aksara serta sandhangan yang sulit dihafalkan. Hal ini menyebabkan keterampilan siswa dalam membaca huruf Jawa masih rendah, sedangkan siswa harus hafal aksara Jawa, sandhangan serta pasangannya, dan juga harus menguasai aturan-aturan penulisannya. Rata-rata siswa kelas IV SD No. 3 Keratonan tidak diajarkan perihal kebudayaan Jawa, termasuk aksara Jawa sejak dini sehingga mereka tidak terbiasa menggunakan Bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru Bahasa Jawa kelas IV SD No. 3 Keratonan yang juga merangkap sebagai guru semua mata pelajaran mengatakan bahwa cukup sulit untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa dalam pembelajaran aksara Jawa. Dalam pembelajaran aksara Jawa, guru hanya menggunakan media buku paket dan kartu aksara Jawa yang dibuat sendiri, sedangkan kedua media tersebut kurang bisa memaksimalkan kemampuan siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

Berdasarkan kondisi di atas, maka perlu adanya suatu upaya untuk mengatasi permasalahan berupa kesulitan siswa dalam menghafalkan aksara Jawa dan sandhangan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan pemberian alat atau media. Penggunaan media pada pembelajaran ini dapat memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi konkret dengan memanfaatkan benda di lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat memudahkan siswa untuk menghafal dan mengasah kemampuan dalam membaca aksara Jawa. Selain itu, keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran mengenai materi aksara Jawa inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk membuat media pembelajaran bahasa Jawa

khususnya untuk memperlancar kemampuan siswa kelas IV di SD No. 3 Keratonan dalam membaca aksara Jawa.

*Scrabble* aksara Jawa (siraja) merupakan bentuk inovasi media pembelajaran berupa permainan susun kata menggunakan aksara Jawa. Permainan ini dapat dilakukan dengan mengisi atau menyusun kartu yang bertuliskan potongan aksara di atas papan permainan agar dapat membentuk suatu kata yang memiliki makna. *Scrabble* aksara Jawa diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa pada kelas IV SD No. 3 Keratonan. Selain itu, siswa diharapkan dapat mengasah kemampuan menghafal aksara Jawa dan sandhangan swara melalui kartu siraja yang didesain dengan warna yang berbeda-beda. Media pembelajaran ini didesain untuk dapat digunakan oleh siswa kelas IV secara berkelompok dengan jumlah siswa per kelompok minimal 4 siswa.

Kartu-kartu aksara kecil didesain dengan aksara Jawa dalam berbagai jenis aksaranya yaitu aksara Jawa legena serta sandhangan swara aksara Jawa. Masing-masing jenis aksara didesain dengan *background* warna-warna cerah untuk memudahkan siswa dalam mengenali dan membedakan antara jenis aksara satu dengan lainnya. Kartu-kartu beraksara tersebut dapat diletakkan dalam papan bermain dan disusun di atasnya sehingga dapat membentuk suatu kata yang memiliki makna. Untuk menambah minat belajar siswa, maka terdapat tahap skoring ketika menggunakan media *scrabble* aksara Jawa. Terdapat skor dengan ketentuan yang mendapat skor paling banyak akan menjadi pemenang. *Scrabble* aksara Jawa didesain dengan menyesuaikan tingkat kesukaran materi ajar membaca dan menulis aksara Jawa yang telah tercantum dalam silabus untuk

mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa untuk siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta” dan diharapkan media *scrabble* aksara Jawa dapat dijadikan inovasi pendidikan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melalui media *scrabble* aksara Jawa diharapkan pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa menjadi lebih efektif, khususnya untuk kelas IV di SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta masih rendah
- 2) Keterbatasan media pembelajaran yang berada di lingkungan SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta
- 3) Penggunaan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran yang tidak bervariasi membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran Bahasa Jawa

- 4) Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan materi aksara Jawa yang berdampak pada kemajuan belajar siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta.
- 5) Rendahnya partisipasi siswa kelas IV di SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta dalam mata pembelajaran bahasa Jawa yang ditandai dengan sikap kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang terjadi di SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta maka dapat diuraikan cakupan masalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menulis dan membaca aksara Jawa siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No.3 Surakarta belum optimal.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa kurang variatif sehingga anak kurang termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa yang tepat dan menarik minat belajar siswa.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana desain media *scrabble* aksara jawa sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No.3 Surakarta?
- 2) Bagaimana keefektifan media *scrabble* aksara jawa untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa dalam meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No.3 Surakarta?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengembangkan produk *scrabble* aksara jawa sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta
- 2) Mengetahui keefektifan media *scrabble* aksara jawa sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### **1) Manfaat Teoretis**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu

pendidikan serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif di waktu yang akan datang.

## 2) **Manfaat Praktis**

1. Bagi Kepala Sekolah
  - a. Media yang sudah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses pembelajaran.
  - b. Menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Bagi guru
  - a. Mempermudah guru dalam menyajikan informasi terkait materi mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara Jawa yang akan disampaikan pada siswa.
  - b. Membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik minat siswa dan menyenangkan melalui media *scrabble* aksara Jawa.
  - c. Mengembangkan keterampilan guru dalam menggunakan *scrabble* aksara Jawa sebagai alternatif media pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa.
3. Bagi Siswa
  - a. Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru.
  - b. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa.



- c. Menumbuhkan minat siswa untuk belajar bahasa Jawa, khususnya aksara Jawa.
- d. Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi belajar siswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan diharapkan sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa *scrabble* aksara Jawa dengan ukuran 32 x 48 cm.
- 2) Produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang dikemas dalam bentuk papan bermain dan kartu-kartu aksara Jawa.
- 3) Media *scrabble* aksara Jawa terbuat dari papan karton persegi panjang, sedangkan kartu aksara Jawa terbuat dari kardus yang dilapisi kertas dengan warna yang berbeda-beda setiap sandhangan swaranya. Terdapat *box* untuk wadah papan permainan, kartu aksara, serta buku panduan penggunaan media *scrabble* aksara Jawa.
- 4) Kartu-kartu aksara pada media *scrabble* aksara Jawa bersifat dua dimensi. Tulisan aksara Jawa hanya terdapat pada kartu bagian depan.
- 5) Kartu-kartu aksara kecil bertulisan huruf-huruf Jawa
  - a. Aksara Jawa Pokok (*legena*).
  - b. Aksara Jawa dengan sandhangan.
- 6) Kartu-kartu aksara Jawa didesain dengan *background* warna-warni untuk menarik minat dan perhatian siswa serta mempermudah siswa untuk membedakan kartu dengan sandhangan swara yang berbeda-beda.

## BAB II

### KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Kerangka Teoretik

##### 2.1.1 Teknologi Pendidikan

###### 2.1.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Istilah teknologi berasal dari bahasa Yunani yang *technologia* yang berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti *art, skill, science*, atau keahlian, keterampilan, ilmu. Jadi “teknologi pendidikan” dapat diartikan sebagai pegangan atau pelaksanaan pendidikan secara sistematis, menurut sistem tertentu yang akan dijelaskan kemudian. Teknologi pendidikan adalah pendekatan sistematis dan kritis mengenai pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah.

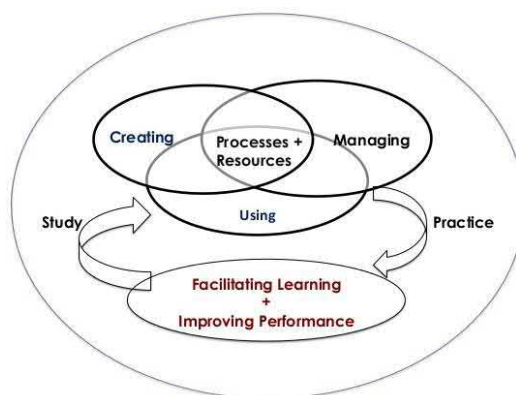
Definisi Teknologi pendidikan menurut Miarso dalam Subkhan (2013: 6) adalah: (1) Spesialisai lebih lanjut dari ilmu pendidikan yang terutama berkepentingan dalam mengatasi masalah belajar pada manusia, dengan memanfaatkan berbagai macam sumber masalah insani dan non-insani dan menerapkan konsep sistem dalam upaya pemecahannya; (2) Teknologi pendidikan merupakan bidang garapan yang tidak digarap oleh bidang atau disiplin lain.

Penggarapan ditopang oleh sejumlah teori, model, konsep, dan prinsip dari bidang dan disiplin lain seperti ilmu perilaku, ilmu komunikasi, ilmu kerekayasaan, teori/konsep sistem, dan lain-lain yang tidak dapat diperinci satu per satu. Penggarapan itu dilakukan dengan sistematis dan sistemik; (3) Teknologi pendidikan berusaha menjelaskan, meringkaskan, memberikan orientasi, dan mensistematisasikan gejala, konsep, teori yang saling berkaitan, dan menggabungkannya menjadi satu, yang merupakan pendekatan isometrik. Pendekatan ini juga menekankan perlunya daya lipat atau sinergi; (4) Teknologi pendidikan berusaha mengidentifikasi hal-hal yang belum jelas/belum terpecahkan, dan mencari cara-cara baru yang inovatif sesuai dengan perkembangan budaya dan hasrat manusia untuk memperbaiki dirinya. Atas dasar itu perlu dihasilkan serangkaian strategi penelitian. Penelitian itu perlu dilakukan terus-menerus dan dipakai sebagai dasar untuk membuat prediksi untuk perkembangan yang akan datang. Penelitian tersebut tidak hanya yang bersifat empirik, melainkan juga penelitian dasar yang menghasilkan sejumlah teori dan model.

*Association for Educational Communication and Technology (AECT)* (www.aect.org, 2017) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut :

*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological process and resources.*

Jadi, teknologi pendidikan adalah bidang kajian dan praktik etis dalam memfasilitasi praktik pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan mengkreasi, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologis (metode dan media pembelajaran) yang tepat. Berdasarkan definisi di atas, fokus teknologi pendidikan adalah memfasilitasi praktik pembelajaran, caranya adalah dengan menciptakan, mendesain atau mengkreasi, menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologis dan media/sumber belajar. Dengan demikian aktivitas utama dari kajian teknologi pendidikan adalah: (1) mengkreasi proses dan sumber pembelajaran; (2) menggunakan proses dan sumber pembelajaran; dan (3) mengelola proses dan sumber pembelajaran, yang semuanya ditujukan untuk memfasilitasi pembelajaran (Subkhan, 2013).



Gambar 2.1 Elemen Kunci Definisi Teknologi Pendidikan AECT 2004  
(Subkhan, 2013)

Elemen dari definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2004 yaitu: (1) Proses (*process*). Definisi proses dalam hal ini yaitu menyangkut proses semua kegiatan teknologi pendidikan, yaitu aktivitas kreasi, penggunaan, pengelolaan, dan kajian (*study*). Pada aktivitas atau dimensi kreasi, wujud proses

adalah metode dan/atau proses perumusan desain pembelajaran (*learning design*) sampai pada teknis proses produksi media dan metode pembelajaran. Pada dimensi penggunaan, proses dipahami sebagai implementasi dan praktik pembelajaran, sedangkan pada dimensi pengelolaan, proses adalah aktivitas pengelolaan itu sendiri; (2) Sumber (*resources*). Sumber adalah segala sesuatu yang menjadi sumber bagi proses pembelajaran, termasuk juga media. Secara acak dapat kita sebut sumber dan/atau media pembelajaran tersebut antara lain adalah buku, alat peraga, peta, gambar, poster, radio, televisi, *slide*, LCD projector, film, komputer, internet, perpustakaan, lingkungan sosial, dan manusia itu sendiri. Sumber belajar inilah dalam definisi teknologi pendidikan AECT 2004 disebut sumber-sumber teknologis (*technological resources*). Di era modern ini, dimana banyak perkembangan pada teknologi informasi, maka sumber/media pembelajaran lebih banyak dipahami dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi digital; (3) Kreasi (*creating*). Aktivitas kreasi merupakan aktivitas awal dalam rangkaian praktik teknologi pendidikan, hal ini karena pada dimensi kreasi inilah desain pembelajaran (*learning design*) dirumuskan sebagai acuan utama dalam implementasi atau proses pembelajaran nantinya. Dalam hal ini yang dikreasi adalah desain pembelajaran itu sendiri, termasuk di dalamnya adalah kreasi metode, media dan konsep evaluasi yang akan dilakukan. Lebih dari itu juga akan diarahkan untuk mengkreasi proses/metode perumusan desain pembelajaran. Salah satu kreasi metode penyusunan desain pembelajaran adalah yang sering dikenal dengan akronim ADDIE, yang merupakan sebuah pendekatan sistem (*system approach*) dalam menyusun desain pembelajaran dimulai *Analysis*,

*Design, Development, Implement, dan Evaluation (ADDIE)*. Dengan kata lain, metode ADDIE adalah metode dalam menyusun desain pembelajaran; (4) Penggunaan (*using*). Aktivitas penggunaan biasa disebut pula dengan aktivitas implementasi dari desain pembelajaran yang sudah disusun pada aktivitas kreasi sebelumnya. Jadi penggunaan yang dimaksud disini adalah implementasi desain pembelajaran dan proses evaluasi pembelajaran. Salah satu pemahaman dari aktivitas penggunaan ini adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang sudah ada, jadi tidak melalui proses pengembangan/produksi media pembelajaran; (5) Pengelolaan (*managing*). Konsep pengelolaan ini adalah warisan yang tetap dipertahankan dari definisi-definisi teknologi pendidikan di lingkaran AECT tahun-tahun sebelumnya. Lingkup pengelolaan dalam bidang kajian dan praktik teknologi pendidikan adalah mengelola aktivitas kreasi (penyusunan desain pembelajaran, juga metode dan evaluasi pembelajaran serta produksi media) dan implementasinya (proses pembelajaran).

Menurut Nasution dalam Subkhan (2013: 4-5) teknologi pendidikan adalah pemikiran yang sistematis tentang pendidikan, penerapan *problem solving* dalam pendidikan, yang dapat dilakukan dengan alat-alat komunikasi modern, akan tetapi juga tanpa alat-alat tersebut. Pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah. Secara garis besar pemahaman dan konsep dasar teknologi pendidikan yang dikemukakan oleh Nasution dan Miarso di atas tidak terdapat perbedaan signifikan, keduanya

memahami teknologi pendidikan sebagai garapan spesifik dalam dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran menggunakan media dan teknik atau metode-metode tertentu.

Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Semua bentuk dan praktik pendidikan pasti melibatkan teknologi pendidikan, karena tidak ada praktik pendidikan tanpa melibatkan media, sumber, dan metode pembelajaran sebagai subjek/objek utama teknologi pendidikan.

### 2.1.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Berlandaskan definisi AECT 1994, ada lima domain atau bidang garapan teknologi pembelajaran yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Berikut ini bagan hubungan antar kawasan teknologi pembelajaran menurut Seels dan Richey dalam Prawiradilaga (2012: 48-54)



Gambar 2. 2 Hubungan antar kawasan teknologi pembelajaran

Kawasan pertama teknologi pembelajaran adalah desain atau perancangan yang mencakup penerapan berbagai teori, prinsip dan prosedur dalam melakukan perencanaan atau mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistemis dan sistematis. Dalam desain, proses ini merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar yang meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan lain-lain. Proses desain ini bertujuan untuk menciptakan strategi dan produk.

Kawasan berikutnya yaitu kawasan pengembangan berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media pembelajaran yang kisi-kisi modelnya dihasilkan dari kawasan desain. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi terpadu, dan teknologi berbasis komputer dan multimedia.

Kawasan ketiga dalam teknologi pembelajaran ialah kawasan pemanfaatan. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan belajar atau sistem pembelajaran. Kawasan pemanfaatan mencakup pemanfaatan media, difusi dan inovasi, implementasi dan institusionalisasi, serta kebijakan dan regulasi.

Kawasan ketiga adalah kawasan pengelolaan. Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan supervisi. Kawasan pengelolaan bermula dari administrasi



pusat media, program media dan pelayanan media. Kawasan pengelolaan meliputi pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi.

Kawasan teknologi pembelajaran yang terakhir yaitu penilaian. Penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar yang mencakup analisis masalah, pengukuran acuan patokan, penilaian formatif, dan penilaian sumatif. Penilaian adalah kegiatan untuk mengkaji serta memperbaiki suatu produk atau program. Perbaikan ini dilakukan berdasarkan masukan atau informasi yang diterima (Prawiradilaga, 2012).

### **2.1.1.3 Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran**

Definisi teknologi pendidikan menurut AECT 2004 menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Dari definisi tersebut dijelaskan bahwa fokus teknologi pendidikan adalah untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Teknologi pendidikan merupakan solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran yang menggunakan berbagai perangkat, teknik, teori, dan metode dari berbagai bidang keilmuan untuk meningkatkan aspek pembelajaran. Menurut Novianti dan Syaichudin (2010) teknologi pendidikan memiliki langkah-langkah yang kompleks dan terpadu sehingga berfungsi untuk menganalisis masalah, kemudian mencari metode pemecahan masalah belajar

tersebut. Bentuk pemecahan masalah belajar tersebut adalah melalui sumber belajar yang didesain yaitu sumber-sumber yang secara khusus dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional.

Masalah pendidikan yang terjadi di sekitar kita adalah masalah peningkatan kualitas pembelajaran, dan salah satu solusi dari banyaknya masalah pembelajaran ini adalah teknologi pendidikan. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan adalah dengan mengembangkan teknologi pembelajaran yang berorientasi pada *interest* (minat) peserta didik dan memfasilitasi kebutuhan akan pengembangan kognitif, efektif dan psikomotornya. Fokus teknologi pendidikan adalah memecahkan masalah belajar yang bertujuan, terarah dan terkendali (Yuberti, 2015).

Salah satu kawasan teknologi pendidikan adalah kawasan pengembangan dimana, dimana kawasan tersebut berorientasi pada produksi media pembelajaran yang kisi-kisi modelnya dihasilkan pada kawasan desain. Salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran adalah melalui media pembelajaran, dimana media pembelajaran adalah salah satu produk teknologi pendidikan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran.

Di era modern masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran ceramah yang kemudian menciptakan pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru cenderung menurunkan keaktifan siswa dalam

menanggapi materi pembelajaran, karena guru hanya berperan sebagai penyampai informasi sehingga peserta didik cenderung menghafal materi pelajaran daripada memahami makna yang dipelajari. Hal ini terkesan seperti kegiatan utama peserta didik adalah mendengar dan mencatat informasi yang diceramahkan guru-guru.

Warsita (2013) menyatakan bahwa teknologi pendidikan berupaya untuk merancang, mengembangkan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja, dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya. Salah satu peran teknologi pendidikan yang hadir untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada awal kegiatan pembelajaran. Selain itu media juga dapat digunakan sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena jika tidak menggunakan media, maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.

## **2.1.2 Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Perantara dalam pengertian ini dapat didefinisikan sebagai perantara sebuah pesan dari pengirim menuju penerima. Menurut AECT Task Force dalam Kustiono (2010) media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam proses penyajian informasi. *National*

*Education Association* (NEA) dalam Nurseto (2011) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Rumampuk dalam Kustiono (2010) menyatakan bahwa media merupakan kata jamak dari medium yang arti umumnya untuk menunjukkan alat komunikasi. Media merupakan perantara atau alat komunikasi untuk membawa pesan dari pengirim menuju penerima. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran.

Menurut Schramm dalam Susiluna (2009) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Asyar (2012:8) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi antara pembelajar dengan pengajar yang biasa disebut poses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras (*hardware*) seperti komputer, proyektor, papan gambar dan lain-lain, ataupun perangkat lunak (*software*) seperti video, film, slide presentasi, dan media pembelajaran interaktif. Semua media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar komunikasi antara guru dengan

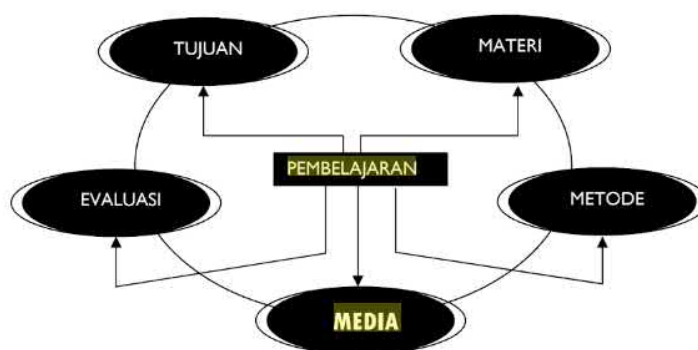
siswa dalam proses pembelajaran, serta seringkali media mampu merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa yang mendorong siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang materi pembelajaran.

Media pembelajaran bisa juga diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### **2.1.2.2 Kedudukan Media Dalam Sistem Pembelajaran**

Mediawati (2011) mengungkapkan bahwa di dalam sistem pembelajaran, kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran menempati kedudukan yang cukup penting, sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Sistem adalah suatu totalitas yang terdiri dari komponen atau bagian yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi.



Gambar 2.3 Komponen-komponen pembelajaran

Menurut Susilana dan Riyani (2009: 5), proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya, setelah itu guru menentukan alat dan melaksanakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat dijadikan bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan. Salah satu komponen yang dievaluasi adalah media pembelajaran. Apabila hasil belajar

siswa rendah, maka kita dapat mengidentifikasi bagian-bagian apa saja yang menyebabkannya, termasuk penggunaan media ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Musfiqon dalam Nisa (2014:312) di dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa berkedudukan sebagai penerima pesan. Sedangkan media berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Namun pemilihan media yang tepat sangat dipengaruhi strategi, pendekatan, metode dan format pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam sebuah proses pembelajaran. Kedudukannya dalam sebuah proses pembelajaran merupakan hal yang penting dikarenakan kemampuannya yang dapat menjembatani guru dengan siswa. Kedudukan media dalam sistem pendidikan tidak hanya sebagai media penyampaian atau media pembawa pesan, melainkan juga sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

### **2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran bermanfaat untuk membangkitkan keinginan, minat, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar siswa. Sudjana dan Rivai (2009:2) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 2) Bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Menurut Nurseto (2011), manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Menyamakan persepsi siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
- 2) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
- 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dan lain-lain.
- 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara,



pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.

- 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusuma dan lain-lain.

Semua media pembelajaran bermanfaat bagi siswa maupun guru. Melalui media, minat belajar siswa semakin meningkat sehingga siswa lebih antusias dalam mempelajari materi pembelajaran. Jika siswa paham dengan materi pembelajaran maka tercapainya tujuan pembelajaran semakin meningkat. Melalui media yang menarik dan bervariasi maka akan terciptanya metode mengajar yang lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak cepat bosan. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

#### **2.1.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Allen (dalam Daryanto, 2013) terdapat sembilan kelompok media, yaitu visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Menurut Munadi (2008: 55-57) media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yaitu:

- 1) Media audio, adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya, media audio ini menerima pesan-pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan non verbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain. Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam (*software*), yang disalurkan melalui *hardware* seperti radio dan alat-alat perekam seperti *phonograph record (disc recording)* audio tape (*tape recorder*) yang menggunakan pita magnetik (*cassette*), dan *compact disk*. Program radio sangat sesuai untuk sasaran dalam jangkauan yang luas, dan dalam pendidikan ia telah digunakan untuk pendidikan jarak jauh. Sedangkan program media rekam sangat mungkin untuk sasaran dalam jangkauan terbatas, seperti dalam proses pembelajaran di kelas kecil maupun di kelas besar (ruang auditorium).
- 2) Media visual, adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal, adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual-nonverbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan nonverbal yakni berupa simbol-simbol

visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual nonverbal-tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama. Jenis media visual yang pertama dan kedua bisa dibuat dalam bentuk media cetak seperti buku, majalah, koran, modul, komik, poster dan atlas; bisa juga dibuat di atas papan visual seperti papan tulis dan papan pameran (*display board*), dan bisa dibuat dalam bentuk tayangan, yakni melalui *projectable aids* atau alat-alat yang mampu memproyeksikan pesan-pesan visual, seperti *opaque projector*, OHP (*overhead projector*), *digital projector* (biasa disebut sebagai LCD atau infocus).

- 3) Media audio visual, adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio di atas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film docucokumenter, film drama, dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*).
- 4) Multimedia, yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala

sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Termasuk dalam pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karyawisata, sedangkan termasuk dalam pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi, bermain peran dan

#### **2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Sadiman (2009: 85) menjelaskan bahwa dalam pemilihan media pengajaran, sebaiknya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Winkel dalam Mahnun (2012:29) mengatakan bahwa dalam pemilihan media, di samping melihat kesesuaiannya dengan tujuan intruksional khusus, dan materi pelajaran juga harus mempertimbangkan soal biaya (*cost factor*), ketersediaan peralatan waktu dibutuhkan (*avaibility factor*), kualitas teknis (*technical quality*), ruang kelas, dan kemampuan guru menggunakan media secara tepat. Dick dan Carey (dalam Arief S. Sadiman dkk, 2009) menjelaskan empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pengajaran, yaitu:

- 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya media pengajaran tersedia di sekolah atau harus membeli.
- 2) Ketersediaan dana untuk membeli atau memproduksi media pengajaran, fasilitas, dan tenaganya.
- 3) Faktor keluwesan, ketahanan, dan kepraktisan media pengajaran yang digunakan. Sebuah media pengajaran hendaknya dapat digunakan

berulang kali untuk waktu yang lama. Media pengajaran juga praktis dan luwes agar mudah dibawa kemana-mana.

- 4) Efektivitas biaya dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

Menurut Zainul Abidin (2017:14) pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan tiga aspek, yaitu:

- 1) Aspek kelayakan isi. Aspek ini berisi kriteria pemilihan media dari segi isi atau apa yang terkandung di dalam media. Aspek ini meliputi kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar, kesesuaian tema dengan isi media, kejelasan topic yang dibahas, serta kelengkapan materi yang terdapat di dalam media.
- 2) Aspek bahasa. Di dalam aspek bahasa berisi tentang kejelasan petunjuk penggunaan media, penggunaan bahasa yang efektif dan efisien serta kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan intelektual dan perkembangan emosional siswa.
- 3) Aspek desain/visual. Aspek desain/visual meliputi kemenarikan tampilan media, huruf dan gambar, background serta kesesuaian ukuran dengan materi isi media.

Dalam penelitian ini, pengembangan media yang akan dilakukan adalah media visual (kartu dan papan bermain). Ada beberapa prinsip yang digunakan dalam mengembangkan produk media yang berbasis visual. Prinsip-prinsip visual tersebut membuat media yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Prinsip-prinsip visual tersebut

meliputi kesederhanaan (*simplicity*), kesatuan (*unity*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), bentuk (*shape*), garis (*line*), ruang (*space*), tekstur (*texture*), dan warna (*color*) (Pribadi dkk, 1996: 131-135).

- 1) Kesederhanaan, secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam.
- 2) Keterpaduan atau kesatuan, mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika di amati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan yang mudah dipahami.
- 3) Penekanan, meskipun dirancang sederhana, namun memerlukan penekanan pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- 4) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan ini ada dua jenis (Deni Hardianto, 2012) yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal ditunjukkan dengan adanya pembagian secara simetris, bentuk ini terkesan statis. Sebaliknya keseimbangan informal, bentuknya tidak

simetris, bentuk ini lebih dinamis dan menarik perhatian. Maka dibutuhkan imajinasi dan kreativitas dari guru.

- 5) Bentuk, bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.
- 6) Ruang, untuk membuat medium visual yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi, diperlukan adanya pemanfaatan ruang yang baik. Pemanfaatan ruang dapat menciptakan kesan statik dan dinamik.
- 7) Tekstur, unsur visual yang dijadikan sebagai pengganti sentuhan rasa tertentu dan dapat juga dipakai sebagai pengganti warna, memberikan penekanan, pemisahan, atau untuk meningkatkan kesatuan.
- 8) Warna, memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi tingkat realism objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu pemilihan warna khusus, nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut), dan intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

- 9) Garis, dalam medium visual dapat dipergunakan untuk menyatukan unsur-unsur visual. Di samping itu garis juga dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian pada unsur-unsur informasi tertentu.

Menurut BSNP (2008) penilaian isi materi yang ada di dalam media pembelajaran dapat ditinjau dari 4 aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek bahasa, aspek kelayakan penyajian dan aspek penilaian kontekstual.

- 1) Aspek Kelayakan Isi

- a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar. Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar
- b. Keakuratan konsep dan definisi. Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu fungsi.
- c. Pemberian petunjuk belajar secara jelas. Terdapat petunjuk penggunaan media secara jelas agar dalam penggunaannya lebih efektif dan efisien.
- d. Kelengkapan materi. Materi yang disajikan lengkap mencakup hal-hal yang dicantumkan dalam Kompetensi Dasar
- e. Keakuratan materi. Materi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik
- f. Kebenaran dan keterkinian materi. Materi yang disajikan harus benar dan *up to date* sesuai dengan perkembangan materi
- g. Keruntutan materi. Materi yang dibahas harus runtut dan sistematis.



2) Aspek Bahasa

- a. Penggunaan bahasa yang jelas dan baku sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).
- b. Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan intelektual pengguna
- c. Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan emosional pengguna

3) Aspek Kelayakan Penyajian

- a. Mendorong rasa ingin tahu dan aktif. Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong siswa untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
- b. Penyajian gambar dan tulisan yang menarik dan proporsional
- c. Menciptakan minat belajar siswa serta memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih dalam.
- d. Merangsang keterampilan siswa dalam mempelajari materi yang disajikan. Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong siswa untuk lebih giat mengetahui materi lebih jauh.

4) Aspek Penilaian Konstekstual

- a. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata,
- b. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
- c. Konstruktivisme (*Constructivism*). Materi dalam modul bersifat mengkonstruksi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan
- d. Menemukan (*Inquiry*). Materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri.

- e. Bertanya (*Questioning*). Terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong, membimbing, dan mengukur kemampuan berpikir siswa.
- f. Masyarakat Belajar (*Learning Community*). Terdapat tugas kelompok, dan materi merangsang siswa untuk berdiskusi (sharing) dengan teman-temannya.
- g. Pemodelan (*Modelling*). Terdapat contoh soal prosedural dan cara penyelesaiannya.
- h. Refleksi (*Reflection*). Terdapat rangkuman atas materi yang telah dipelajari.
- i. Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*). Terdapat tes yang bisa digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar siswa.

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan berdasarkan kriteria tertentu. Secara umum, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan dari segala aspek atau kriteria pemilihan media agar proses penyampaian informasi dengan menggunakan media tersebut menjadi tepat guna dan tepat pada sasaran yang dituju. Kesalahan pemilihan media, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediakan, akan membawa dampak panjang yang tidak diinginkan di kemudian hari.

#### **2.1.2.6 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Rodhatul Jennah dalam Ramli (2015: 135) terdapat beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan

filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Berikut ini adalah penjelasan dari keempat landasan tersebut:

1) Landasan filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat pada proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Namun di sisi lain, dengan adanya berbagai media pembelajaran membuat siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya.

Perbedaan pendapat tersebut tergantung pada bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri dan motivasi dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

2) Landasan psikologis

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu dalam pemilihan

media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Kajian psikologi menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan abstrak-konkrit dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat, antara lain:

- a. Jerome Bruner, mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.
- b. Charles F. Haban mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai dari yang paling nyata hingga yang paling abstrak.
- c. Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

### 3) Landasan teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.

### 4) Landasan empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan apabila ia belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar menggunakan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Berdasarkan landasan empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya

tidak berdasarkan kesukaan atau keinginan guru semata, tetapi harus dipertimbangkan kesesuaian antara karakteristik siswa dengan karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri.

#### **2.1.2.7 Macam-macam Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran**

Putra (2011: 67) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan model penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk. Metode penelitian pengembangan memiliki berbagai macam model pengembangan, antara lain:

**a. Model yang dikembangkan oleh Borg & Gall.** Model penelitian pengembangan Borg and Gall merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan pendidikan yang sangat populer. Pulungan (2014) menjelaskan langkah-langkah model Borg & Gall yang meliputi:

- 1) Studi Pendahuluan. Tahap ini berisi penelitian atau studi pendahuluan dan pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi, dan mempersiapkan laporan untuk pengembangan awal. Melalui studi pendahuluan ini dapat ditemukan permasalahan yang timbul di lapangan.
- 2) Perencanaan. Merencanakan penelitian dan pengembangan meliputi penjabaran kemampuan peneliti, menentukan objek yang akan

dikembangkan, dan mempersiapkan instrumen penilaian untuk produk dan instrumen evaluasi

- 3) Pengembangan Model Hipotetik Pengembangan draf produk (*Develop Preliminary Form Of Product*). Pengembangan produk awal meliputi pengumpulan bahan/materi yang akan digunakan, buku pegangan, dan alat evaluasi.
- 4) Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*). Uji coba pendahuluan mencakup 1 sampai 3 sekolah, jumlah subjek 6 sampai 12 subjek. Wawancara, observasi, dan angket digunakan untuk mengunpulkan data dan dianalisis.
- 5) Merevisi hasil uji coba (*Main product revision*). Melakukan revisi terhadap produk awal sesuai dengan saran pada uji coba pendahuluan.
- 6) Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*). Uji coba utama mencakup 5-15 sekolah dengan jumlah subjek 30-100 subjek. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan dalam uji coba utama guna memperoleh data kuantitatif.
- 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operational Product Revision*). Dalam tahap ini pengembang melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran pada uji coba utama.
- 8) Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operational Field Testing*). Uji coba pendahuluan mencakup 10-30 sekolah, jumlah subjek 40- 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya.

- 9) Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*). Setelah dilakukan ujicoba lapangan, pengembang melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran pada uji coba lapangan.
- 10) *Dissemination and Implementations*. Dalam tahap ini, pengembang menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program, atau produk) kepada para pengguna yang professional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku.

**b. Model pengembangan 4D (*Four D Model*).** Model ini dikembangkan oleh S. Thigarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Tahap-tahap dalam pengembangan ini yaitu: (1) *Define*, berupa analisis kebutuhan, (2) *Design*, meliputi rancangan awal pembuatan media, pengumpulan data rancangan, pembuatan desain media, pembuatan media, (3) *Develop* meliputi validasi, revisi, pengujian; dan (4) *Dessiminate* (Karimah, dkk., 2014).

**c. Model ASSURE.** Model ASSURE adalah model pengembangan yang diperkenalkan oleh Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda. Menurut Baharun (2016) di dalam model ini terdapat petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode, bahan dan media serta evaluasi. Smaldino dalam Yaumi (2018) menyatakan bahwa terdapat enam langkah dalam pengembangan model ASSURE, yaitu:



- 1) *Analyze Learner* (Menganalisis Peserta Didik). Langkah pertama adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik siswa yang disesuaikan dengan hasil-hasil belajar. Hal yang penting dalam menganalisis karakteristik siswa meliputi karakteristik umum dari siswa, kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa (pengetahuan, kemampuan dan sikap), dan gaya belajar siswa.
- 2) *State Objectives* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran). Langkah selanjutnya adalah menyatakan standar dan tujuan pembelajaran yang spesifik mungkin. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari kurikulum atau silabus, keterangan dari buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang pembelajaran.
- 3) *Select Instructional Methods, Media and Materials* (memilih metode, media dan materi). Tahap ini adalah memilih metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan. Pemilihan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, terdapat beberapa pilihan, yaitu memilih media dan bahan ajar yang telah ada, memodifikasi bahan ajar, atau membuat bahan ajar yang baru.
- 4) *Utilize Media and Materials* (Memanfaatkan Media dan Materi). Tahap selanjutnya metode, media dan bahan ajar diuji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi sebenarnya.
- 5) *Require Learner Participation* (Partisipasi Peserta Didik). Keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan apakah media yang

digunakan efektif atau tidak. Pembelajaran harus didesain agar membuat aktivitas yang memungkinkan siswa menerapkan pengetahuan atau kemampuan baru dan menerima umpan balik mengenai kesesuaian usaha mereka sebelum dan sesudah pembelajaran.

- 6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan juga hasil belajar siswa. Proses evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah pembelajaran.

d. **Model ADDIE.** Model ADDIE (*Analysis, Design, Development Implementation and Evaluation*) dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE adalah:

- 1) *Analysis* (Analisis). Analisis merupakan tahapan pertama dalam model pengembangan ini. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Melalui tahap analisis dapat diketahui permasalahan yang timbul dan menghambat proses pembelajaran. Setelah diketahui

masalah yang ada, maka dirancanglah media yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan pembelajaran. Adanya tahap analisis ini yang menjadi dasar pijakan dalam membuat media pembelajaran, karena dalam tahap ini terdapat analisis kebutuhan yang berfungsi media pembelajaran yang seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa.

- 2) *Design* (Desain). Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang naskah pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi. Menurut Tegeh dan Kirna (2013) dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.
- 3) *Development* (Pengembangan). Tahap *development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.
- 4) *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

5) *Evaluation* (Evaluasi). Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Menurut Davis (2013) terdapat dua macam bentuk evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran. Evaluasi formatif dilakukan selama proses kegiatan, sedangkan evaluasi sumatif adalah kegiatan untuk mengumpulkan data dalam rangka untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi tertentu. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir kegiatan dengan tujuan untuk menentukan apakah perangkat tersebut benar-benar efektif dan sesuai dengan yang direncanakan.

### **2.1.3 Pembelajaran Bahasa Jawa**

#### **2.1.3.1 Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar**

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Menurut Mansur (2012) tujuan dari pemberian mata pelajaran muatan lokal adalah agar siswa lebih mengenal kondisi alam, lingkungan sosial dan lingkungan budaya yang terdapat di daerahnya serta agar siswa dapat meningkatkan pengetahuan mengenai daerahnya. Bahasa Jawa adalah salah satu muatan lokal yang diterapkan di sekolah-sekolah di Jawa Tengah, Jawa Timur dan DIY yang memiliki sumber kearifan dalam pembentukan watak dan jati diri bangsa. Di dalam mata pelajaran Bahasa Jawa

terdapat sekumpulan bahan kajian atau bahan pelajaran yang memperkenalkan konsep, pokok bahasan, nilai-nilai Bahasa Jawa yang menjadi suatu kesatuan disiplin pengetahuan.

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu pembelajaran muatan lokal yang ada di Sekolah Dasar. Ristanto, dkk. (2013) menyatakan bahwa Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan penduduk suku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah-sekolah dasar. Berdasarkan Surat Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah nomor : 423.5/15322 tanggal 13 Juni 2014 perihal pelaksanaan kurikulum muatan lokal Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di Provinsi Jawa Tengah. Surat Dinas tersebut berisi melaksanakan kurikulum muatan lokal Bahasa Jawa 2 (dua) jam setiap minggu secara terpisah sebagai mata pelajaran yang dialokasikan dalam struktur kurikulum 2013 dan pelaksanaan kurikulum muatan lokal Bahasa Jawa sesuai kurikulum 2013 dimulai pada tahun ajaran 2014/2015 pada semua jenjang dan tingkat pendidikan. Selain itu terdapat pula Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang bahasa, sastra, dan aksara Jawa pada Bab III pasal 5 yang dinyatakan bahwa (1) pembinaan bahasa, sastra dan aksara Jawa dilaksanakan di satuan pendidikan formal pada Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)/Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB)/Paket A, Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)/Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB)/Paket B, Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA)/Sekolah Menengah Atas

Luar Biasa (SMALB), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)/Paket C dan sederajat; (2) Pelaksanaan Mata Pelajaran Bahasa Jawa di satuan pendidikan secara terpisah/berdiri sendiri sebagai Mata Pelajaran; (3) Jam Pelajaran Bahasa Jawa dialokasikan dalam struktur kurikulum satuan pendidikan; (4) Alokasi waktu pelajaran Bahasa Jawa sekurang-kurangnya 2 (dua) jam pelajaran setiap minggu, pada setiap tingkatan kelas.

Suwarno (2001) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar meliputi membaca, menyimak, berbicara, menulis (maca, nyemak, micara, lan nulis). Membaca diarahkan pada kemampuan memahami isi bacaan, makna suatu bacaan ditentukan oleh situasi dan konteks dalam bacaan. Kegiatan menyimak pada hakikatnya sama dengan kegiatan membaca hanya saja pada menyimak merupakan pemahaman teks lisan. Kegiatan menulis diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara tertulis. Kegiatan berbicara diarahkan pada kemampuan mengungkapkan gagasan pendapat, pesan dan perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa Jawa. Program Pengajaran Bahasa Jawa, lingkup mata pelajaran bahasa Jawa meliputi penguasaan kebahasaan, kemampuan memahami mengapresiasi sastra dan kemampuan menggunakan bahasa Jawa.

Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Bahasa Jawa yang terus berkembang maka diperlukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah sehingga perlu dilestarikan supaya tidak hilang keberadaannya.

Berdasarkan Kurikulum Bahasa Jawa (2004: 1) pelestarian dan pengembangan Bahasa Jawa didasarkan pada beberapa hal sebagai berikut:

- a. Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sebagian besar penduduk Jawa
- b. Bahasa Jawa memperkuat jati diri dan kepribadian orang dewasa
- c. Bahasa Jawa, termasuk di dalamnya sastra dan budaya Jawa, mendukung kekayaan khasanah budaya bangsa
- d. Bahasa, Sastra dan budaya Jawa merupakan warisan budaya adiluhung, dan bahasa, Sastra, dan budaya Jawa dikembangkan untuk mendukung *life skill* (Khazanah, 2012).

#### **2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar**

Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa menurut kurikulum muatan lokal tahun 1994 dalam Ristanto, dkk. (2012) adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan pemahaman dan penggunaan bahasa Jawa
- b. Peningkatan kemampuan penguasaan kebahasaan untuk berkomunikasi
- c. Pengembangan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Jawa
- d. Peningkatan kemampuan menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual
- e. Meningkatkan, memahami, dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa

Berdasarkan Kurikulum Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa tahun 2010 menyebutkan bahwa tujuan muatan lokal bahasa, sastra, dan budaya Jawa ialah agar siswa memiliki beberapa kemampuan, yaitu:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan unggah-ungguh yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Jawa sebagai sarana komunikasi dan sebagai lambang kebanggaan serta identitas daerah.
- c. Memahami Bahasa Jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan Bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Supartinah, 2013).

Mata pelajaran Bahasa Jawa dalam pelaksanaannya di SD mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Menurut Sudjarwadi dalam Khazanah (2012) menjelaskan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa Sekolah Dasar yaitu:

- a. Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya



- b. Siswa memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan keperluan, keadaan, misalnya di sekolah, di rumah, di masyarakat dengan baik dan benar,
- c. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berpikir kreatif, menggunakan akal sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial
- d. Siswa dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari dilingkungannya.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran *Scrabble***

##### **2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran *Scrabble***

*Scrabble* merupakan permainan menyusun huruf menjadi serangkaian kata di atas papan permainan. *Scrabble* adalah salah satu jenis permainan papan yang dimanfaatkan beberapa sekolah sebagai kurikulum penunjang kegiatan akademik siswa sebagai media dalam mengembangkan *language skill* (kemampuan bahasa). Daftar kata yang dibentuk dalam permainan *scrabble* ini harus merupakan kata yang mempunyai makna atau kata baku. Saadah & Hidayah (2013) mengemukakan terdapat beberapa manfaat *scrabble* sebagai salah satu jenis permainan papan edukasi, diantaranya adalah: (1) Meningkatkan kemampuan

membaca; (2) Mengembangkan perbendaharaan kosakata; (3) Mengembangkan kemampuan tata bahasa; dan (4) Melatih kemampuan mengeja.

Menurut *National Scrabble Association* dalam Santi dan Khotimah (2014:3) menyatakan bahwa *scrabble* diperkenalkan oleh Alfred Butts, seorang arsitek Amerika-pada tahun 1938 dengan nama “*Criss-Crosswords*” dan berubah nama menjadi *scrabble*. Secara tradisional, *scrabble* dimainkan minimal oleh dua pemain, namun dalam kasus permainan turnamen itu juga bisa dimainkan antara dua tim. Dalam hal ini para anggota masing-masing tim berkolaborasi pada satu kelompok.

*Scrabble* cocok digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak, karena pada umumnya mereka senang bermain, maka dari itu pembelajaran yang menyenangkan. Saputri (2013) menyatakan bahwa *scrabble* pada awalnya ditemukan oleh seorang arsitek, yang sekarang ini menjadi sebuah permainan yang populer. *Scrabble* ini akan membantu menstimulus kinerja otak anak untuk menyusun kata-kata. Di dalam permainan ini banyak aspek kemampuan yang akan digunakan, kerjasama, konsentrasi anak, kemampuan mengingat, dan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, *scrabble* menarik karena kotak-kotak *scrabble* dan kartu *scrabble* penuh dengan variasi warna. Permainan *scrabble* dapat digolongkan sebagai alat permainan edukatif karena bersifat konstruktif dengan cara permainannya yang sederhana. Selain itu, permainan *scrabble* yang terdiri dari huruf-huruf akan dapat membantu anak dalam mengenal huruf ataupun menyusun kata-kata.

Media pembelajaran *scrabble* sudah banyak digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa yang dibantu dengan media *scrabble* akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, serta menambah kosakata. Kosakata tersebut diharapkan dapat menunjang pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa, terutama aksara Jawa dan tercipta pembelajaran yang lebih efektif. Dengan permainan yang mengasah otak ini, maka secara tidak sengaja peserta didik akan meningkatkan penguasaan kosakata yang kemudian dapat digunakan dalam merangkai kalimat bahkan paragraf melalui kegiatan menulis dalam bahasa Jawa.

#### **2.1.4.2 Tata Cara Melakukan Permainan Scrabble**

Adapun cara melaksanakan permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jumlah pemain empat orang/lebih.
- 2) Setiap pemain harus menguasai peraturan permainan.
- 3) Para pemain mengisi kotak-kotak yang tersedia secara bergantian.
- 4) Cara mengisi kotak-kotak hampir sama dengan silang datar. Jika pada silang datar kita harus menuliskan huruf, maka dalam *scrabble* kita tidak harus menulisnya lagi, akan tetapi cukup dengan menaruh kepingan-kepingan kartu di atas kotak-kotak papan. Pemain harus mengisi kotak secara mendatar atau menurun dan tidak boleh mengisi secara diagonal.
- 5) Kata-kata yang diisikan harus merupakan kata-kata yang ada di dalam kamus, bukan kata seru, bukan singkatan, dan bukan nama diri.

- 6) Salah seorang siswa yang kebetulan tidak ikut bermain diminta mengawasi permainan sekaligus mencatat nilai dan harus selalu siap dengan kamus.
- 7) Apabila pemain dengan betul dapat menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata, maka ia akan mendapatkan sejumlah nilai. Setiap kartu memiliki nilai satu poin, dan di akhir permainan, semua jumlah poin diakumulasikan.
- 8) Permainan diakhiri setelah semua huruf terpasang atau setelah para pemain tidak dapat lagi memasang huruf yang masih dimiliki. Pemenang ialah pemain yang dapat mengumpulkan nilai paling banyak (Soeparno, 1980:77).

#### **2.1.4.3 Manfaat Media Pembelajaran *Scrabble***

Menurut Hinebaugh dalam Saadah (2013) mengemukakan beberapa manfaat *scrabble* sebagai salah satu jenis permainan papan edukasi, diantaranya adalah:

- 1) Meningkatkan kemampuan membaca
- 2) Mengembangkan perbendaharaan kosakata
- 3) Mengembangkan kemampuan tata bahasa
- 4) Melatih kemampuan mengeja

Adapun manfaat permainan *scrabble* menurut Mubasyira (2017) adalah sebagai berikut:

- 1) Secara kognitif, dengan tujuan agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan mengingatnya
- 2) Motorik, dengan tujuan agar peserta didik mampu mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan sehingga mereka lebih terampil dalam menjalankan motorik halus dan kasar
- 3) Logika, dengan tujuan agar peserta didik mampu berpikir secara tepat dan teratur sehingga mereka lebih cepat mengambil keputusan
- 4) Emosional/Sosial, dengan tujuan agar peserta didik mampu menjalankan interpersonal *skill* sehingga mereka memiliki kesabaran dan lebih berhati-hati dalam bertindak
- 5) Kreatif dengan tujuan agar peserta didik mampu menghasilkan ide melalui olah huruf menjadi kata.

## **2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini memiliki beberapa penelitian terkait yang akan digunakan sebagai bahan acuan dan perbandingan hasil penelitian. Berikut adalah beberapa penelitian:

1. Penggunaan Metode *Scramble* Dengan Media *Scrabble* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014 (Raudhatul Jannah, dkk., 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode *scramble* dengan media *scrabble* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *scramble* dengan media *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014.

Di dalam penelitian ini dilakukan dua jenis kegiatan observasi yakni observasi pelaksanaan metode *scramble* dengan media *scrabble* terhadap guru dan observasi pelaksanaan metode *scramble* dengan media *scrabble* terhadap siswa. Hasil observasi media *scrabble* terhadap guru menunjukkan adanya kenaikan hasil observasi terhadap guru dalam pembelajaran menggunakan metode *scramble* dengan media *scrabble* yaitu dari siklus I dengan persentase 74,3% menjadi 95,9% dan meningkat 21,6% pada siklus II dan meningkat lagi sebesar 3,9% pada siklus III menjadi 99,8%. Sedangkan hasil observasi pelaksanaan metode *scramble* dengan media *scrabble* terhadap siswa menunjukkan adanya kenaikan, yaitu dari siklus I dengan persentase 70,3% menjadi 94,2% dan meningkat 23,9% pada siklus II dan meningkat lagi sebesar 5,6% pada siklus III menjadi 99,8%. Selain menggunakan observasi, dalam penelitian ini juga dilakukan tes untuk menguji kemampuan membaca dan menulis siswa selama menggunakan metode *scramble* dengan media *scrabble* dalam pembelajaran. Peningkatan ketuntasan belajar kemampuan membaca dan menulis dari hasil tes tertulis

menghasilkan nilai rata-rata pada siklus I 71,88 dengan persentase ketuntasan 72,73%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 77,73 dengan persentase ketuntasan 86,36%. Dan pada siklus III menjadi 81,94 dengan persentase 95,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *scramble* dengan media *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran *scrabble* pada siswa SD. Sedangkan perbedaan antara penelitian dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah apabila dalam penelitian ini menguji penggunaan media *scrabble* apakah dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan meneliti tentang pengembangan media *scrabble* dan menguji keefektifan media *scrabble*.

## 2. Keefektifan Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMP (Arumingtyas., dkk, 2016)

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji keefektifan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan rancangan *quasi eksperiment* meliputi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil penelitian bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan *scrabble*

peserta didik dapat mengembangkan imajinasinya, memainkan huruf-huruf menjadi sebuah kata sehingga kemampuan verbalnya berkembang, memunculkan ide baru dan bebas mengeluarkan pendapatnya.

Di dalam penelitian ini dilakukan beberapa uji. Sebelum dilakukan penelitian dilakukanlah uji homogenitas. Uji homogenitas terhadap skor *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan t-hitung 0,251 dan t-tabel 2,000 dengan nilai signifikansi 0,802, sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan dari hasil *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain kelompok ini setara, sehingga memenuhi syarat untuk menjadi dua kelompok yang akan diperbandingkan hasil *post test*-nya setelah pemberian *treatment*. Pada *post test* diperoleh uji *independent sample T-Test* skor *posttest* diperoleh t-hitung 4,437 dan t-tabel 2,000 dengan nilai signifikansi 0,000. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari hasil *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut dapat dimaknai bahwa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas setelah diberi perlakuan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*. Pada *pretest* dan *post test* kelompok kontrol diperoleh t-hitung 8,968 dan t-tabel 2,042 dengan nilai signifikansi 0,085.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan dari hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Pada analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelompok



eksperimen diperoleh t-hitung 10,607 dan t-tabel 2,042 dengan nilai signifikansi 0,000.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*.

Berasarkan hasil analisis data menggunakan perhitungan t-test dengan bantuan SPSS 20 *Independent Sample T Test* diperoleh t-hitung 4,437 dan t-tabel 2,000 dengan nilai signifikansi 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan secara signifikan dari hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut dapat dimaknai bahwa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas setelah diberi perlakuan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji tentang penggunaan dan efektivitas media pembelajaran *scrabble*. Sedangkan perbedaan antara penelitian dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah apabila dalam penelitian ini menguji penggunaan dan efektivitas media *scrabble* apakah dapat meningkatkan kreativitas siswa,

sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan meneliti tentang pengembangan media *scrabble* dan menguji keefektifan media *scrabble*.

3. Pengembangan Media Permainan Kartu Huruf Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 SD Mujahidin 2 Surabaya (Cholifah, 2012)

Penelitian ini merupakan penelitian tentang pengembangan media permainan kartu huruf Jawa merupakan pengembangan dari teknologi cetak yang didesain khusus dan di dalamnya memuat dua komponen yakni teks dan gambar. Pengembangan media permainan kartu huruf Jawa ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 4 SD Mujahidin 2 Surabaya terhadap bacaan berhuruf Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa. Produk yang dikembangkan dalam media permainan kartu huruf Jawa ini terdiri atas: (1) Media permainan kartu huruf Jawa yang di dalamnya terdapat satu set kartu huruf Jawa, kartu soal, dan *puzzle* (2) Bahan penyerta media permainan kartu huruf Jawa yang keseluruhannya dikemas dalam satu kemasan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media permainan kartu huruf Jawa ini menggunakan model Arief Sadiman.

Prosedur pengembangan yang digunakan pengembang media permainan kartu huruf Jawa adalah sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) Merumuskan tujuan pembelajaran, (3) Merumuskan butir-butir materi, (4) Mengembangkan alat pengukur

keberhasilan, (5) Membuat *layout* media permainan kartu huruf Jawa, (6) Produksi media permainan kartu huruf Jawa, dan (7) Mengadakan uji coba dan revisi.

Teknis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis deskriptif persentase. Hasil uji ahli materi yang meliputi aspek daya tarik tampilan media permainan kartu huruf Jawa, ketepatan media, tujuan program, isi materi dan perubahan perilaku adalah 84,99% (baik sekali). Hasil uji ahli media yang meliputi aspek daya tarik tampilan media permainan kartu huruf Jawa, dan *puzzle* serta keseimbangan grafis adalah 76,8% (baik). Hasil uji coba siswa perorangan yang meliputi aspek daya tarik tampilan media permainan kartu huruf Jawa, isi materi, perubahan perilaku, dan tujuan program adalah 91,14% (baik sekali). Hasil uji coba siswa kelompok kecil yang meliputi aspek daya tarik tampilan media permainan kartu huruf Jawa, isi materi, perubahan perilaku, dan tujuan program adalah 97,86% (baik sekali). Hasil uji coba siswa kelompok besar yang meliputi aspek daya tarik tampilan media permainan kartu huruf Jawa, isi materi, perubahan perilaku, dan tujuan program adalah 95,02% (baik sekali). Hasil penerapan media permainan kartu huruf Jawa pada siswa kelas 4 SD Mujahidin 2 Surabaya melalui uji *pre test* dan *post-test*. Berdasarkan perhitungan analisis data hasil tes dengan taraf signifikan 5%, maka  $db = 16 - 1 = 15$  kemudian diperoleh  $t \text{ tabel} = 2,131$ . Jadi  $t \text{ hitung}$  lebih besar dari  $t \text{ tabel}$  yaitu  $8,04 > 2,131$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca siswa kelas 4 SD Mujahidin 2

Surabaya terhadap bacaan berhuruf Jawa mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media permainan kartu huruf Jawa ini.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji tentang media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa. Sedangkan perbedaan antara penelitian dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah apabila dalam penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media permainan kartu huruf Jawa, sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan mengkaji tentang pengembangan media *scrabble* aksara Jawa.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang biasa digunakan oleh masyarakat Jawa Tengah dan Yogyakarta. Semakin berkembangnya jaman, Bahasa Jawa semakin jarang digunakan di kalangan masyarakat Jawa sendiri. Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan Bahasa Jawa adalah dengan memasukkan mata pelajaran Bahasa Jawa dalam kurikulum sekolah, salah satunya adalah tingkat dasar. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa di SD, siswa diharuskan untuk dapat terampil membaca dan menulis aksara Jawa. Keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dapat diperoleh melalui praktik dan latihan secara terus menerus. Salah satu bentuk praktik dan latihan yang menyenangkan yakni melalui media pembelajaran permainan, yang dalam penelitian ini adalah *scrabble* aksara Jawa.

Media *scrabble* aksara Jawa merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan *scrabble* yang telah didesain dengan huruf-huruf Jawa beserta sandhangan dan pasangannya. Permainan *scrabble* aksara Jawa ini juga dapat disesuaikan dengan materi mata pelajaran bahasa Jawa yang diterapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. *Scrabble* aksara Jawa dapat dimainkan oleh siswa dengan jumlah pemain 2 sampai 4 orang. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dideskripsikan dalam tiga tahap, yakni tahap input, proses, dan output.

#### A. Tahap Input

Tahap input merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan media *scrabble*. Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi dan analisis mengenai media pembelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara Jawa, yang cocok dengan karakteristik lingkungan sekolah, siswa, dan fasilitas yang tersedia. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di SDN No.3 Keratonan yaitu buku ajar dan kartu aksara Jawa yang dibuat sendiri oleh guru. Dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar, membuat siswa tidak mempunyai banyak pilihan media untuk mempelajari aksara Jawa. Pembelajaran aksara Jawa dinilai cukup sulit dan guru belum menemukan media yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran aksara Jawa.

#### B. Tahap Proses

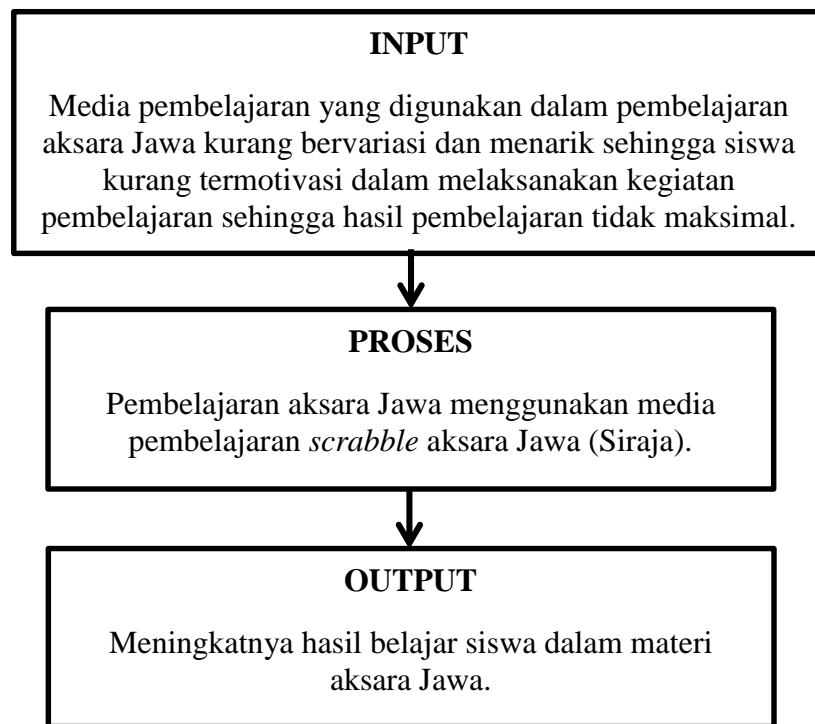
Perbaikan kualitas pembelajaran diawali dari perbaikan kualitas desain pembelajaran dengan pendekatan sistem. Keterkaitan komponen

dalam sistem dapat dilakukan melalui analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran sebagai dasar memilih metode dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu kawasan Teknologi Pendidikan yaitu kawasan pengembangan. Kawasan pengembangan dalam penelitian ini diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah *scrabble* aksara Jawa, guna membantu siswa yang masih kesulitan dalam mempelajari dan menghafal aksara Jawa.

### C. Tahap Output

Hasil akhir yang diharapkan peneliti dari media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa ini adalah produk yang dapat membantu siswa kelas IV SDN No. 03 Keratonan dalam mempelajari aksara Jawa dengan baik. Keberhasilan penggunaan media dalam proses pembelajaran juga tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian, dalam penggunaan media *scrabble* aksara Jawa ini harus diimbangi dengan penjelasan dari guru yang baik. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam penerapan media pembelajaran, tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.



Gambar 2.4 Kerangka berpikir

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dapat dirumuskan yaitu media *scrabble* aksara Jawa (siraja) efektif digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta dalam membaca aksara Jawa.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran SIRAJA (*scrabble* aksara Jawa) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pengembangan ini diawali dengan analisis kebutuhan, lalu pembuatan rencana atau desain media siraja yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap selanjutnya yaitu memproduksi media berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat. Setelah produk selesai dibuat, media diimplementasikan pada pembelajaran aksara Jawa siswa kelas IV B SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta.
- b. Media pembelajaran Siraja (*scrabble* aksara Jawa) dikatakan efektif setelah dilakukan penelitian. Berdasarkan hasil uji *independent t-test* yang didapatkan menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0 sehingga nilai signifikansi  $< 0,05$  yaitu  $0 < 0,05$ . Hasil evaluasi media siraja dikatakan efektif karena pada hasil tes kedua kelompok memiliki hasil yang berbeda. Kelompok eksperimen mendapat hasil yang lebih signifikan daripada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran



- c. siraja dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas IV B di SD Negeri 03 Keratonan.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. **Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan memberikan tambahan bekal kemampuan oleh guru untuk dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar guru dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa.

- b. **Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa tidak cepat bosan terhadap materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang menarik, maka minat belajar siswa meningkat, sehingga hal ini juga membawa pengaruh baik pada hasil pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, Nada. 2015. "ADDIE Model." *American International Journal of Contemporary Research*. 5 (6) : 68-72.
- Ariani, Prisilia., Daningsih, Entin., & Yokhebed. 2017. "Kelayakan Media *Flipbook* Upaya Pencegahan Pencemaran Udara Kelas X." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 6 (1): 1-11
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Arumningtyas., dkk. 2016. "Keefektifan Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMP". *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*. 4 (1): 49-53
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Bagiyono. 2017. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Widyanuklida*. 16 (1): 1-12
- Baharun, Hasan. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE." *Jurnal Kependidikan dan Masyarakat*. 14 (2): 232-246
- Cholifah, Nurul. 2012. "Pengembangan Media Permainan Kartu Huruf Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 SD Mujahidin 2 Surabaya". *Paper*. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
- Danks, Shelby. 2011. "The ADDIE Model: Designing, Evaluating Instructional Coach Effectiveness." *ASQ Primary and Secondary Education Brief*. 4 (5): 1-6
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Davis. 2013. Using Instructional Design Principles to Develop Effective Information Literacy Instruction: The ADDIE Model. *College & Research Libraries News*. 74 (4): 205-207
- Falahuddin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*. 1 (4): 104-117
- Fitrah, Muh., & Luthfiyah. 2013. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV. Jejak

- Garavaglia, Andrea. 2016. "Innovation in Education Technology: What Is The Point? Is Immersive Education The Next Step?". *Research on Education and Media*. 8 (1): 1-3
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. Yogyakarta: FP UGM.
- Hakim, A. O. A. A., & Purnama, B. E. 2012. Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia Di SDN Bumirejo 02. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 4 (2): 22-28
- Hamalik, Oemar. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Haryoko, Spto. 2009. "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran". *Jurnal Edukasi Elektro*. 5 (1): 1-10
- Hasjiandito, Akaat., dkk. 2016. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama Di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 33 (1): 7-12
- Jannah, Raudhatul., dkk. 2017. "Penggunaan Metode *Scramble* dengan Media *Scrabble* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas II SD Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014". *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*. 5 (4): 1-5
- Karimah, R. F., Supurwoko., & Wahyuningsih, D. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 2 (1): 6-10
- Khazanah, Dewianti. 2012. Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama pada Kalangan Generasi Muda: Studi Kasus di Desa Randegan Kecamatan Dawarblandong, Mojokerto dan di Dusun Tutul Kecamatan Ambulu, Jember. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*. 9 (2): 457-466
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: Unnes Press
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. 37 (1): 27-35
- Mansur, Nurdin. 2012. "Urgensi Kurikulum Muatan Lokal Dalam Pendidikan". *Jurnal Ilmiah Didaktika*. 13 (1): 68-79

- Mediawati, Elis. 2011. "Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12 (1): 61-68
- Miarso, Yusufhadi. 2008. "Peningkatan Kualifikasi Guru dalam Perspektif Teknologi Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Penabur*. 10 (7): 66-76
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8 (2): 1-10
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Najikhah, Fatikhahatun., dkk. 2016. "Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar". *Indonesian Journal Of Curriculum And Educational Technology Studies*. 4 (2) : 58-65
- Nisa, Choirun. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Multisim10 Simulations Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 7 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 3(2): 311-317
- Novianti, R. D., & Syaichudin, M. 2010. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SD N Ngembung. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 1 (1): 1-12
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8 (1): 19-35
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Pribadi, Benny Agus., dkk. 1996. *Media Teknologi*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Pulungan, D. A. 2014. Pengembangan Instrumen Tes Literasi Matematika Model Pisa. *Journal of Educational Research and Evaluation*. 3 (2): 74-78
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ramli, M. 2015. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. 13 (23): 130-154
- Ristanto, D., Sukardi., & Susilaningih, S. 2012. "Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan *Scrabble*". *Joyful Learning Journal*. 1 (1): 37-47
- Rukajat, Ajat. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish

- Saadah, V. N., & Hidayah, Nurul. 2013. Pengaruh Permainan *Scrabble* Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Fakultas Psikologi*. 1 (1): 39-52
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada
- Santi, D. A., & Khotimah, Khusnul. 2011. "Pengembangan Media *Scrabble* Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X Di SMA Negeri 22 Surabaya". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 1 (1): 1-10
- Saputri, Risma. 2013. "Metode Maternal Reflektif Dengan Permainan *Scrabble* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu". *Jurnal Pendidikan Khusus*. 3 (3): 1-10
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Suartama, I. K. 2010. "Pengembangan Mutimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 43 (3): 253-262
- Subali, B., Idayani., & Handayani, L. 2012. "Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 8 (1): 26-32
- Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulistiyani, N. H. D., Jamzuri., & Rahardjo, D. T. 2013. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media *Pocket Book* Dan Tanpa *Pocket Book* Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1 (1): 164-172
- Sumantri, Mulyani. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana
- Supartinah. 2013. Instrumen Nontes Keterampilan Berbicara Berbasis Nilai Budaya Jawa di Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 17 (1): 305-320
- Susilowati, Dian. 2014. Studi Komparasi Hasil Belajar Akuntansi Dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Metode Ceramah Bervariasi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Siswa

- Kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati. *Economic Education Analysis Journal*. 2 (3): 9-15
- Susiluna, Rudi. & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Tegeh, I. M & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*. 11 (1): 12-26
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa. 1994. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin & Pamelasari, S. D. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP." *Unnes Science Education Journal*. 3 (2): 468-475
- Warsita, Bambang. 2013. "Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran". *Jurnal Kwangsan*. 1 (2): 72-94
- Watoni, Nurul., dkk. 2017. "Keefektifan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama." *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 5 (1): 42-48
- Wibawa, Sutrisna. 2007. *Implementasi Pembelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal*. Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya. Yogyakarta 8 September 2007
- Wigati, A. W. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbantuan Permainan Ular Tangga*. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Penerapan Model ASSURE dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*. Artikel Seminar Nasional dan Workshop Tentang Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Millennial. Makasar 30 April 2018
- Yuberti. 2015. *Dinamika Teknologi Pendidikan*. Lampung: Pusat Penelitian dan Penerbitan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Raden Intan Lampung