PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *JOOMLA* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI TEKS FIKSI SISWA KELAS IV SDN PURWOYOSO 02 SEMARANG

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Galih Ardhi Nugroho
1401415297

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Fiksi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang", karya

Nama : Galih Ardhi Nugroho

NIM : 1401415297

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui	Semarang, 9 Juli 2019
Ketua Jurusan	Dosen Pembimbing
Dr. Isrokatun, M.Pd.	Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP. 19600820 198703 1 003	NIP. 197701262008121003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Fiksi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang", karya

Nama : Galih Ardhi Nugroho

NIM : 1401415297

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Rabu tanggal 31 Juli 2019

Semarang, 31 Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. [illegible] Ilc, M.Pd
NIP. [illegible]

Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP. 197701262 008121003

Penguji I,

Dra. Florentina Widihastuti, M. Pd.
NIP. 195607041982032002

Penguji II,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M. Pd.
NIP. 196203121988032001

Penguji III,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph. D.
NIP. 197701262 008121003

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama	: Galih Ardhi Nugroho
NIM	: 1401415297
jurusan/fakultas	: PGSD/ Fakultas Ilmu Pendidikan
judul skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Joomla Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Fiksi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 9 Juli 2019

Peneliti,

Galih Ardhi Nugroho

NIM 1401415297

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

Kedua orang tua tercinta, Ibu Sripah dan Bapak Suripan yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat,motivasi dan dukungan.

ABSTRAK

Nugroho, Galih Ardhi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Joomla untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Fiksi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang*. Sarjana pendidikan.Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Farid Ahmadi. S.Kom., M.Kom, Ph.D. 210 halaman.

Standar Kompetensi muatan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitumenekankan pada kemampuan minimal siswa yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa, karakter positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia serta penguasaan pengetahuan. Standar kompetensi ini menjadi tumpuan bagi peserta didik untuk mengetahui dan merespon situasi ranah lokal, regional, nasional, dan global.Berdasarkan aktivitas pra riset melalui observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 02 diperoleh beberapa masalah. Masalah yang ditemukan yaitu mengenai keterbatasan penggunaan media yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam memaksimalkan hasil belajarnya. Akibatnya ada beberapa siswa kelas IV yang mempunyai nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam muatan Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *joomla* untuk meningkatkan hasil belajar materi teks fiksi pada siswa kelas IV SDN Purwoyoso 02 Kota Semarang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang. Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dokumen dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal, uji hipotesis dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) adanya peningkatan *n-gain*sebesar 0,44 dengan kategori sedang; 2) penilaian ahli materi sebesar 80% (layak) dan ahli media sebesar 80% (layak); 3) adanya peningkatan hasil belajar kognitif dari rata-rata *pre-test* 65,6 menjadi 80,8 pada rata-rata *post-test*.

Dari hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *Joomla* sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif; (2) Media pembelajaran berbasis *Joomla* layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; (3) Media pembelajaran berbasis *Joomla* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media berbasis *Joomla* layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *joomla*pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan isi materi yang akan diajarkan.

Kata kunci : Hasil Belajar; *Joomla*; Teks Fiksi

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Fiksi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 02 Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai R.C, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph. D, Dosen Pembimbing;
5. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd, Penguji 1;
6. Dra. Kumiana Bektiningsih, M.Pd, Penguji 2;
7. Tugiyan, S.Pd, Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 02;
8. Sartini, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Purwoyoso 02;
9. Almamater Universitas Negeri Semarang.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 9 Juli 2019

Peneliti

Galih Ardhi Nugroho

NIM 1401415297

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....Error! Bookmark not defined.**i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....Error! Bookmark not defined.**v**

ABSTRAK .....Error! Bookmark not defined.**iv**

PRAKATA .....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB IPENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 14

1.3 Pembatasan Masalah..... 15

1.4 Rumusan Masalah..... 16

1.5 Tujuan Penelitian 17

1.6 Manfaat Penelitian 17

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 19

BAB IIKAJIAN PUSTAKA **20**

2.1 Kajian Teori 20

2.1.1 Media Pembelajaran 20

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 20

2.1.1.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 21

2.1.1.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran..... 23

2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran..... 25

2.1.1.5 Landasan Media Pembelajaran.....26

2.1.1.6 Peran Media Pembelajaran 27
2.1.1.7 Manfaat Media Pembelajaran 28
2.1.1.8 Media Pembelajaran di Sekolah.....29
2.1.1.9Jenis Media Pembelajaran.....33
2.1.1.10 Media Berbasis Komputer.....29
2.1.2 Joomla 37
2.1.2.1Makna dan Sejarah Joomla 37
2.1.2.2Riwayat Perkembangan Joomla..... 41
2.1.2.3Manfaat Joomla..... 43
2.1.2.4Aplikasi Pendukung Joomla 45
2.1.2.5Istilah Penting dalam Joomla..... 47
2.1.2.6Keuntungan dan kelemahan *Joomla* 48
2.1.3 Belajar 50
2.1.3.1 Pengertian Belajar..... 50
2.1.3.2 Unsur-Unsur Belajar..... 51
2.1.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar 51
2.1.3.4 Teori Belajar 53
2.1.3.5 Hasil Belajar 55
2.1.4 Pembelajaran..... 57
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran..... 57
2.1.4.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia..... 59
2.1.4.3 Pembelajaran Materi FIksi..... 63
2.2 Kajian Empiris 64
2.3 Kerangka Berpikir..... 73
2.4 Hipotesis 76
BAB IIIMETODE PENELITIAN 77
3.1 Desain Penelitian 77
3.1.1 Jenis Penelitian 77
3.1.2 Model Pengembangan..... 78
3.1.3 Prosedur Pengembangan..... 83

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 84
3.2.1 Tempat Penelitian 84
3.2.2 Waktu Penelitian 87
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian 87
3.3.1 Data 87
3.3.2 Sumber Data 88
3.3.3 Subjek Penelitian 88
3.4 Variabel Penelitian 89
3.5 Definisi Operasional Varibel 90
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 92
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data 92
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data 97
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas 102
3.7.1 Uji Kelayakan 99
3.7.2 Uji Validitas 102
3.7.3 Uji Reliabilitas 105
3.7.4 Indeks Kesukaran 107
3.7.5 Daya Beda 108
3.8 Teknik Analisis Data 111
3.8.1 Analisis Data Awal 111
3.8.2 Analisis Data Akhir 112
3.8.2.1 Uji Hipotesis *T-test* 112
3.8.2.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*N-Gain)* 113

BAB IVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 115
4.1 Hasil Penelitian 115
4.1.1 Perancangan Produk 116
4.1.1.1 Tahap Analisis *(Analyze)* **116**
4.1.1.2 Tahap Desain (*Design*) 124
4.1.2 Hasil Produk 136
4.1.2.1 Desain Media 136
4.1.2.2 Validasi Ahli 148
4.1.2.3 Pelatihan Media Kepada Guru 154
4.1.2.4 Uji Coba Kelompok Kecil 155
4.1.3Tahapan Evaluasi 156
4.1.4Penerapan Kelompok Besar 164
4.1.5 Analisis Data.....**Error! Bookmark not defined.**164
4.2 Pembahasan .....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.1 Pengembangan media pembelajaran 176
4.2.2 Kelayakan media pembelajaran 179
4.2.3 Keefektifan media pembelajaran 183
4.3 Implikasi Hasil Penelitian 185
4.3.1 Implikasi Teoritis 185
4.3.2 Implikasi Praktis 186
4.3.3 Implikasi Pedagogis 187
BAB VPENUTUP..... 188
5.1 Simpulan 188
5.2 Saran 189
DAFTAR PUSTAKA 191
LAMPIRAN..... 195

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1Perkembangan Versi Joomla.....43
Tabel 3.1 Prosedur Pengembangan Media.....85
Tabel 3.2 Makna Operasional Variabel 92
Tabel 3.3.Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....100
Tabel 3.4 Kisi -kisi Umum Instrumen Penelitian.....100
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Tanggapan Guru dan Siswa 104
Tabel3.6Hasil Analisa Validitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda 106
Tabel3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Instrumen 108
Tabel3.8 Hasil Analisa Uji Reabilitas.....108
Tabel3.9 Klasifikasi Indeks Kesukaran 109
Tabel3.10 Hasil Analisis Kesukaran Butir Soal.....110
Tabel 3.9KriteriaInterpretasiValidasi Ahli.....117
Tabel 3.10Kriteria Hasil PersentaseTanggapan Guru dan Siswa 118
Tabel 3.11Kriteria Daya Pembeda 111
Tabel 3.12Hasil analisis Daya Beda Soal 112
Tabel 3.13Analisis Soal *Pretest* dan *Posttest*.....112
Tabel 3.14 Kriteria Nilai N-Gain 116
Tabel 4.1Hasil AngketKebutuhan Guru Terhadap Media 120
Tabel 4.2Hasil AngketKebutuhanSiswaTerhadap Media 123
Tabel 4.3 Simbol yang digunakandalam*Flowchart* 127
Tabel 4.4Indikator Penilaian Validasi Materi 149
Tabel 4.5Hasil Rekapitulasi Validasi Materi Pembelajaran 150
Tabel 4.6Indikator Penilaian Validasi Media.....152
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Validasi Materi Pembelajaran 153
Tabel4.8 Hasil Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa.....158
Tabel 4.9Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru 161
Tabel 4.10Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa.....166
Tabel 4.11Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru 168
Tabel 4.12Rekapitulasi hasil belajar bahasa Indonesia.....172

Tabel 413.Uji normalitas nilai pretest dan posttest 173
Tabel 4.14.Uji T-test nilai pretest dan posttest 174
Tabel 4.15.Analisis Penghitungan N- Gain..... 175

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Kerucut Pengalaman Edgar Dale 22
Gambar 2.2 Logo *Joomla* 40
Gambar 2.3 Tampilan*Joomla* Versi 1.0 41
Gambar 2.4Fitur baru *Joomla* 43
Gambar 2.5*Website* Resmi PHP 46
Gambar 2.6*Website* Resmi apache 47
Gambar 2.7*Website* Resmi MySQL 48
Gambar 2.8Kerangka Berfikir Pengembangan 77
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE 80
Gambar 4.1 *Flowchart* media berbasis*Joomla* 129
Gambar 4.2Desaintampilanhalamanberanda (*home*) 130
Gambar 4.3Desaintampilanhalaman menu KD/KI/Tujuan 131
Gambar 4.4 Desaintampilanhalaman menu Peta Konsep 132
Gambar 4.5 Desaintampilanhalaman menu materi 133
Gambar 4.6Desaintampilanhalaman menu video 134
Gambar 4.7 Desaintampilanhalaman menu kuis 135
Gambar 4.8 Desaintampilanhalaman menu evaluasi 136
Gambar 4.9 Desaintampilanhalaman menu idetitas 137
Gambar 4.10 Perintah-perintah di toolbar 138
Gambar 4.11 Tampilan pembuatan menu 139
Gambar 4.12 Tampilan menu Home *website joomla* 140
Gambar 4.13 Tampilan menu KI/KD/Tujuan 141
Gambar 4.14 Tampilan menu KI *website joomla* 141
Gambar 4.15 Tampilan menu KD 142
Gambar 4.16 Tampilan menu Tujuan *website joomla* 142
Gambar 4.17 Tampilan menu materi *website joomla* 143
Gambar 4.18 Tampilan submenu materi *website joomla* 143
Gambar 4.19 Tampilan bacaan teks asal usul ngaliyan *website joomla* 144
Gambar 4.20 Tampilan bacaan teks Aladin dan lampu ajaib 145

Gambar 4.21 Tampilan materi tokoh dan penokohan 146
Gambar 4.22 Tampilan Pembahasan Lampiran *website joomla* 146
Gambar 4.23 Tampilan submenu peta konsep *website joomla* 147
Gambar 4.24 Tampilan submenu video *website joomla* 147
Gambar 4.25 Tampilan submenu kuis *website joomla* 148
Gambar 4.26 Tampilan perintah pengskoran *website joomla* 148
Gambar 4.27 Tampilan pengskoran *website joomla* 149
Gambar 4.28 Tampilan submenu evaluasi *website joomla* 149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisiIntrumenPengembangan Media…….. ……202
Lampiran 2 Kisi-kisiInstrumenPenilian Ahi Materi 203
Lampiran 3 Kisi-kisiInstrumenPenilian Ahi Media.....205
Lampiran 4 AngketPenilian Ahli Materi 202
Lampiran 5 AngketPenilian Ahli Media 210
Lampiran 6 Kisi-kisi AngketTanggapan Guru.....214
Lampiran 7 Kisi-kisi AngketTanggapanSiswa 216
Lampiran 9 AngketTanggapanSiswa 218
Lampiran 10AngketTanggapanSiswa 221
Lampiran 12 Kisi-kisiSoal Uji Coba.....242
Lampiran 13 Soal Uji Coba.....246
Lampiran 14 Analisis Uji CobaInstrumen 259
Lampiran 15ValidasiPenilaian Ahli Materi 263
Lampiran 16ValidasiPenilaian Ahli Media 265
Lampiran 17 RPP 1 268
Lampiran 18 RPP 2 338
Lampiran 19Rekap Nilai *Pretest* dan *Posttetst*Hasil Belajar 391
Lampiran 20Dokumentasi*Pretest* Hasil Belajar 392
Lampiran 21Dokumentasi*Postest*Hasil Belajar 393
Lampiran 22DokumentasiAngketTanggapan Guru 394
Lampiran 23DokumentasiAngketTanggapanSiswa.....396
Lampiran 24 Analisis Data Akhir 399
Lampiran 25SK PenetapanDosenPembimbing.....401
Lampiran 26 Surat IzinPenilitian di SDN Purwoyoso 03 Semarang.....403
Lampiran 28 DokumentasiKegiataan.....405
Lampiran 29 Surat PernyataanPenggunaanReferensi dan Sitasi 408

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di negara Indonesia telah mengalami perbaikan dari masa ke masa. Perubahan ini bukan hanya mencakup satu aspek, namun segala bidang tatanan masyarakat mempunyai pengaruh dari adanya pendidikan tersebut. Beragam perbaikan ini terjadi sebab adanya usaha dalam pembaharuan pendidikan. Akibat positif dari keadaan ini, yakni pendidikan di era sekarang menjadi lebih maju dari sebelumnya.

Salah satu tujuan nasional Bangsa Indonesia ialah untuk mencerdasakan kehidupan bangsa. Adapun agar tujuan Bangsa Indonesia ini mampu tercapai, yaitu bisa melalui jalur pendidikan. Pendidikan merupakan suatukeadaan yang sangat dibutuhkan dalam aspek kehidupan manusia. Pada dasarnya tidak ada manusia yang terlahir dengan sempurna yang mempunyai kepandaian unggul dan terampil dalam menuntaskan permasalahan kehidupan. Oleh sebab itu, manusia membutuhkan sebuah kegiatan pendidikan dalam hidupnya, untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Dengan adanya kegiatan pendidikan tersebut, seseorang yang sebelumnya tidak mengetahui beragam keadaan akan menjadi tahu, dan yang dahulu belum terampil akan menjadi terampil. Sebab pada dasarnya, pendidikan adalah sarana dalam menumbuhkan pola pikir dan pengetahuan baru yang tentunya belum dimiliki oleh seseorang. Akibatnyapendidikan menjadi bekal utama yang harus dimiliki seseorang apabila tidak ingin tergerus oleh perkembangan masa.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa ada tiga ranah kegiatan pembelajaran, yakni pengembangan secara holistik, yakni keterampilan, karakter dan pengetahuan. Keadaan ini dimaksudkan bahwa pengembangan ketiga ranah harus tetap berdampingan, tidak bisa dilaksanakan terpisah. Dengan demikian tercipta kecakapan pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kecakapan peserta didik dalam ketiga ranah tersebut. Proses pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan harus diselenggarakan dengan lebih bermakna dan menyenangkan.

Sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa struktur kurikulum SD/MI, SDLB, atau paket A terdiri atas delapan muatan pembelajaran yaitu: (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa Indonesia; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni budaya dan prakarya; (8) pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Ketetapan lain yang mendukung penelitian ini yaitu, dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa dalam pemenuhan kebutuhan siswa dalam meningkatkan keterampilannya dalam bidang teknologi, perlu adanya integrasi muatan pembelajaran informatika dalam kompetensi dasar yang ada di pembelajaran 2013. Oleh sebab itu, peneliti

berinisiatif dalam membuat produk *e-learning* dalam penelitian ini guna menunjang ketetapan tersebut.

Guru adalah agen pembelajaran (*learning agent*) dan agen perubahan (*change agent*). Dalam suatu perubahan, perilaku guru beragamam. Di antaranya proaktif, reaktif, tetapi ada pula yang apatis.Perilaku guru yang diharapkan adalah guru *proactive* dalam mengimplementasikan perkembangan teknologi informasi, metodologi, strategi, dan pendekatan pembelajaran (Sulistyorini, 2017 : 144). Oleh karenanya, kegiatan dalam penyelenggaraan pendidikan perlu diperhatikan, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Sekolah Dasar yakni lembaga pendidikan formal yang wajib ditempuh setiap anak. Dalam pembelajarannya, siswa Sekolah Dasar/Madarasah Ibtidaiyah (SD/MI) bukan hanya dibekali dengan ceramah teori saja, melainkan juga dibekali dengan praktik-praktik langsung, akibatnya dalam perkembangannya peserta didik mampu menjadi sumber daya manusia yang mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara umum SD/MI mempunyai tujuan dalam mengembangkan karakter, keterampilan serta memberikan pengetahuan yang mampu diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat serta mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke ranah pendidikan menengah. Tugas seorang guru dalam kegiatan pembelajaran yaknimemberikan pengajaran, pendidikan, dan pelatihan peserta didik guna mencapai taraf kecerdasan, ketinggian budi pekerti, dan keterampilan yang optimal. Akibatnyapengajar haruslah memahamiberagam kemampuan dan keterampilan agar mampu melaksankaan tugasnya dengan benar. Guru dituntut menguasai semuamuatan

pembelajaran dan menguasai cara penyajian materi yang efektif serta ia mampu mengevaluasi kinerjanya sendiri.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah saat ini menggunakan Kurikulum 2013. Pemerintah terakhir kali menerapkan kurikulum ini sebagai penyempurna dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Saat ini Kurikulum 2013 menjadi pedoman dalam mengatur sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum 2013 disusun lebih kompleks untuk kehidupan bermasyarakat dan penyelesaian tantangan dalam ranah pendidikan yang baik di masa mendatang. Kurikulum 2013 mempunyaitujuan dalam mencipatakan peserta didik yang efektif, inovatif, kreatif dan produktif melalui penguatan kognitif, keterampilan, serta karakter yang terintegrasi.

Keberhasilan dalam pendidikan tidak hanya melibatkan satu pihak saja, tetapi dari kerja sama beragam pihak, yaitu antara keluarga, sekolah, dan lingkungan bermain. Ketiga pihak tersebut yakni pilar penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan.

Pada dasarnya adaberagam faktor yang memberikan pengaruh dalam hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi bisa berasal dari dalam diri siswa serta dari lingkungan sekitar peserta didik. Faktor yang berasal dari diri siswa antara lain: motivasi belajar, kecerdasan, minat dan perhatian, gaya belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.

Penggunaan media atau peralatan yang mendukung pembelajaran juga sangat penting peranannya. Dalam meningkatkan minat dan bakat yang baru bagi peserta didik, seorang guru harus bisa mengemas sebuah media pembelajaran

yang menarik dan memberikan motivasi bagi siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran, haruslah menjadi bagian penting yang diperhatikan oleh guru. Sebab di era sekarang ini, banyak pengajar yang acuh akan tersebut. Beberapa alasan yang sering muncul yaitu sempitnya waktu untuk persiapan mengajar, kurangnya biaya, dan sulitnya mencari media yang tepat, dll.

Dahulu, media pembelajaran menggunakan bukupelajaran, tetapi sekarang dengan adanya aplikasi mediapembelajaran yang interaktif, membuat para siswa tidakjenuh dan mudah menyerap materi pembelajaran (Kristanto, 2016 : 279). Denganadanya kemajuan teknologi, mengubah kebiasaan para siswayang tadinya kurang minat membaca, sekarang rajinmembaca buku di luar jam sekolah.

Sebagai seorang pengajar sudah seharusnya membutuhkan suatu media bahasa dalam pembelajaran, dalam menjalani pekerjaan dan juga aplikasi dalam kehidupan (Mulyati, 2012). Bahasa menjadi peran inti dalam meningkatkan emosional, sosial dan intelektual peserta didik dan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Untuk memahami dirinya, budaya yang ada, dalam mengemukakan gagasan, ikut andil dalam masyarakat tentu diperlukan suatu pembelajaran bahasa sebagai alat yang komunikatif. Sebagaimanadikatakankan dalam standar isi pendidikan dasar bahwa peserta didik diarahkan untuk mampu berkomunikasi dengan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan dan tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Bahasa merupakan peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bisa dibayangkan jika tidak ada bahasa, manusia tidak mampu berbuat

apapun atau bahkan kalau bahasa itu tidak ada, manusiapun tidak ada. Jadi bahasa ada sebab manusia ada (Solchan, 2014).

Pengertian bahasa menurut beberapa sumber adalah : (1) bahasa yakni alat bunyi yang yang berfungsi sebagai alat komunikasi antar manusia; (2) bahasa merupakan alat guna menyampaikanperasaan atau gagasandengan cara sistematis melalui penggunaan gerak, suara atau tanda-tanda yang disepakati, yang mempunyai makna tertentu; (3) bahasa ialah lambang bunyi yang arbiter, yang digunakanuntuk berkomunikasi oleh manusia, mengidentifikasi diri dan juga bekerja sama; (4) bahasa termasukbagian dari sistem makna yang secara bersama-sama membentuk budaya manusia.

Rumusan makna bahasa tersebut menjadi cerminan minat dan sudut pandang pengarangnya sendiri. Ada yang lebih condong pada komunikasi, alat ataupun sistem. Namun, bagaimanapun rumusan yang telah ada, pada dasarnya konsep bahasa memiliki beberapa karakteristik yang sama.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Negara Republik Indonesia (UUD 1945 pasal 36) dan bahasa persatuan bangsa Indonesia (Butir ketiga sumpah pemuda, 28 Oktober 1928). Adapun Bahasa Indonesia disahkanpada tanggal 18 Agustus 1945, tepatnya sehari setelah kemerdekaan serta mulai diberlakukannya konstitusi (Zulaeha, 2015).

Bahasa Indonesia termasuk salah satu ragam bahasa Melayu. Bahasa Indonesia yang digunakan dewasa ini berdasarkandari bahasa Melayu Riau (yang sekarang menjadi Provinsi Kepulauan Riau) yang telah menjadi *lingua franca* sejak abad ke 19.

Standar Kompetensi muatan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitumenekankan pada kemampuan minimal siswa yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa, karakter positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia serta penguasaan pengetahuan. Standar kompetensi ini menjadi tumpuan bagi peserta didik untuk mengetahui dan merespon situasi ranah lokal, regional, nasional, dan global. Ruang lingkup muatan bahasa Indonesia terdiri dari kemampuan berbahasa dan bersastra yang mencakup aspek membaca, berbicara dan mendengarkan.

Adapun dirumuskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar disebutkan bahwa terdapat beberapa peran dari pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni diantaranya: (1) siswa bisa berkomunikasi dengan baiksetara dengan karakter yang berlaku, baik secara tulissertalisan; (2) siswa mampu menerapkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara sebagai rasa bangga akan Indonesia; (3) siswa dapat memahami bahasa Indonesia dan menerapkannyasecarabenar dan kreatif untuk berbagai tujuan; (4) siswa dapatmenerapkan bahasa Indonesia dalam meningkatkan kematangan emosional dan sosial, serta kemampuan intelektual; (5) siswa mampu menggunakan sastra untuk memperdalam wawasan, memperbaiki budi pekerti, serta mengunggulkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) siswa dapat menghargai dan mengharumkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya.

Ditinjau dari tujuan-tujuan yang ada, tentu bahasa Indonesia sangat penting untuk diajarkan di tingkat pendidikan dasar. Dewasa ini, pembelajaran bahasa

lebih dipengaruhi dari bagaimana cara guru mengemas kegiatan belajar mengajar, dan hasilnya yakni dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa merasa kurang minat dan bosan. Guru merasa kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran di kelas. Sebab itu perlu diadakangebrakan baru dan dilakukan sistematis.

Pendekatan pembelajaran bahasa didasarkan pada keterampilan berbahasa. Jean Piaget menyatakan bahwa suatu proses belajar terlaksana saat pola pikir siswa berhubungan dengan lingkungannya. Guru sudah seharusnya dapat membuat suasana belajar yang baik agar meningkatkan daya tarik siswa. Pendekatan komunikatif, pendekatan integratif, pendekatan proses (penilaian proses) dan kegiatanmampudigunakan pada pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar. Dengan menyatukan empat aspek keterampilan berbahasa yaitu : menulis, membaca, berbicara dan menyimak.

Terdapat perbedaan dasar antara penggunaan kurikulum 2013 dengan penggunaan kurikulum sebelumnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada Kurikulum 2006, muatan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih mengedepankan pada keterampilan berbahasa (dan bersastra), sedangkan dalam Kurikulum 2013, Pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar. Perubahan ini terjadi dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan menalar peserta didik Indonesia masih sangat rendah (Ummul Khair, 2018 :88). Padalah dalam muatan pembelajaran bahasa Indonesia daya penalaran siswa akan suatu teks bacaan harus mumpuni. Hal ini diketahui dari studi *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*, hanya lima persen peserta didik Indonesia yang mampu memecahkan

persoalan yang membutuhkan pemikiran, sedangkan sisanya 95 persen, hanya sampai pada level menengah, yaitu memecahkan persoalan yang bersifat hapalan. Hal ini menjadi dasar bahwa pendidikan Indonesia baru berada pada tatanan konseptual. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia membentuk salah satu solusi, yaitu dengan menjadikan bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan dan pembelajaran berbasis teks. Adanya Perubahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut diiringi dengan kompetensi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran bahasa dengan pradigma baru yaitu pembelajaran berbasis “Teks” pada Kurikulum 2013.Keadaan ini juga terjadi pada Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 02 yang memerlukan peningkatan kecakapan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan kegiatan pra riset melalui observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 02 diperoleh beberapa masalah. Masalah yang ditemukan yaitu mengenai keterbatasan penggunaan media yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam memaksimalkan hasil belajarnya. Akibatnya ada beberapa siswa kelas IV yang mempunyai nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam muatan pembelajaran tertentu. Melalui wawancara, guru mengemukakan bahwa siswa kurang antusias dengan metode pembelajaran berupa ceramah, sebab mereka lebih antusias jika ada media dalam kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, guru mengeluhkan keterbatasan media yang ada. Setelah melakukan observasi dan menganalisis hasil belajar siswa, peneliti mendapatkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih ada

beberapa siswa yang belum mencapai ketentuan KKM. Keadaan ini ditunjukkan melaluidiagram hasil analisis nilai di SD Negeri Purwoyoso 02 sebagai berikut.

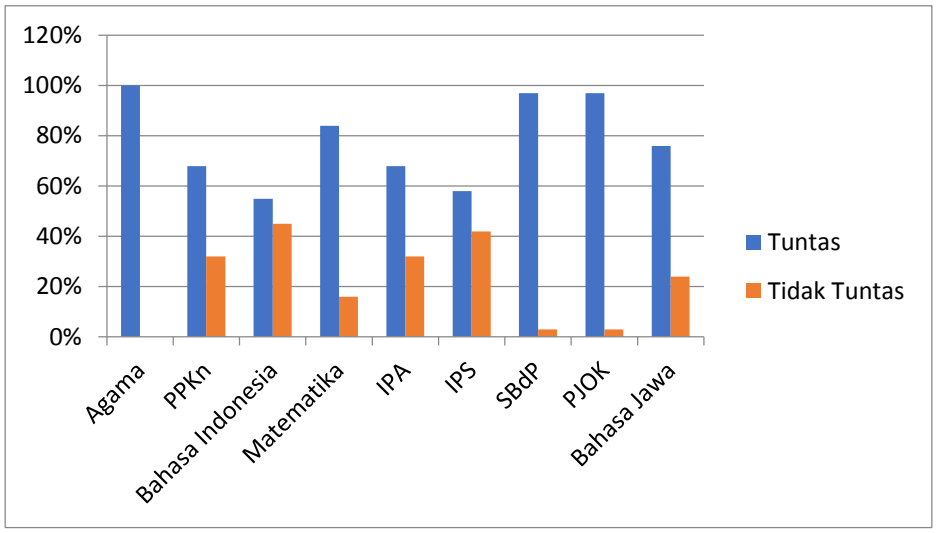


Diagram 1.1 ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02

Berdasarkan nilai akhir dari gambar 1.1 tersebut, masih ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan pada KKM yang ditetapkan. Muatan pembelajaran dengan nilai terendah yaitu ada pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada muatan pembelajaran tersebut, ada 17 siswa (45%) yang belum mecapai KKM, sedangkan 21 siswa (55%) lainnya telah mencapai KKM. Pada muatan pembelajaran lainnya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), ada 16 siswa (42%) siswa yang belum mencapai KKM, 22 siswa (58%) lainnya sudah mencapai KKM. Masalah lainnya juga ada pada muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dengan 12 siswa (32%) belum mencapai KKM dan 26 siswa (68%) sudah mencapai KKM yang ditetapkan. Data tersebut diambil dari nilai akhir kelas IV pada semester 2 tahun pelajaran 2017/2018 SD Negeri Purwoyoso 02.

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Joomla*dalam pembelajaran bahasa Indonesia akan membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran diharapkan siswa antusias dalam belajar dan berpengaruh pada peningkatan pemahaman siswa terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Sebab diketahui, berdasarkan data yang ada, siswa-siswa di SD Negeri Purwoyoso 02 sudah ada beberapa yang mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Disana juga sudah ada laboratorium yang bisa digunakan untuk pembelajaran berbasis TIK. Namun dalam praktiknya, tidak ada pemanfaatan akan hal tersebut. Guru cenderung menerapkan pembelajaran tradisional. Padahal jika pembelajaran diterapkan dengan implementasi TIK, antusias siswa dapat meningkat.

Adapun pengertian media berbasis *e-learningJoomla*yakni salah satu konten penyedia website yang memiliki sifat*Content Management System* (CMS). CMS atau sistem manajemen konten diartikan sebagai sebuah perangkat lunak yang diterapkan untuk mengubahkonten suatu situs web. *Joomla* dapat digunakan oleh siapapun untuk keperluan perancangan website, mulai dari yang sangat sederhana sampai dengan website yang sangat kompleks.

*Joomla*mampu menangani beberapa aplikasi, tak heran kalau banyak orang ketika ingin membuat website mereka memilih*Joomla*. Selain itu, *Joomla* juga tidak sulit untuk di installasi, mudah dalam memanajemennya dan mampudikemas sesuai kebutuhan kita. Oleh karena itu *Joomla* mempunyai

beberapa prinsip, yakni *powerful, customizable, elegant, simple* dan *fleksibel*(Sarwandi, 2016:5).

Beberapa penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Syarifudin (Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik, Vol. 19, No. 1, April 2015: 43-55) dengan judul "*Motif Use Of Information And Communication Technology In Elementary School Children(Case of Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Lakkang Kec. Tallo Kota Makassar)".* Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan TIK saat ini dinilai bisamerangsang peserta didik dalam belajar TIK dengan menerapkanberagam potensi yang ada untuk peningkatan kemampuan diri. Pembelajaran berbasis TIK mampu memberikan motivasi tersendiri dan membuat peserta didik lebih antusias untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Disamping itu, pemahaman akan TIK mampu meningkatkan mutu pembelajaran untuk semua jenjang dengan mengintregasikan disiplin ilmu muatan pembelajaran lain, termasuk bahasa Indonesia. Responden yang menerangkan bahwa dengan menggunakan TIK sudah sesuai dengan apa yang ia harapkanyakni sebanyak 40,0%. Jumlah ini tentunya lebih besar dibanding yang menjawab tidak yaitu sebanyak 36,7 %, sedangkan yang menjawab ragu-ragu hanya ada 1,7 % dan yang tidak menjawab sebanyak 21,7%.

Penelitian lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Setya Chendra Wibawa dan M Fandi Pratama (Jurnal IT-Edu, Volume 01, Nomor 02, Tahun 2017, 32-37) yang berjudul "Pengembangan Modul Berbasis E-Learning dengan Menggunakan CMS*Joomla*pada Muatan pembelajaran Animasi 2D Kelas XI di

SMKN 3 Surabaya". Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh melalui validasi oleh ahli terhadap media pembelajaran modul berbasis e-learning sebesar 83,6%, validasi terhadap soal post-test diperoleh sebesar 86,7% dan validasi RPP sebanyak 85,3%. Semua hasil validasi sudah memenuhi kriteria valid akibatnya siap untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil presentase rata-rata respon siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif dengan kategori baik dengan presentase 75,2% terhadap modul berbasis e-learning dengan CMS *Joomla*. Hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan setelah menggunakan modul berbasis e-learning dengan CMS *Joomla* pada muatan pembelajaran animasi 2D pada kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya dinyatakan tuntas dengan ketuntasan kelas sebesar 91,67%. Jadi, media berbasis *Joomla* tersebut dinyatakan layak dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Signe Schack Noesgaard, dan Rikke Orngreen yang berjudul "*The Effectiveness of E-Learning: An Explorative and Integrative Review of the Definitions, Methodologies and Factors that Promote e-Learning Effectiveness*" menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan e-learning sangat tepat diterapkan, namun tetap harus memperhatikan beberapa faktor didalamnya.

Penelitian selanjutnya yakni mengenai perbedaan implementasi media pembelajaran tradisional dan modern. Penelitian ini dilakukan oleh Farida dan Sari (Vol. 3, No. 1, tahun 2015) dengan judul "Komunikasi dengan Keunikan

Identitas" menyebutkan bahwa manusia sering menggunakanmedia untuk memudahkan pemahaman tentang isi pesan dalam komunikasi. Media tradisional, seperti: buku, majalah, radio, televisi (bahkan dalam media baru), keberadaan pengguna tidak hanya pasif menerima informasi tetapi juga aktif dalam memproduksi informasi (untuk menyampaikan isi pesan berbagai media kepada orang lain).Pengguna juga tidak hanya menerima satu informasi sesuai dengan apa yang diproduksi oleh institusi media yang terkadang juga memuat informasi yang tidak sesuai dengan keinginan pengguna, tetapi pengguna bisa memilah informasi apa saja yang diinginkan dan dari sumber yang jumlahnya bisa dikatakan tak terbatas. Variasi pembelajaran tradisional dan online tidak hanya mampu menghasilkan kualitas yang diinginkan, namun juga sesuai dengan kombinasi yang diharapkan dari tujuan pendidikan (Mirza, 2017:430). Juga menurut Monavich, sebagai suatu *interfaces* komputer tidak hanya medium yang menghubungkan manusia maupun mesin dalam jaringan informasi di internet semata, tetapi sudah menjadi budaya yang mengatur bagaimana manusia melakukan koneksi dengan jaringan informasi atau berhubungan dengan beragam data di internet. Oleh karena itu, beragam media komunikasi berfungsi untuk membantu manusia saja, karena manusia tetap memiliki kebebasan untuk memilih dan memilah pemanfaatan media juga kecanggihan teknologi.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Andika puspita dan Ananda Setyawan menyebutkan (Vol. 3, No. 2, tahun 2018) dengan judul *"The Development of Internet Based Economic Learning Media"* menyebutkan bahwa:

> *The development of information technology has brought huge changes to the advancement of the educational world. As the development of the*

> *learning methods are also a lot of progression, good personal learning methods as well as the media in the process of learning. The form of the development of information technology applied in the world of education is an internet-based learning. According to Zhang, the Web is an ideal medium to provide the material to the students. The granting of the learning materials via the web can provide information to students without limited by space and time. After the expansion of the internet source of information obtained could be more diverse, distance and time are no longer an obstacle to not find out any information. Then this internet-based learning media needs to be developed so that by using this medium can interest students so that they can improve student learning outcomes.*

Yang artinya, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Karena perkembangan metode pembelajaran juga banyak mengalami kemajuan, baik metode pembelajaran pribadi maupun media dalam proses pembelajaran.Sebagai permisalan pemberian materi pembelajaran melalui web dapat memberikan informasi kepada siswa tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan dukungan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti ingin melakukan penelitain dnegan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Joomla* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Fiksi Siswa Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan, permasalahan yang mampu diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan bahwa muatan pembelajaran yang paling sukar bagi siswa yaitu Bahasa Indonesia, keadaan ini didukung dengan wawancara siswa dan data nilai yang menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM dalam muatan tersebut dan beberapa siswa merasa bahwa muatan ini memang sukar. Dalam praktiknya, penguasaan Bahasa Indonesia siswa masih kurang. Salah satu penyebabnya yakni tidak adanya keanekaragaman jenis media dalam muatan ini.
2. Berdasarkan pengamatan, dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru, siswa kurang antusias dan kurang tertarik dengan model dan media yang diterapkan.
3. Masih ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan pada KKM yang ditetapkan. Muatan pembelajaran dengan nilai terendah yaitu ada pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada muatan pembelajaran tersebut, ada 17 siswa (45%) yang belum mecapai KKM, sedangkan 21 siswa (55%) lainnya telah mencapai KKM.
4. Media yang tersedia di sekolah jumlahnya terbatas akibatnya guru merasa kesulitan dalam menjelaskan materi. Akibatnya guru lebih memilih untuk menggunakan metode ceramah.

5. Penguasaan teknologi siswa kelas IV dan guru rendah. Oleh sebab itu, guru kelas IV sangat mendukung dan ingin menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis *e-learning*, karenamampumengubah pemikiran siswa untuk lebih maju dalam ranah globalisasi. Namun guru belum mampu menerapkannya sebab kurangnya media pembelajaran yang layak di sekolah.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Joomla*mampu dijadikan solusi dari permasalahan yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah peneliti lakukan, peneliti membatasi masalah pada kurangnya media pembelajaran yang menarik minat siswa di SD Negeri Purwoyoso 02 sehingga hasil belajar muatan Bahasa Indonesia ranah kognitif rendah di kelas IV. Tentu pembelajaran harus lebih dikemas secara inovatif dan perlu pengembangan agar hasil belajar siswa bisamaksimal. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui media pembelajaran berbasis *e-Learning*yang bernama *Joomla* untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02, tepatnya dalam materi teks fiksi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang mampu dirumuskan adalah sebagai berikut :

1.4.1 Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Joomla*untuk meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang?

1.4.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Joomla* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang?

1.4.3 Seberapaefektifkah media pembelajaran berbasis *Joomla*terhadap hasil belajar muatan Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1.5.1 Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Joomla* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang

1.5.2 Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Joomla* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang

1.5.3 Menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *Joomla* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoretis dan praktis, yang mampu dijabarkan sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Joomla* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks fiksi akan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mendukung teori-teori untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran teks fiksi muatan bahasa Indonesia dan melatih siswa memanfaatkan teknologi yang ada untuk proses belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, mempermudah penyampaian materi, meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman guru dalam proses kegiatan mengajar, dan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran muatan bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga meningkatkan kualitas sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan serta menambah wawasan mengenai media pembelajaran *e-learning* sesuai kebutuhan siswa dan melibatkan siswa secara aktif dalam pemanfaatannya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa:

1.7.1 Media pembelajaran berbasis *Joomla*pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Semarang dengan materi teks fiksi.

1.7.2 Media pembelajaran berbasis *Joomla*yang di desain dengan beberapa menu, video dan gambar yang mampu menarik perhatian siswa terhadap muatan pembelajaran Bahasa Indonesiaakibatnyamampu meningkatkan hasil belajar siswa

.

1.7.3 Media pembelajaranberbasis *Joomla*yang dilengkapai dengan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesiaakibatnya mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Hakikat Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Adapun penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian Pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori (Sugiyono, 2015:406). Sedangkan Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Untuk mampu menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut supaya mampu berperan di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407).

Berdasarkan definisi diatas, dapat dijelaskan pengertian pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan

sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan danmenilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk yang dibuat tersebut.

Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *joomla*untuk kelas IV Sekolah Dasar materi teks fiksi. Media ini dikembangkan melalui tahap ADDIE oleh peneliti sehingga kelayakan dan keefektifan dan pengembangan media ini dapat ditanggungjawabkan.

2.1.1.2Model Pengembangan

Prosedur penelitian pengembanganterdiri atas dua tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas dan atau efektifitas produk yang dihasilkan (Sari, 2009: 66). Dalam penelitian pengembangan dikenal salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandasan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yaknihasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas5 fase atau tahap utama yaitu:(1) a*nalyze*(Analisis);(2) *design*(Desain);(3) *develop*(Pengembangan);(4) *implement*(Implementasi);(5) *evaluate*(Evaluasi).

a.Tahap analisis

Suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar.Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan *needsassessment*(analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

b.Tahap desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yag telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan.

c. Tahap pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print atau desain tadi menjadi kenyataan. Jika dalam desain diperlukan suatu perangkat lunak berupa

multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan, atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dikembangkan.

d.Tahap implementasi

Langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan dibuat tertentu dan juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

e.Tahap evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadipada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk

memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil.

2.1.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pengembangan ADDIE

Kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematik, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/ langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudahdipelajari oleh para pendidik.

Kekurangan model desain ini adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama. Dalam tahap analisis ini pendesain/ pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan alisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya (Gusmayani, 2018).

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Mengenai Media, yakni pengembangan istilah Latin “medium” yang artinya “tengah, perantara, atau pengantar”. Istilah perantara atau pengantar ini, media digunakan berperan untuk mengirimkan beberapa pesan kepada penerimanya. Oleh sebab itu, ada beragam makna terminologis perikeadaan pengertian media menurut pendapat para ahli media dan pendidikan.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk penyampaian atau penyaluran pesan dari suatu sumber tertentu secara terencana, akibatnya tercipta pembelajaran yang kondusif dimana peserta didik mampu memahami pesan oleh guru dengan baik**.** (Rayandra, 2012:8).

Pengertian lainnya yakni media pembelajaran merupakan alat yang dipakai untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan atau dalam istilah lain media merupakan alat bantu yang mampu menyalurkan tujuan pendidikan dengan baik (Ahmadi, 2017:73)

Media pengajaran tentu sebagai alat bantu dalam mengajar, yakni mendukung penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.(Sudjana dan Rivai, 2013 : 7)

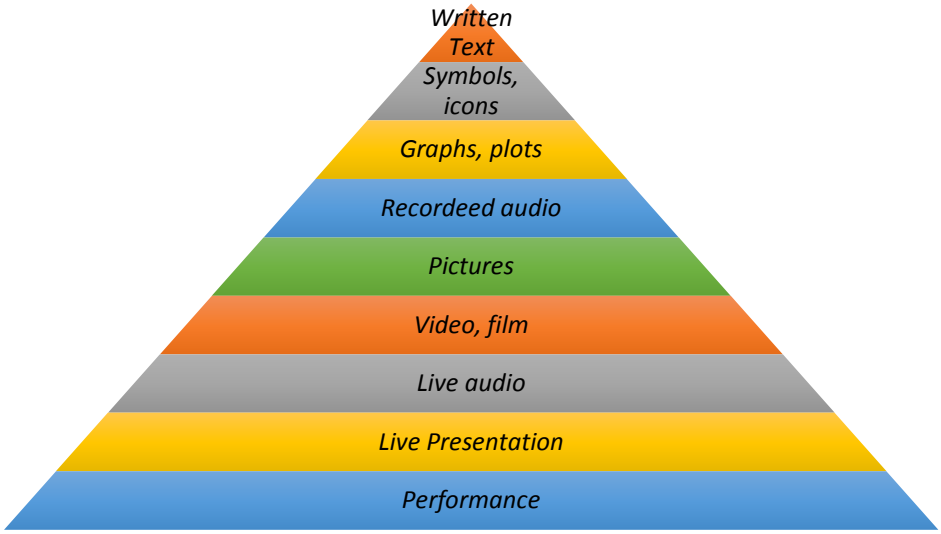
Media sama keadaannya dengan materi atau kejadian yang berperan membentuk pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baik untuk peserta didik.Salah satu faktor penentu berhasil atau tidak berhasilnya proses pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran. Banyak upaya yang

dilakukan guna meningkatkan mutu pembelajaran. Akan tetapi dalam prakteknya penggunaan media pembelajaran kerap kali mendapatkan kendala seperti terbatasnya jumlah media dan kemampuan memaksimalkan pemanfaatan media (Sunaengsih, 2016 : 184)

Maka dari itu, Berdasarkan uraian diatas, mampu dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu kegiatan pembelajaran dimana alat tersebut mampu menyampaikan informasi atau pesan oleh guru dalam memperjelas suatu konsep atau materi akibatnya tujuan pembelajaran mampu tercapai oleh peserta didik secara optimal.

2.1.2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale dan Thomas melihat media didasarkan pada pengalamansiswa dari kegiatan pembelajarannya. Dalam bukunya *"AudioVisual Method in Teaching"* , Erdgar Dale (1969) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang yang diperoleh pembelajar. Istilah seperti ini sering kita dengan sebagai *Dale's Cone of Experience*atau Kerucut Pengalaman Dale. Dalam kerucut pengalaman Dale, tingkat kekonkretan dan keabstrakkan pengalamanlah yang menjadi penentu dalam urutan. Pengalaman yang paling konkret menjadi bagian paling dasar kerucut dan semakin kepuncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak seperti terlihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber : (Arsyad, 2017:14)

Dari gambar tersebut mampu diambil kesimpulan bahwa yang paling dasar yakni pengalaman langsung hingga pengalaman melalui suatu simbol komunikasi, atau dengan kata lain dari yang bersifat kongkrit ke abstrak. Dalampemilihan metode dan alat pembelajaran, keadaan ini mampu berpengaruh, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran. Bisa diambil kesimpulan bahwa tingkat konkretisitas dalam pengalaman belajar menggunakan simbol verbal saja akan lebih tinggi dibandingkan jika menggunakan simbol visual. Menurut Dale, pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang paling kongkret.

Yang menjadi dasar dari kerucut pengalaman Dale yaitu kemampuan intelektual dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa bisa memahami materi sebanyak 10% ketika membaca, dengan keterlibatannya secara verbal dalam pembelajaran. Siswa bisa memahami materi sebesar 20% ketika mendengarkan. Melalui video, demonstrasi, gambarmemberikan pengaruh 30% dalam ingatan siswa akan suatu materi pelajaran. Siswa mampu mencapai 50%

ketika mereka membentuk diskusi kelompok dan 70% kemampuan dalam memahami materi ketika siswa mampu menyajikan hasil diskusinya. Tingkatan paling atas yakni sebesar 90% saat siswa melakukan main peran, dengan simulasi pembelajaran dan mengerjakan keadaan-keadaan nyata.

Menurut kerucut tersebut kemampuan siswa mengingat sebuah materi ketika siswa terlibat dan berbuat secara langsung dengan materi yang diberikan. Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale yakni tingkat keabstrakan jumlah jenis indera selama penerimaan pesan, bukan tingkat kesulitannya. Pengalaman yang bersifat langsung yakni keadaan yang paling bermakna sebab terkandung gagasan dalam pengalaman itu, oleh sebab ia melibatkan semua indera manusia.

Penelitian ini menurut diagram pengalaman dari Dale berada pada posisi melihat gambar sampai dengan mengerjakan keadaan yang nyata, yaitu berawal dari keterlibatan siswa secara nyata menuju ke tingkat yang lebih detail. Akibatnya tingkat pemahaman siswa mampu meningkatnkan seiring penggunaan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

2.1.2.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang yakni petunjuk penggunaan media dan apa saja yang mampu dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya (Kustandi dan Sutjipto, 2016:12).

a. Ciri Fiksatif (*Fixative P roperly*)

Pada ciri ini, diharapkan dengan adanya suatu media pembelajaran, siswa mampu merekam dan menyimpan,suatu keadaan atau objek dalam pembelajaran. Suatu keadaan atau objek mampu diurut dan disusun kembali dengan media, seperti *fotografi*, *videotape*, *audio tape*, disket komputer, *compact diks* dan film. Suatu objek yang telah dijadikan video tentu mampu mudah ditayangkan kepada peserta didik, dan tentunya bisa kapan saja ketika diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, artinya media bisa ditayangkan tanpa mengenal waktu, sebab ia adalan rekaman kejadian yang terjadi pada satu masa tertentu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif (Arsyad, 2017 : 16). Ciri Manipulatif artinya suatu media mampu menyajikan suatu keadaan yang terjadi beberapa waktu dalam satu waktu dengan teknik pengambilan gambar. Kejadian yang teradi beberapa menitpun mampu diringkas menjadi dua atau tiga menit yang kemudian disajikan kepada peserta didik. Contohnya adalah kegiatan metamorfosis kupu-kupu, bermula ketika larva berubah kepompong, lalu menjadi kupu-kupu dan seterusnya. Selain mempercepat, media juga bisa memperlambat suatu keadaan atau kegiatan, misalkegiatan tsunami atau reaksi kimia mampu dipelajari melalui ciri manipulatifdari suatu media.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini artinya media mampu digunakan untuk menyampaikan suatu pesan secara bersamaan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang sama akan pesan tersebut. Era ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada ruang kelas saja, namun bisa satu sekolah atau bahkan berbeda. Misalnya media berupa rekaman gambar, file, video yang tentunya mampu disebar kesemua tempat yang diinginkan kapan saja.

2.1.2.4 Fungsi Media Pembelajaran

Sebuah media yang baik, tidak dilihat dari atau dinilai dari segi kecanggihan medianya saja, namun lebih ke fungsi dan peranannya (Sudjana dan Rivai, 2013:4).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran yakni untuk alat bantu mengajar yang turut memperhatikan iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2017 : 19)

Hamalik (dalam Kustandi, 2013 : 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Belajar adalah suatu kegiatan dari pengalaman dalam mendapatkan informasi. Media pembelajaran yakni penunjang utama dalam keadaan ini. Media juga bisa dikatakan sebagai sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar bagi

siswa. Melalui media, peserta didik mendapatkan pesan informasi/materi akibatnya tumbuh pengetahuan bagi siswa. Dalam batasan tertentu, media mempunyai peran yang mampu menggantikan posisi seorang guru sebagai sarana memperoleh informasi. Media pembelajaran sebagai sumber belajar mencakupberagam aspek seperti orang, pesan, teknik, lingkungan dan alat yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Secara garis besar, fungsi dari media pembelajaran secara umum adalah untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra (Sundayana, 2013 : 7)

Namun, fungsi dari media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa hal berikut:(1) fungsi Semantik, berarti media menjadi arti dari suatu pesan, kata, tanda, simbol atau istilah tertentu; (2) fungsi Manipulatif, artinya peran ini berarti media mampu menampilkan ulang suatu benda/keadaan dengan beragam cara, sesuai situasi, kondisi, sasaran dan tujuannya; (3) fungsi fiksatif, berarti media berperan untuk menyimpan atau menangkap keadaan, kejadian atau objek yang telah terjadi; (4) fungsi Ditributif, artinyapemakaian media dalam satu objek, kejadian dan materi bisa diikuti oleh peserta yang tidak terbatas jumlahnya dan dalam ranah yang sangat luas akibatnyamampu dikenakan secara efektif dalam waktusertabiaya (Rayandra Asyhar, 2012); (5) fungsi Psikologis artinya media pembelajaran mempunyai beberapa peran lainnya, yaitu peranafetif, peran atensi, peranimajinatif , peran kognitif dan motivasi

2.1.2.5 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam mencapi tujuan pembelajaran tentu harus diterapkan. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran yakni keadaan yang sangat penting. Dibawah ini, adatiga landasan yang menjadi landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu:

a. Landasan Empiris

Pemilihan media bagi peserta didik bukan hanya berdasarkan pada keinginan guru, tetapi dilandaskan pada kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Selain itu juga memperhatikan kecakapan, kemudahan dalam memperoleh dan kepraktisannya. Dalam memilih media pembelajaran perlu disetarakan antara metode, materi, dan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik sebab media tidak akan berjalan seusai peran dan porsinya jika tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, motivasi dan antusias peserta didik akan lebih tinggi jika belajar sesuai dengan karakter/pribadi mereka.

b. Landasan Psikologis

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapamedia pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi siswa dan bagaimana proses belajar itu terjadi (Sundayana, 2017 : 19). Landasan psikologis dalam mengelola media pembelajaran yakni suatu alasan yang bersifat nyata berdasarkan suasana belajar dan kegiatan dari kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Pengetahuan bisa dimampukan oleh peserta didik dengan alat indera yang dimiliki, oleh sebabnya perlu adanya motivasi atau rangsangan

akibatnya tanggapan akan respons yang telah diolah mampu menghasilkan hasil belajar siswa yang efektif (Rayandra, 2012:20).

c. Landasan Teknologis

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi siswa. Untuk mencapai sasaran akhir ini, para ahli teknologi di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya (Sundayana, 2017 : 22). Di era globalisasi ini, pengaruh teknologi dan komunikasi sangat berpengaruh terhadap segala keadaan, termasuk dalam ranah pendidikan. Dalam kegiatan belajar, siswa mampu menggunakan teknologi untuk mencari informasi yang ia butuhkan. Beberapa sekolah di Indonesia sudah banyak menggunakan media interaktif dengan teknologi. Contohnya dalam internet, peserta didik mampu mencari apa yang mereka butuhkan baik informasi apapun itu.

2.1.2.6 Peran Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi, 2013 : 21) Peran guru dalam pembelajaran dituntut untuk kreatif dalam mengelola media pembelajaran. Baik dalam mengelola media ataupun sumber belajar yang akan digunakan. Media yakni alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media haruslah dirancang dengan baik oleh seorang guru. Karena sejatinya, media pembelajaran adalah hal yang tidak bisa lepas dari kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran yaknikegiatan komunikasi antara pebelajar (guru) dan pembelajar (siswa). Jika dilihat dari fungsi dan peran media dalam pembelajaran, seorang guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan beragammedia dan sumber belajar. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran yaitu: (1) media mampumenangkap dan menampilkan ulang suatu keadaan atau kejadian; (2) media mempunyai kemampuan untuk menampilkan ulangsuatu objek atau peristiwa dengan beragam cara disesuaiakan denagan keperluan; (3) media mampu menampilkan hal yang mengandung makna.

2.1.2.7 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran adalah menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi(Sundayana, 2017 : 32). Namun, dari manfaat yang begitu penting untuk kebutuhan pendidikan, tentu ada hambatan dalam mengaplikasikannya. Jika dilihat secara rinci, terdapat sembilan manfaat dari penerapan media pembelajaran untukkegiatan pembelajaran.

a. Dengan media pembelajaran yang bervariasi mampumembuka wawasan yang diberikan di kelas.
b. Dengan menggunakan beragam jenis media, peserta didik akan mendapatakan pengalaman selama kegiatan pembelajaran.
c. Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata kepada peserta didik.

d. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit dijangkau, dilihat atau dikunjungi oleh peserta didik, baik sebab rentang waktu kegiatannya terlalu panjang atau ukurannya yang terlalu besar.

e. Media-media pembelajaran memberikan informasi yang tepat dan terbaru.

f. Media pembelajaran mampu memberikan daya tarik dalam penyampaian materi sehingga menambah motivasi dan antusias serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan.

g. Media pembelajaran mampumendorong peserta didik untuk berfikir kritis, memakai kemampuan imajinasinya untuk menghasilkan karya baru yang inovatif.

h. Media pembelajaran mampumenambak kefektifankegiatan pembelajaran.

i. Media pembelajaran mampumengurangipermasalahan pendidikan atau pengajaran baik dalam ranahkecil ataupun besar.

2.1.2.8Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran di Sekolah

Pengembangan media pembelajaran di sekolah sangat penting diterapkan, baik secara individu, kelompok atau mendorong pihak sekolah dalam memfasilitasi media pembelajaran. Di samping itu, penggunaanmedia yang ada belum setara dengan apa yang diharapkan.

Untukmenerapkan media pembelajaran yang baik dan efektif yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran, dalam kegiatan pengembangannya diperlukan suatu perancangan yang jelas. Media pembelajaran yang efektif tidak dapat dibuat secara cepat dan asal ada. Dalam menyusun rancangan tersebut, banyak keadaan

yang harus dipertimbangkan, baik berkaitan dengantujuan, sasaran, media dan materi yang ada dalam media tersebut.

Menurut Sadiman(dalam Rayandra, 2012: 94-100), perencanaan media pembelajaran ada 7 fase, yakni: (1) mengetahui kebutuhan dan watak siswa; (2)menuliskan tujuan pembelajaran; (3) menuliskan materi pembelajaran; (4)membuat instrumen evaluasi; (5)merancangprototipemedia; (6)berkoordinasi dengan validashi ahli; (7)melaksanakan uji coba dilanjutkan revisi.

Selain itu, keberhasilan suatu kegiatan belajara mengajar juga didasarkan pada media yang digunakan. Untuk menerangkan bahwa suatu kegiatan pembelajaran mamputergolongpembelajaran yang berhasil yakbi apabilaadaciri-ciri berikut ini: (1)ingatan terhadap materi pembelajaran tergolong tinggi, baik individu ataupun secara kelompok; (2)sikap yang terumus dalam tujuan pembelajaran sudah setara dengan pencapaian siswa, baik secara individu atau kelompok.

Jadi,pengembangan media untuk penunjang kebutuhan sekolah sangat penting dengan variasi jenisnya. Tentu tidak dipakai secara bersama dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanyapertimbangan pemakaian media pembelajaran. Adapun tujuan akan pemilihan iniyakni agar media yang dipakai sesuai dengan kebutuhan siswa dan tepat sasaran pastinya. Dari hal itu bisa terjadi sebuah komunikasi yang efektif antara pengajar dan guru. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut susai dengan kebutuhan, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan, yakni atas ciri-ciritertentu. Kriteria media pembelajaran yang dimaksud dalam kegiatan

pemilihan media agar menjadi media yang layak digunakan adalah sebagai berikut (Rayandra, 2012: 81-82)

1. Rapi dan jelas

   Media pembelajaran yang efektif harus rapi dan jelas dalam kemasannya.

2. Menarik dan bersih

   Media yang layak harus bisa membuat siswa antusias dan bersih. Bersih disini berarti media berisi hal-hal yang benar-benar dibutuhkan saja.

3. Tepat sasaran

   Media yang layak tentunya sesuai dengan karakter siswa. Misalnya, media yang digunakan dalam pembelajaran kelompok besar belum pasti layak jika diterapkan di kelompok kecil, ataupun sebaliknya.

4. Setara dengan topik yang disampaikan

   Media yang layak harus sesuai dan selaras dengan karakteristik isi topik/materi yang sedang diajarkan.

5. Searah dengan tujuan pembelajaran

   Media yang layak sudah pastinyaselaras dengan tujuan pembelajaran yang sudahdirumuskan atau ditetapkan yang mengarah pada ranah psikomotor, afektif dan kognitif.

6. Tahan, luwes dan praktis

   Media yang baik yakni media yang mudah didapatkan dan dicari, serta guru tidak keberatan dalam membuatnya. Selain itu juga media yang mudah diterapkan di mana saja dan kapan saja, dan media yang tahandalam jangka waktu yang lama.

7. Berkecakapanlayak

Media yang efektif harus memiliki nilaikecakapan yang layak. Oleh sebab itu dalam penerapannyadapatdipakaidengan sistem berkala.

8. Ukurannya setara dengan lingkungan belajar

Media besar yang digunakan dalam kelas yang kecil akan menyebabkan pembelajaran kurang tertata dengan baik. Akibatnya guru harus memperhatikan keselarasan ukuran media dengan lingkungannya.

9. Media yang diterapkan mampu mendorong siswa melakukan kenyamanan siswa dalam kegiatan belajarnya. Sehinggga mereka bisa lebih leluasa, kapanpun, dan dimanapun tanpa ketergantungan pada ada atau tidaknyapengajar. Penerapan media akan menjelaskan kepada siswa bahwa terdapat beragam sumber-sumber belajar yang bisadigunakan untuk belajar.

Dengan adanya keberagaman media pembelajaran yang diterapkan, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik siswa untuk selalu mau belajar, dan minat siswa dalam pembelajaranpun akan meningkat. Dengan lebih mengenal beragam media tersebut, guru bisa menumbuhkan semangat kepada peserta didiknya untuk senantiasa memiliki kemauan dalam mencari sumber belajar lainnya dengan inisiatifnya masing-masing.

2.1.2.9 Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bervariasi bentuknya, ada media yang sederhana, sampai media yang tergolongkompleks dan modern. Dengan adanya variasi ini, tentunya menguntungkan guru dalam menyampaikan ilmu yang ia miliki kepada siswa. Akan tetapi seorang guru yang baik harus bisa mengelompokkan media seperti apa yang layak dan cocok untuk dipakai dalam pembelajaran. Sebab tidak semua media pembelajaran layak atau cocok dengan pemebelajaran yang akan dilaksanakan.

Di era globalisasi ini, pastinya penerapan ilnu teknologi sudah berkembang pesat. Khususnya dalam bidang teknologi komouter, telekomunikasi dan informasi dan bidang elektronik.Media dikemas dengan format, jenis serta tampilan yang beranekaragamagar siswa lebih tertarik untuk mendalami pembelajaran yang memakai media. (Rayandra, 2012 :41)

Jika dilihat dari indera yang dirangsang dalam kegiatan pembelajaran, jenis media bisaterbagi menjadi 4 golongan, yaitu.

a. Media Visual

Media visual yakni jenis media yang dipakai hanya menggunakan indera penglihatan saja dari peserta didik. Oleh karena itu, dalam penerapan media ini, kemampuan penglihatan sangat berpengaruh terhadap pengalaman belajar siswa. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dan dunia nyata (Arsyad, 2017 : 89)

b. Media Audio

Media audio yaitu jenis media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Dalam penggunaan media ini, pengalaman belajar yang bisa didapat siswa hanya berupa informasi dan pesan verbal seperti kata-kata, bahasa lisan dan lain-lain, sedangkan informasi nonverbal mampuberbentukbunti tiruan, musik, bunyi-bunyian dan sebagainya karena hanya mengandalkan indera pendengaran.

c. Media Audio-Visual

Media audiovisual sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio, dan visual atau bisa juga disebut media pandang-dengar (Hartani, 2014 : 115).Media audio-visual yakni jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu kegiatan atau kegiatan. Pesan dan informasi yang mampu disalurkan melalui media ini mampu berupa pesan verbal dan nonverbal.

d. Multimedia

Multimedia merupakan media yang memasukkan beberapa media dengan melibatkan beragam jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera pendengaran dan penglihatan melalui media audio, visual gerak, visual dian dan media teks serta media interaktif berbasis teknologi komunikasi dan informasi atau komputer.

2.1.2.10 Media Berbasis Komputer

Penggunaan komputer yang semakin maju memberikan dampak bagi produksi audio visual. Penggunaan komputer memperoleh perhatian lebihsebabteknologi ini mampu diterapkan dalam beragam bidang kegiatan pembelajaran. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran, selain itu juga sebagai pembantu tambahan belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi, latihan ataupun keduanya (Arsyad, 2017 : 93). Komputer akan semakin sering digunakan dalam pembelajaran, terlebih ditambah dengan adanya internet dan teknologi jaringan. Pengajaran menggunakan komputer sebenarnya sudah diterapkan oleh beberapa ahli sejak beberapa tahun yang lalu, sebabmedia ini untuk membangun kegiatan pembelajaran agar lebih efektif, bekerja interaktif dan terjadi pembelajaran mandiri (Ahmadi, 2017:83-84).

Adapun kegiatan pengajaran dengan penerapan komputer dikategorikan menjadi dua, yaitu :

a. Computer Based Training (CBT)

CBT yaknikegiatan pendidikan dengan penerapan komputer yang memanfaatkan media *disk based*dan *CD ROM*, akibatnya sebagai media pendidikan. Dengan pemanfaatan media ini, sebuah *CD ROM* bisa memuat beberapaaplikasi, program, multimedia, suara, grafik, animasi dan video klip yang akan dipakai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan CBT, kegiatan pendidikan melalui *classroom* tetap mampu terlaksana. Komunikasi

dalam kegiatan belajar mengajar akan tetap ada sebab kemandirian siswa dalam menerapkan CBT.

b. Web Based Trainingi (WBT*)*

Web based training (WBT) atau biasa disebut sebagai *e-learning*. Dalam hal ini menekankan penerapan komputer sebagai alat kebutuhan pendidikan. Sebab dengan pemanfaatan internet, seseorang yang ingin mengakses materi pelajaran mampu mengakses hal tersebut dimanapun dan kapanpun untuk belajar, asalkan terhubung dengan jaringan (Ahmadi, 2017:84).

Sementara itu, dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa tujuan, yaitu :

a). Untuk Tujuan Kognitif

Komputer sebagai sarana audiovisual dapat menjabarkan sebuah konsep dengan sederhana. Akibatnyalayak untuk sebuah pembelajaran mandiri. Komputer mampu mengajarkan kalkulasi, kegiatan, langkah-langkah, prinsip dan konsep-konsep aturan yang kompleks.

b). Untuk Tujuan Psikomotorik

Dalam komputer, terdapat beberapa desain pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk simulasi % *games*sehinggasangat cocok digunakan untuk menghadapi kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain : simulasi perang dalam rintangan yang paling sukar, simulasi penderetan pesawat dan sebagainya.

c). Untuk Tujuan Afektif

Salah satu keunggulan komputer yaitu bisa memberikan fitur berupa video atau potongan *clip* suara. Dengan keunggulan tersebut, bisa diisi video yang isinya menggugah rasa peserta didik, pembelajaran sikap/aktif pun mampu dilakukan dengan penerapan media komputer (Ahmadi, 2017:86).

2.1.3 Joomla

2.1.3.1 Hakikat *Joomla*

*Joomla*merupakan serapan dari kata "*Swahli* jumla" yang berisi arti "kebersamaan". *Joomla*yakni salah satu website yang memiliki sifat*Content Management System* (CMS). CMS atau sistem manajemen konten merupakan sebuah perangkat lunak yang diterapkan untuk menumbuhkan atau memanipulasi (mengubah) konten suatu situs web. *Joomla* pertama kali dirilis dengan versi 1.0.0. *Joomla*yaitu CMS yang terbuka dan bebas (*free open source*), ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL untuk keperluan di internet dan intranet.

Joomla adalah satu diantara sekian banyak aplikasi CMS yang ada saat ini. Joomla juga paling banyak digunakan. Tetapi secara umum, pada dasarnya, CMS mempunyai karakteristik yang sama bersifat modular. Bersifat modular artinya modul yang dapat diinstal terpisah, kemudian template juga dapat diinstal terpisah, dan semestinya, modul, component, template dan lain-lain banyak tersedia di internet (Siambaton, 2016:11).

*Joomla*merupakan sebuah Content Managemen System yang mampu digunakan oleh siapapun untuk keperluan perancangan website, mulai dari yang

sangat sederhana sampai dengan website yang sangat kompleks. Berikut beberapa jenis website yang mampudibentuk dengan *Joomla* yakni sebagi berikut: (1) website untuk majalah, koran, dan tabloid; (2) website untuk komunitas dan portal; (3) website Pribadi atau blog; (4) website untuk sekolah dan Perguruan Tinggi; (5) website untuk keperluan internet; (6) website untuk Pemerintah; (7) website untuk organisasi Non-profit; (8) website untuk perusahaan kecil; (9) website e-commerce; (10) website corporate atau portal.

*Joomla*ini mampu menangani beberapa aplikasi, tak heran kalau banyak orang ketika ingin membuat website mereka memilih*Joomla*. Selain itu, *Joomla* juga tidak sulit untuk di installasi, mudah dalam memanajemennya dan mampudikemas sesuai kebutuhan kita. Oleh karena itu *Joomla* mempunyai beberapa prinsip, yakni powewrful, customizable, elegant, simple dan fleksibel.

*Joomla*yaknitindaklanjut dari open source project Mambo, yang dahulu sering dikatakan sebagai Mambo Open Source atau MOS. Miro adalah sebuah perusahaan yang mengembangkan Mambo. Miro menyerahkannyauntuk komunitas open source (komunitas pengembang) sebuah variant WCMS yang gratis untuk dikembangkan. Setelah memberikannya pada komunitas, MOS berkembang dengan teratur. Pada bulan Agustus 2005 terjadi perselisihan prinsip antara pihak komunitas pengembang MIRO dengan MOS.

Joomla memiliki beberapa fitur, yakni sistem *catching* yang bisasebagai peningkatan poling, blogs, RSS dan performansi. *Joomla*menerapkan lisensi GPL (Sarwandi, 2016:5).

Gambar 2.2 Logo *Joomla*

Sumber : (Sarwandi, 2016 :5)

Di era sekarang ini, *Joomla* adalah salah satu dari ratusan *free* CMS yang tersedia di internet yang mempunyai jumlah pengguna yang besar. Kemudahan pengaturan konten, dukungan di internet yang banyak, modul dan *plugin* yang melimpah, yakni sebuah keunggulan CMS *Joomla* yang membuat *Joomla* banyak diminati. Lahirnya *Joomla* pada tahun 2005 dengan bentuk awalnya, yaitu versi 1.0 bersangkutan denagn Mambo sebagai CMS yang lebih awal pada bulan April 2001. Mambo dibuat oleh *Miro Corporation* Australia. Pada saat itu, Mambo dikenal sebagai aplikasi CMS terpopuler yang tersedia gratis dengan *source code*. Namun, sebab perbedaan prinsip antara staf Mambo, maka tahun 2002 produk Mambo terpecah menjadi produk komersil dan versi *open source*. Pengembangan Mambo komersil bernama Mambo CMS, sedangkan pengembangan versi *open source* bernama *Mambo Open Source* (MOS). Letak perbedaan dari keduanya adalah sistem keamanan, gratis atau tidak, dan ditujukan kepada kalangan siapa. Akhirnya pada tanggal 1 September 2005, beberapa staf pengembang MOS benar-benar memutuskan untuk meninggalkan proyek Mambo dan membuat CMS baru, yaitu *Joomla* 1.0 yang *free*, *open source*, dan bersifat komunitas. Pada tanggal 17

September 2005 produk *Joomla* versi 1.0 dipublikasikan. Struktur sistem tampilan *Joomla* versi 1.0 ini pun masih sama dengan Mambo, bahkan dukungan komponen dan modul pada Mambo mampu digunakan pada *Joomla* versi 1.0 tersebut.

Gambar 2.3 Tampilan *Joomla* versi 1.0

Sumber : (Sarwandi, 2016 :6)

Sekarang ini, CMS *Joomla* telah diadopsi oleh beberapa ebmaster dari Australia ke Cina, dari AS ke Italia, dan dari Brazil ke Belanda. *Joomla* 1.0 sudahdikatakan berhasil stabil pada versi terakhirnya 1.0.15. Sedangkan seiiring perkembangan teknologi yang ada, *Joomla* masih terus disempurnakan oleh beragam*webmaster* dari beragam dunia. Misalnya saja sampai bulan Januari 2009, versi *Joomla* 1.5 telah sampai pada versi 1.5.9 dengan perbaikan bug-bug yang dilaporkan. Pada versi 1.5 sistem pemroframan dan *layout* sudah jauh berbeda dengan versi pendahulunya *Joomla* 1.0. Namun, bukan berarti *Joomla* versi stabil 1.0.15 ditinggalkan oleh para user setianya, sebab terbukti masih banyak

pengembang komersil serta non-komersil yang terus membuat komponen dan modul agar bisa dipakai, baik oleh *Joomla* 1.5 serta*Joomla* 1.0 (Sarwandi, 2016:8-10).

2.1.3.2 Manfaat *Joomla*

Joomla menjadi salah satu *software* yang andal untuk beragam keperluan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Sebab banyaknya aplikasi yang mampu disisipkan ke dalam sebuah *website*, menjadikan *Joomla* sebagai alternatif utama ketika membangun sebuah website secara dinamis dan interaktif.

*Joomla*mampu dimanfaatkan untuk mengembangkan dan mengelola *website* dinamis secara cepat yang didukung fitur-fitur yang beragam (Sarwandi, 2017:11-Berikut beberapa manfaat *Joomla* dengan kebutuhan dan tema *website* :

a. Website Jaringan Sosial (*Social Network*)

Dengan memanfaatkan ekstensi (komponen, *plugin*, modul), *Joomla*mampu dimanfaatkan untuk membangun komunitas di internet dalam beragam bidang kompetensi, seperti keagamaan, hukum, kedokteran, desain grafis, *hacker*, ekonomi, olahraga, dan bidang-bidang lainnya.

b. Website Profil Perusahan (*Company Profile*)

Modul yang mampu menampilkan gambar secara rotasi (*image rotator*) dan navigasi interaktif (*interactive navigation*) menjadikan sebuah website tampil lebih impresif dan professional. Apalagi ditambah dengan fasilitas video player, menjadikan *Joomla*mampu dimanfaatkan untuk membuat website sebuah institusi, seperti profil perusahaan.

c. Website Toko Online (*Online Store*)

Penjualan produk secara online akhir-akhir ini menjadi sebuah *trend* untuk membuka toko secara online. Keadaan tersebut mampu dilakukan oleh *Joomla* dengan tambahan *e-commerce*.

d. Website Perpustakaan

Pencarian koleksi buku sebuah website dimanfaatkan oleh para pengambil kebijakan untuk mengembangkan sebuah website berbasis perpustakaan digital. Akibatnya para pencari informasi lebih mudah untuk memanfaatkan fasilitas tersebut tanpa harus datang ke lokasi perpustakaan.

e. Website Pelatihan dan Konsultasi (*Training and Consulting*)

Informasi dan jadwal pelatihan mampu diatur sesuai dengan tanggal pelaksanaan, akibatnya calon peserta mampu melakukan pendaftaran sedini mungkin. Dengan memanfaatkan sebuah komponen formulir pendaftaran, dan diatur *field-field* yang dibutuhkan.

f. Website Portal Multi Bahasa (*Web Portal Multilanguage*)

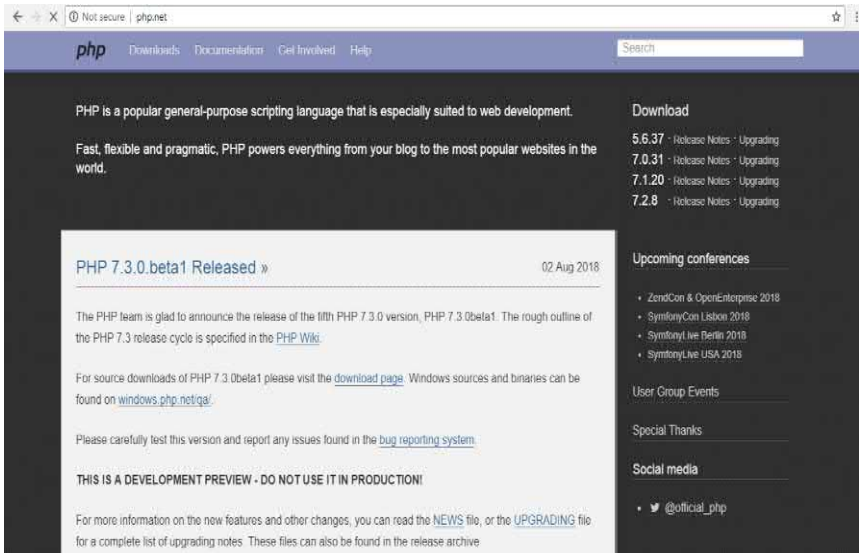
Melalui *Joomla*mampu disajikan sebuah sistem untuk membangun *web portal* dengan beragam macam bahasa, dengan memanfaatkan komponen *Multilanguage*. Fasilitas multi bahasa menyimpan informasi tentang judul item, menu, isi, artikel, nama *section*, nama kategori, dsb. Ketika berada dalam sebuah keadaanaman secara otomatis semua isi website akan diterjemahkan ketika memilih bahasa tanpa harus kembali terlebih dahulu ke keadaanaman utama (*home*).

2.1.3.3 Aplikasi Pendukung *Joomla*

*Joomla*yakni CMS yang berlisensi *General Public Licence* (GMU), maka smeua aplikasi pendukungnya juga berlisesni sama. Berikut aplikasi pendukung yang harus ada, sebelum *Joomla* diinstal pada komputer (Sarwandi, 2016:17-18).

a. Aplikasi PHP

Aplikasi PHP mutlak diperlukan sebab*Joomla* sendiri dibuat dengan bahasa pemrograman PHP. Aplikasi PHP ini mampu kita download di website resminya www.php.net.



Gambar 2.5 Website resmi PHP

Sumber : (Sarwandi, 2016:17)

b. Web Server Apache

Sebab*Joomla* menggunakan bahasa pemrograman PHP, maka diperlukan sebuah server untuk mendukung aplikasi tersebut. PHP adalah bahasa pemrograman web yang bersifat *server slide*. Aplikasi server yang dibutuhkan

oleh *Joomla* adalah Apache. Versi Apache mampu dilihat di alamat www.apache.org.

Gambar 2.6 Website resmi apache

Sumber : (Sarwandi, 2016:18)

c. Database MySQL

Database yakni sekumpulan file data yang satu sama lainnya saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupaakibatnya memudahkan untuk mendapatkan dan memkegiatan data tersebut.Database MySQL adalah tempat menyimpan seluruh konten website *Joomla*. MySQL yakni*Relational Database Management System* yang berlisensi GNU/GPL, dan mampu dilihat di www.mysql.com.

Gambar 2.7 Website resmi MySQL

Sumber : (Sarwandi, 2016:19)

2.1.3.4 Istilah Penting dalam *Joomla*

Banyak istilah-istilah yang kedengaran baru, jika kita betul-betul pemula dengan *Joomla*. Agar pemahaman kita terhadap *Joomla* lebih mudah, berikut ini diberikan penjelasan terhadap beberapa istilah yang akan sering digunakan nantinya adalah sebagai berikut: (1) *module*, adalah bagian unit peran dari *Joomla* yang berguna untuk menampilkan fitur-fitur utam *Joomla* serta menampilkan beberapa komponen terkait. Secara default, *Joomla* telah menyediakan beberapa modul, seperti modul *banner, menu, login, newsfeed, statistic, arsip, sindikasi, polling* dan lain sebagainya serta modul yang disediakan oleh pihak ketiga; (2) *component*, adalah sebuah aplikasi yang menambah nilai guna *Joomla*. Sebuah *component* mempunyai konfigurasi di bagian jendela administratornya. Misalnya komponen *weblink, content form, polling* dan lain sebagainya; (3) *mambots*, sebuah unit peran*Joomla* yang disisipkan untuk memanipulasi ataupun menterjemahkan konten yang dikegiatan sebelum ditampilkan. Seperti, *Mambots*

editor, *Mos image*, dsb; (4) *template*, sebuah aplikasi yang berperan untuk mengatur tampilan *websiteJoomla* secara keseluruhan. *Template* ini mirip dengan istilah *Theme* di *Windows* atau *skin* di *Winamp*. Pada *template* ini diatur sedemikian rupa akibatnya*website*mampu tampil sesuai keinginan kita; (5) *content*, semua berita/artikel/module/komponen yang ada dalam website secara keseluruhan.

Semua aplikasi pendukung *Joomla* terus dikembangkan oleh *developer* dan pihak ketiga, akibatnya saat ini tersedia sampai dengan ratusan ribu *module,component, mambots dan templates, add on* yang mampu didownload secara gratis di internet,walaupun ada beberapa yang bersifat komersial (Wahyudi, 2014:5).

2.1.3.5Keuntungan dan Kelemahan Joomla

CMS *Joomla* sangat cocok digunakan untuk membangun hampir semua jenis situs, mudah digunakan (*user friendly*), menyediakan bermacam-macam fitur untuk membuat content situs yang dinamis, dan yang paling utama adalah sebab program ini tersedia secara gratis dan mampu dikembangkan oleh siapa saja tanpa ada licence (*opensource*). *Open source* adalah istilah yang digunakan untuk *software* yang membuka/membebaskan *source code-nya* untuk dilihat oleh orang lain dan membiarkan orang lain mengetahui cara kerja *software* tersebut dan sekaligus memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada *software* tersebut.

Adapun keutungan *Joomla* adalah sebagai berikut :

a. Produk *opensource*, maka banyak pengguna yang mampu ikut berinteraksi untuk mengembangkan dan memperbaiki program ini beserta fitur-fiturnya, artinya semua pengguna *Joomla* juga mampu menikmati perkembangan program ini beserta fitur-fiturnya (meski tidak semuanya disediakan secara gratis).

b. Memudahkan dan menghemat waktu dalam membuat dan mengedit isi situs, cocok dengan *frase* yang terkenal di kalangan pengguna *Joomla*.

c. Instalasi modul (program / fitur pendukung) yang mudah untuk situs *Joomla*.

d. Tersedianya beragam macam template dan *plugins* gratis yang mampu digunakan untuk mempercantik tampilan situs.

e. Sistem keamanan yang lebih baik, sebab*source code* aplikasi *opensource* seperti *Joomla* misalnya, meski terbuka untuk umum, mempunyai semacam *rule code* yang tidak megijinkan penyertaan *sourcecode* virus ke dalam aplikasi mereka.

Sementara itu, disamping kelebihan-kelebihan yang dimiliki, *Joomla* juga mempunyai kekurangan sebagai berikut :

a. Jarang sekali penyedia layanan *hosting* gratis seperti www.wordpress.com atau www.blogspot.com untuk aplikasi *Joomla*. Peminat *Joomla* harus mempunyai hosting dan domain tersendiri dalam ukuran yang relatif besar.

b. Joomla cukup rumit dan *complicated* bagi pemula, namun tetap jauh lebih sederhana dari *web builder* lain yang berbasiskan bahasa pemrograman.

2.1.3.5*Joomla*Materi Teks Fiksi Sekolah Dasar

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *joomla*yang peneliti rancang adalah materi teks fiksi, yaitu tentang pengertian teks fiksi, unsur-unsur, penokohan teks fiksi dan contoh teks fiksi. Adapun media ini dapat diakses melalui sebuah *website* yang bersifat terbuka, artinya siapapun bisa mengakses *website* ini tanpa harus memasukkan *username* ataupun *password*sehingga dapat dengan mudah mengakses media tersebut untuk belajar. Namun, untuk mengedit *website*ini harus memasukkan *username* dan *password*sebagai admin.

Website *joomla* ini terdiri dari beberapa menu yang ada dalam media pembelajaran *joomla.* Yakni terdiri dari 8 menu, home, KI/KD/Tujuan, Peta Konsep, Materi, Video, Kuis, Evaluasi, dan Identitas. Dimana setiap menunya terdapat submenu masing-masing. Sebagai contoh, dalam menu materi terdiri 5 sub menu materi yang berbeda-beda berdasarkan indikator yang berbeda pula. Terdapat materi pemahaman akan pengertian cerita fiksi, karakteristik, penokohan dan contoh teks cerita fiksi.

2.1.4 Hakikat Belajar

2.1.4.1 Pengertian Belajar

Belajar yakni istilah yang sudah tidak asing bagi kehidupan manusia. Belajar yakni bagian dari kegiatan pendidikan dimana belajar mengubah seseorang yang tidak tahu menajdi tahu. Belajar mampu dilakukan kapan dan dimana saja. Belajar berlaku bagi setiap insan manusia agar mendapatkan hidup yang lebih bermakna.

Banyak ahli pendidikan yang menmaknakan pengertian belajar. Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2013:1) belajar mampu dimaknakan sebagai suatu kegiatan dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar yakni dua konsep yang tidak mampu dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan diaman terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Belajar ialah suatu kegiatan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perbaikan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya (Slameto, 2013:2).

Pendapat lain yakni, belajar ialah suatu perbaikankegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perbaikankegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah lagu. Hilgard menegaskan bahwa belajar yaknikegiatan mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya (Susanto, 2013:3).

(Rifa'i dan Anni, 2015:64) mengungkapkan bahwa belajar yaknikegiatan penting bagi perbaikan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Sementara Hamalik (dalam Susanto, 2013:3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is define as the modiicator or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar yakni suatu kegiatan, suatu kegiatan, dan bukan yakni suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu yakni mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu kegiatanperbaikan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap manusia dalam kehidupannya (Arsyad, 2017 :1). Berdasarkan pengertian belajar yang telah diuraikan, mampudijelaskan bahwa belajar yaknikegiatan penanaman pengetahuan dan perbaikan tingkah laku individu yang berlangsung sejak lahir hingga kahir hayat.

2.1.4.2 Unsur-unsur Belajar

Gagne mengemukakan bahwa belajar yakni sistem yang didalamnya ada pelbagasi unsur yang saling kait-mengait akibatnya menghasilkan perbaikan perilaku (Rifa'i dan Anni, 2015:66). Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut: (1) peserta didik, istilah ini mampu diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta latihan yang sedang melakukan kegiatanbelajar;

(2) rangsangan (*stimulus*), yaknikeadaan yang merangsang penginderaan peserta didik; (3) memori, berisi beragam kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya; (4) respon, yakni tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori.

2.1.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu faktor internal dan eksternal (Slameto, 2013:54). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar individu tersebut. Faktor internal dan eksternal terbagi lagi ke dalam beberapa faktor. Faktor internal dipengaruhi oleh faktor jasmaniah, psikologi, dan kelelahan. Faktor jasmaniah terbagi menjadi beberapa faktor, yaitu faktor kesehatan (kegiatan belajar terganggu jika kesehatan seseorang terganggu) dan faktor cacat tubuh (sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh). Faktor yang lain adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Untuk menumbuhkan intelegensi, perhatian, minat, motif, dan kematangan, maka salah satu caranya diperlukan alat belajar yaitu media pembelajaran. Adapun faktor kelelahan yang terbagi menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Faktor eksternal dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Pengaruh dari keluarga mampu berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan

ekonomi keluarga, pengertian dari orang tua, dan latar belakang dari kebudayaan. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar yang digunakan, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relas siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, serta tugas rumah (Slameto, 2013:60). Alat pelajaran yang dimaksud Slameto diantaranya mencakup media. Media yang tepat mampu memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Sedangkan dalam faktor masyarakat, keadaan-keadaan yang mempengaruhi belajar diantaranya adalah kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, serta bentuk kehidupan masyarakat.

Mampudijelaskan jika faktor belajar dipengaruhi oleh dua faktor, eksternal dan internal. Internal yang dimaksud adalah faktor yang lahir dari pembelajar sendiri, sednagkan faktor eksternal adalah faktor sebab lingkungan pembelajar.

2.1.4.4 Teori Belajar

a. Teori Kognitivisme

Belajar dalam teori konstruktivisme yakni lebih dari sekedar mengingat, yang bertujuan untuk membuat siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, mendapatkan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkutat dengan beragam gagasan (Rifa’i dan Anni , 2012:114).

Belajar dalam teori kognitivisme yaknikeadaan mental, bukan keadaan behavioral meskipun keadaan-keadaan yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap keadaan pembelajaran (Suprijono, 2013:22).

Berdasarkan pendapat para ahli, mampudijelaskan bahwa teori kognitivisme menekankan pada kegiatan siswa yang lebih menyukai contoh kongkrit, bekerja dengan simbol-simbol, melakukan praktik atau proyek dimana semua kegiatan tersebut yaknikeadaan mental.

b. Teori Behavioristik

Teori behavioristik menerangkan bahwa belajar yakniperbaikan perilaku, baik perilaku yang tampak (overt behavior) atau perilaku yang tidak tampak (innert behavior) (Rifa'i dan Anni, 2012:89).

Teori behavioristik memandang pikiran sebagai kotak hitam dalam merespon rangsangan yang mampu diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan kegiatan berpikir yang terjadi di dalam otak serta memandang tingkah laku siswa yang diobservasi sebagai indikator (Hamdani, 2011: 63).

Berdasarkan pendapat para ahli, mampudijelaskan bahwa teori behavioristik menekankan perbaikan perilaku pada siswa yang dimampukan dari hasil memeroleh pengetahuan.

c. Teori Kontruktivisme

Belajar dalam teori konstruktivisme yakni lebih dari sekedar mengingat, yang bertujuan untuk membuat siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah,

mendapatkan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkutat dengan beragam gagasan (Rifa'i dan Anni, 2012:114).

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori konstruktivisme dalam penelitian, sebab teori belajar konstruktivisme menekankan pada situasi belajar yang memandang belajar sebagai kontekstual. Ciri-ciri belajar dalam teori konstruktivisme yaitu: (1) belajar harus menjadi suatu kegiatan aktif; (2) siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur; (3) bekerja dengan siswa lain memberi siswa pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, (4) siswa harus dikontrol dalam belajar; (5) siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi; (6) belajar harus dibuat bermakna bagi siswa; (7) belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial serta membantu mengembangkan makna personal (Hamdani, 2011: 64).

Hariyanto (2016:105) berpendapat bahwa aliran kontruktivisme merupakan filosofi belajar mengajar yang melandasi premis bahwa melalui refleksi pengalaman, membangun, mengkontruksikan pengetahuan serta pemahaman tentang dunia tempat individu hidup. Pada aliran ini pengetahuan adalah hasil dari kontruksi aktif manusia bukan sesuatu yang diberikan dari alam karena hasil dari kontak manusia dengan alam disekitarnya.

Tiga penekanan yang terdapat pada teori belajar konstruktivisme menurut Hariyanto (2016:108) adalah (1) siswa berperan aktif didalam mengkonstruksi pengetahuan agar bermakna; (2) dalam pengkonstruksiannya agar bermakna maka sangat penting untuk membuat kaitan antar gagasan; (3) gagasan yang ada

dikaitkan dengan informasi baru yang didapatkan. Dengan demikian maka guru harus memberikan penekanan terhadap pentingnya peran pengalaman langusng untuk siswa ataupun interaksi siswa dengan lingkungan disekitarnya. Dilaksanakannya Kurikulum 2013 ternyata sejalan dengan teori konstruktivisme karena ternyata teori ini mempunyai dampak terhadap pembelajaran yang mana pendidik atau guru harus dapat merencanakan kurikulum yang disesuaikan dengan peningkatan logika dari anak serta pertumbuhan konseptual anak. Pendidik lebih menekankan pentingnya pengalaman bagi anak yang dilakukan melalui interaksi siswa atau anak terhadap disekitarnya.

Zain (2016:106) mengungkapkan bahwasanya asumsi mengenai dasar konstruksivisme meliputi (1) pengetahuan yang dikonstruksikan dari pengalaman; (2) belajar merupakan pemaknaan seseorang mengenai dunia yang nyata; (3) belajar merupakan proses aktif yang mana arti atau makna yang dikembangkan didasarkan pada pengalaman; (4) dengan pembelajaran kolaboratif maka negosiasi makna, pengubahan representasi serta saling berbagi perspektif akan menumbuhkan sebuah konsep; (5) belajar bisa dilaksanakan dengan pengaturan nyata dan ujian bisa diintegrasikan melalui tugas serta tidak merupakan aktivitas yang dipisah atau bisa disebut dengan penilaian autentik.

Berdasarkan pendapat para ahli, mampudijelaskan bahwa teori belajar konstruktivisme yaknikegiatan belajar yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan produktif dan kreatif, akibatnya siswa mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah di pelajari sesuai hasil konstruksinya sendiri.

Berdasarkan teori yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa semua teori belajar merupakan landasan bentuk pola pikir yang digunakan untuk memunculkan suatu gagasan mengenai manusia yang belajar dari yang belum mengerti tentang suatu ilmu pengetahuan menjadi mengerti tentang ilmu pengetahuan seutuhnya sehingga apa yang didapatkan memberi pengalaman terhadap belajar seseorang serta dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun aliran yang dianut setiap tokoh berbeda-beda tetapi mereka memiliki tujuan yang sama yaitu menjadikan manusia sutuhnya. Setelah mengetahui mengenai teori belajar sebagai panutan dalam mendefinisikan suatu pengertian, maka dalam kerangka teoritis ini akan dikaji hakikat belajar, hakikat pembelajaran sampai dengan media pembelajaran.

2.1.4.5 Hasil Belajar

Hasil belajar yakniperbaikan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni, 2015:67).

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatanpembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tersebut (Susanto, 2016:5).

Menurut Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik yakni hasil interaksi antara beragam faktor yang mempengaruhi baik faktor internal serta eksternal(Susanto, 2016:12). Secara rinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal dijabarkan sebagai berikut.

a. Faktor internal, yakni faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, mencakup kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal, yakni faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, mencakup pertengkaran orang tua, kurangnya perhatian orang tua, keadaan ekonomi dll.

Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:68) menyampaikan tiga taksonomi yang dikatakan dengan ranah belajar yaitu :

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif menggambarkan oerilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hierarkis yang terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan antara lain:

a). Pengetahuan (Knowledge) – C1

Pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya: (a) pengetahuan

tentang istilah; (b) pengetahuan tentang fakta khusus; (c) pengetahuan tentang konvensi; (d) pengetahuan tentang kecendrungan dan urutan; (e) pengetahuan tentangklasifikasi dan kategori; (f) pengetahuan tentang kriteria; dan (g) pengetahuan tentang metodologi. Contoh: menyatakan kebijakan.

b). Pemahaman (Comprehension) – C2

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dapat dalam bentuk: (a) translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain); (b) interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi);(c)ekstrapolasi(memperpanjang/memperluas arti/memaknai data). Contoh : Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran

c). Penerapan (Application) – C3

Pada level atau tingkatan ketiga ini, aplikasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru. Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung gaji pegawai.

d). Analisa (Analysis) – C4

Analisis adalah kategori atau tingkatan ke-4 dalam taksonomi Bloom tentang ranah (domain) kognitif. Analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa: (a) analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi); (b) analisis hubungan (mengidentifikasi hubungan); (c) analisis pengorganisasian prinsip (mengidentifikasi pengorganisasian/organisasi). Contoh: Menganalisa

penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen- komponennya.

e). Sintesis (Synthesis) – C5

Level kelima adalah sintesis yang dimaknai sebagai kemampuan untuk memproduksi. Tingkatan kognitif kelima ini dapat berupa: (a) memproduksi komunikasi yang unik; (b) memproduksi rencana atau kegiatan yang utuh; dan (c) menghasilkan/memproduksi seperangkat hubungan abstrak. Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber.

f). Evaluasi (Evaluation) – C6

Level ke-6 dari taksonomi Bloom pada ranah kognitif adalah evaluasi. Kemampuan melakukan evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Paling tidak ada dua bentuk tingkat (level) evaluasi menurut Bloom, yaitu: (a) penilaian atau evaluasi berdasarkan bukti internal; dan (2) evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif bersangkutan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian

(*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik bersangkutan dnegan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar sebab seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Konsep Taksonomi Bloom ini mengklasifikasikan tujuan pendidikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara konvensional ketiga ranah atau domain ini telah lama dikenal dengan aspek cipta, rasa, dan karsa. Selain itu juga dikenal dengan istilah penalaran, penghayatan, dan pengamalan. Adapun dalam penelitian ini, peneliti lebih mengkaji permasalahan yang ada dilapangan dalam ranah kognitif. Sebab data lapangan menunjukkan bahwa ada ketidaksesuaian antara ranah kognitif yang terjadi dengan yang diharapkan oleh guru.

2.1.5 Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka mampu belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi kegiatan belajar dalam diri siswa (Kustandi dan Sutjipto, 2016:5-6).

Pembelajaran yaknikegiatan penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar (Ahmadi, 2017:2).

Pembalajaran yang saat ini diterapkan adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa muatan pembelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Disamping itu, pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi atau keterlibatan siswa dalam belajar. Dasar menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan yaitu: (1) bersifat terintegrasi dengan lingkungan;(2) bentuk belajar dirancang agar siswa menemukan tema; dan (3) efisiensi waktu, beban materi, metode, dan penggunaan sumber belajar yang otentik (Abduh, 2014 : 2).

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan dapat terlihat dari kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Kegiatan pembelajaran akan dapat berjalan secara optimal apabila semua komponen dalam indikator kualitas

pembelajaran berjalan dengan baik, termasuk didalamnya keterampilan guru dan aktivitas siswa (Wahyuni, 2014 : 176).

Adapun pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) merupakan sebuah model pembelajaran yang bersifat *teacher centered*. *Direct instruction*, guru harus bisa menjadi model yang menarik bagi siswa (Kurino, 2015 : 5). Dalam prakteknya di dalam kelas, *direct instruction* ini sangat erat berkaitan dengan metode ceramah dan metode kuliah walaupun sebenarnya tidak sama.

Ciri-ciri pembelajaran yaitu (1) pada kegiatan pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang mampu berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang; (2) Pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan siswa sebab yang belajar adalah siswa, bukan guru; (3) pembelajaran yakni upaya sadar dan sengaja; (4) pembelajaran bukan kegiatan insidental, tanpa persiapan; (5) pembelajaran yakni pemberian bantuan yang memungkinkan siswa mampu belajar (Kustandi dan Sutjipto, 2016:5).

Berdasarkan pendapat tentang pembelajaran diatas, mampudijelaskan bahwa pembelajaran yakni suatu kegiatan belajar mengajar yang sengaja dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam penelitian ini, pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang sesuai dengan peraturan pemerintah tentang pelaksanaan Kurikulum 2013. Pendekatan saintifik digunakan dengan tujuan agar siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna dalam kegiatan belajar.

2.1.5.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.1.5.2.1 Pengertian Bahasa Indonesia

Pengertian bahasa menurut beberapa sumber adalah sebagai berikut:

a. Bahasa adalah sebuah simbol bunyi yang arbiter yang digunakan untuk komunikasi manusia.
b. Bahasa adalah sebuah alat untuk mengkomunikasikan gagasan atau perasaan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara, gerak atau tanda-tanda yang disepakati, yang mempunyai makna yang dipahami.
c. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbiter, yang dipergunakan oleh para anggota sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri.
d. Bahasa adalah salah satu dari sejumlah sistem makna yang secara bersama-sama membentuk budaya manusia.

Rumusan makna bahasa diatas mencerminkan minat dan sudut pandang penyusunannya. Ada yang menekankan pada sistem, alat dan juga komunikasi. Namun, apapun rumusan yang telah dibuat, pada dasarnya konsep bahasa mempunyai beberapa karakteristik yang sama.

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Negara Republik Indonesia (UUD 1945 pasal 36) dan bahasa persatuan bangsa Indonesia (Butir ketiga sumpah pemuda, 28 Oktober 1928). Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi (Zulaeha, 2015).

Bahasa Indonesia yakni salah satu ragam bahasa Melayu (Kridalaksana 1991). Bahasa Indonesia yang dipakai saat ini didasarkan pada bahasa Melayu

Riau (Provinsi Kepulauan Riau sekarang) yang telah menjadi *lingua franca* sejak abad ke 19.

2.1.5.2.2 Peran Bahasa Indonesia

Adapun dikatakankan dalam Standar Isi Pendidikan Dasar bahwa ada beberapa peran dari pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni diantaranya: (1) siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan serta tulis; (2) siswa mampu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (3) siswa mampu memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk beragam tujuan; (4) siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperkeadaanus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) siswa mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Fungsi bahasa Indonesia sebagai pengantar dalam dunia pendidikan masih berperan penting walaupun sekolah-sekolah tertentu sudah menggunakan bahasa pengantar bahasa asing, misalnya bahasa Inggris. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai pengantar akan memudahkan persamaan persepsi mengenai ilmu pengetahuan yang dipelajari. Fungsi bahasa Indonesia sebagai alat hubung pada

tingkat nasional serta untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional serta kepentingan pemerintahan (Rosdiana, 2011 : 21)

2.1.5.2.3 Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasaIndonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Sebagai seorang guru Sekolah dasar tentu memerlukan media bahasa dalam upaya membelajarkan para siswa, dalam menjalani profesi dan kehidupan sehari-hari (Mulyati, 2012). Bahasa mempunyai peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan yakni penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain,

mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan mendapatkan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginatif yang ada dalam dirinya.

Sebagaimana dikatakankan dalam standar isi pendidikan dasar bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan serta tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Tak ada yang memungkiri bahwa bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Tanpa bahasa, manusia tidak mampu berbuat apapun atau bahkan kalau bahasa itu tidak ada, manusiapun tidak ada. Jadi bahasa ada sebab manusia ada (Solchan, 2014).

Standar kompetensi muatanpembelajaran bahasa Indonesia yakni kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini yakni dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Ruang lingkup muatanpembelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang mencakup aspek mendengarkan, berbicara dan membaca.

Ditinjau dari tujuan-tujuan yang ada, tentu bahasa Indonesia sangat penting untuk diajarkan di tingkat pendidikan dasar. Selama ini pembelajaran bahasa lebih dipengaruhi oleh apa dan bagaimana guru mengajar, dan hasilnya menjadikan

pembelajaran bahasa Indonesia sebagai pembelajaran yang membosankan dan kurang diminati siswa.

Guru mengalami kesulitan dalam pengembangan pembelajaran di kelas. Sebab itu perlu diupayakan pembaharuan dan pengembangan pembelajaran secara terus menerus dan berkesinambungan.

Pendekatan pembelajaran bahasa dititikberatkan pada penggunaan bahasa (keterampilan berbahasa). Jean Piaget (Psikologis Swiss) menerangkan bahwa belajar terjadi pada saat pola/struktur pikir siswa berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa aktif. Titik berat penilaian pada pendekatan kegiatan (penilaian kegiatan). Pendekatan integratif, komunikatif dan kegiatanmampu diterapkan pada pembelajaran bahasa di SD. Dengan memadukan keempat aspek keterampilan berbahasa yaitu : menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

2.1.5.3Karakteristik Pembelajaran bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat dalam kurikulum 2013 dengan pembelajaran berbasis teks bertujuan agar dapat membawa peserta didik sesuai perkembangan mentalnya, dan menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir kritis. Dalam penerapannya, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut: (1) bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan.; (2) Penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasan untuk mengungkapkan makna; (3) bahasa bersifat fungsional, artinya penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dipisahkan dari konteks, karena bentuk bahasa

yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi pemakai/penggunanya; (4) bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia. (Ummul, 2018 : 91)

Dengan karakteristik di atas, maka pembelajaran bahasa berbasis teks membawa implikasi metodologis pada pembelajaran yang bertahap. Hal ini diawali dari kegiatan guru membangun konteks, dilanjutkan dengan kegiatan pemodelan, membangun teks secara bersama-sama, sampai pada membangun teks secara mandiri. Kegiatan ini dilakukan karena teks merupakan satuan bahasa yang mengandung pikiran dengan struktur yang lengkap. Guru harus benar-benar meyakini bahwa pada akhirnya peserta didik mampu menyajikan teks secara mandiri. Secara rinci tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Membangun konteks

   Membangun kontek, yaitu melalui kegiatan mengamati teks dalam konteksnya dan menanya tentang berbagai hal yang berkaitan dengan teks yang diamatinya. Pada langkah membangun konteks peserta didik dapat didorong untuk memahami nilai spiritual, nilai budaya, tujuan yang melatari bangun teks. Dalam proses ini peserta didik mengeksplorasi kandungan teks serta nilai-nilai yang tersirat di dalamnya. Di samping itu, peserta didik dapat mengungkap laporan hasil pengamatan untuk bahan tindak lanjut dalam kegiatan belajar.

2. Membentuk model (Pemodelan)

   Pemodelan, yaitu melalui kegiatan mencoba dan menalar merumuskan model strukur fonologi, gramatikal, leksikal, dan makna teks dibacanya. Dalam

langkah ini peserta didik didorong untuk meningkatkan rasa ingin tahu dengan memperhatikan: (1) simbol; (2) bunyi; (3) tata bahasa dan (4) makna. Melalui analisis fakta dan data pada teks yang dipelajarinya peserta didik memperoleh model imbuhan, struktur imkata, frase, klausa, kalimat, maupun paragraf. Semua kegiatan tersebut peserta didik pelajari pada konteks pemakaiannya. Pada tahapan ini peserta didik dapat mengeksplorasi jenis teks yang dipelajarinya serta mengenali ciri-cirinya. Proses aktivitas pengenalan bukan sebagai tujuan akhir pembelajaran, melainkan sebagai awal kegiatan untuk mengembangkan daya cipta.

3. Membangun teks bersama-sama

Membangun teks bersama/berkelompok, yaitu menyusun teks bersama masih dalam kegiatan mencoba, menalar, dan mencipta secara kolaboratif yang dilanjutkan dengan menyaji. Peserta menggunakan hasil mengeksplorasi model-model teks untuk membangun teks dengan cara berkolaborasi dalam kelompok. Melalui kegiatan ini diharapkan semua peserta didik dapat memperoleh pengalaman mencipta teks sebagai dasar untuk mengembangkan kompetensi individu.

4. Mengembangkan teks secara mandiri

Mengembangkan teks secara mandiri, yaitu dengan titik tekan pada peserta didik dapat menunjukkan kompetensinya secara individual dalam mencipta. Oleh karena itu, dimensi kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

2.1.4.4Tujuan Pembelajaran bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. MenurutAtmazaki (2014), muatan pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasaIndonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Untuk mengimplementasikan tujuan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Dengan kata lain, belajar Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya.

Dalam pembelajaran Bahasa ada dua komponen yang harus dipelajarai, yaitu masalah makna dan bentuk. Kedua unsur tersebut harus hadir secara stimulant dan keduanya harus ada. Namun pemakai bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentuk bahasa, dan karena itu bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia (Mahsun, 2014: 39). Untuk itu guru perlu menyadari, bahwa kemampuan berpikir yang harusnya dibentuk dalam bahasa adalah kemampuan berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Secara stipulatif kemampuan berpikir tersebut disebut dengan berpikir metodologis yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasarkan pendekatan ilmiah/saintifik.

Kehadiran konteks budaya, selain konteks situasi yang melatarbelakangi lahirnya suatu teks menunjukkan adanya kesejajaran antara pembelajaran berbasis teks (konsep bahasa) dengan filosofi pengembangan Kurikulum 2013. Khusus yang terkait dengan rumusan kebutuhan kompetensi peserta didik dalam bentuk kompetensi inti (KI) atas domein sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi inti yang menyangkut sikap, baik sikap spiritual (KI:1) maupun sikap sosial (KI:2) terkait dengan konsep kebahasaan tentang nilai, norma kultural, serta konteks sosial yang menjadi dasar terbentuknya register (bahasa sebagai teks); kompetensi inti yang menyangkut pengetahuan (KI:3) dan keterampilan (KI:4) terkait langsung dengan konsep kebahasaan yang berhubungan dengan proses sosial (genre) dan register (bahasa sebagai teks). Selain itu, antarkompetensi dasar (KD) yang dikelompokkan berdasarkan KI tersebut memiliki hubungan pendasaran satu sama lain (Mahsun, 2013). Ketercapaian KD dalam kelompok

KI: 1 dan 2 ditentukan oleh ketercapaian KD dalam kelompok KI: 3 dan 4. KD dalam kelompok KI: 1 dan 2 bukan untuk diajarkan melainkan implikasi dari ketercapaian KD dalam kelompok KI: 3 dan 4.

Hal lain yang perlu dicermati oleh guru, bahwa karakteristik pembelajaran terkait erat dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai, dan Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang dikembangkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang memiliki karakteristik berbeda untuk masing-masing muatan pembelajaran..

2.1.4.5Ruang Lingkup Pembelajaran bahasa Indonesia

Ruang lingkup standar kompetensi muatan pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan MI terdiri dari aspek:

1.Mendengarkan; seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicara narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekpresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.

2. Berbicara; seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan; menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk dan laporan serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
3. Membaca; seperti membaca huruf, suku katam kata, kalimat, paragraph, berbagai teks bacaan, denah; petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, enslikopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyar, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak kompetensi membaca juga diarahkan menumbuhkan budaya membaca.
4. Menulis; seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperlihatkan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Kompetensi menulis juga diarahkan menumbuhkan kebiasaan menulis (Farohman, 2017 : 26-27).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan di SDdibagi ke dalam dua kelompok utama yakni peringkat pemula (kelas I–III) dan peringkat lanjutan (kelas IV–VI). Penerapan pembelajaran bahasauntuk kedua kelompok

tersebut berbeda karena sasaran dantujuan pengajarannya pun berbeda. Bagi peringkat pemula penguasaanketerampilan membaca, menulis permulaan dan menyimak, berbicaratingkat sederhana bertujuan untuk mengarahkan pada pelatihan penggunaanketerampilan berbahasa yang lebih kompleks dan mendekatikenyataan.Pembelajaran yang ditujukan untuk tingkat lanjutan (kelas IV–VI) dimaksudkan untuk melatih dan mengembangkan penguasaan keterampilanberbahasa murid secara integral yang meliputi keterampilanmenyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilanmenulis. Keterampilan berbicara adalah suatu proses penyampaianpesan yang dilakukan secara lisan. Sebagai proses, di dalam kegiatanberbicara terdapat lima unsur yang terlibat, yaitu pembicara, isipembicaraan, saluran, penyimak, dan tanggapan penyimak.

2.1.4.6 Pembelajaran Materi Fiksi

Menurut Dalman (dalam Cahyani, 2017: 244) fiksi adalah sebuah karangan yang mengutamakan daya imajinasi si penulisnya sehingga mengandung unsur subjektif. Searah dengan pendapat tersebut Aminuddin menyatakan bahwa istilah prosa fiksi atau cukup disebut karya fiksi adalah kisahan atau cerita yang diemban oleh pelaku–pelaku tertentu dengan pemeranan latar serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Altenberg dan Lewis mengartikan fiksi sebagai prosa naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antar manusia. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dinyatakan

bahwa cerita fiksi adalah cerita yang ditulis berdasarkan hasil imajinasi pengarang.

Teks fiksi bisa disebut juga karya sastra yang isinya masalah cerita rekaan serta yang didasari oleh angan angan/ fantasi serta bukan berdasarkan dengan kejadian nyata. Jadi, teks fiksi cuma berdasarkan imajinasi sang pengarang saja. Teks cerita fiksi dibuat sesuai dengan hasil imajinasi ataupun angan-angan sang pengarang secara artistik serta intens yang diwarnai kultur, filosofi, pengalaman batin, religiusitas serta latar belakang pengarang yang lainnya.

Pembelajaran materi fiksi berarti peserta didik dituntut untuk menguasai keadaan-keadaan yang terkait dengan cerita fiksi. Dalam penelitian ini, materi yang dibahas yaitu mengenai unsur intrinsik dalam cerita fiksi, yaitu tokoh dan penokohan.

Adapun ulasan materi ini ada pada Sekolah Dasar kelas IV semester II, dengan Kompetensi Dasar berikut:

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang ada pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasilidentifikasi tokoh-tokoh yang ada pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran berbasis *Joomla* untuk meningkatkan hasil belajar. Beberapa penelitian yang dijadikan acuan peneliti adalah sebagai berikut.

Pertama, penelitian dilakukan oleh Buchory, Selly Rahmawati dan Setia Wardani (Jurnal Cakrawala Pendidikan, No. 3 Tahun 2017) dengan judul *"The Development Of A Learning Media For Visualizing The Pancasila Values Based On Information And Communication Technology"* yang menjelaskan bahwa nilai t hitung prestasi belajar nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila adalah 0,296 dan nilai significansi 0,024 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan prestasi dengan menggunakan media visualisasi nilai-nilai pancasila. Sedangkan berdasarkan nilai t yang negatif berarti media gambar kurang efektif dari pada media visualisasi nilai-nilai Pancasila. Jadi media visualisasi nilai-nilai Pancasila efektif untuk meningkatkan prestasi belajar.

Kedua, peneilitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi dan Wang Weijun (Jurnal *Information and Knowledge Management* Vol. 4/No. 6/ Tahun 2014) dengan judul "*The Effect* of "*Jaritmatika*" *Multimedia in Counting Ability of Children*" yang menjelaskan bahwa penggunaan multimedia jaritmatika mampu meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan data adanya peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttest yang telah diteliti.

Ketiga, penelitian dilakukan oleh Vera Yulianti (*Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vo. 2, No.4, September 2014)* dengan judul "Pemanfaatan *E-learning* untuk Latihan Kanji dan Tata Bahasa Jepang untuk Tingkat Menengah" menyebutkan bahwa pemanfaatan *e-learning* untuk pembelajarana Tata Bahasa tingkat lanjut pada kelas bahasa Jepang untuk mahasiswa asing di Beppu University. Hasil dari penelitian tersebut lebih dari 70 % responden menyatakan

terbantu dalam penguasaan tata bahasa melalui pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi Moodle dan hasil tes menunjuukkan 63,4 % hasil meningkat.

Keempat, penelitian dilakukan oleh Roni Falsah (Jurnal *EconoSains* Vol 13/No. 1/ Maret 2015) dengan judul "Pengembangan Pembelajaran Manajemen Database Berbasis Web CMS *Joomla*pada Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media website yang dikembangkan masuk dalam kategori valid dengan skor kevalidan sebesar 3,45. Hasil belajar mahasiswa menunjukkan bahwa 31 mahasiswa menmampupengaruh positif yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai hasil belajar, 5 orang mendapatkan nilai tetap, 4 orang mendapatkan nilai yang menurun setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *Joomla* ini. Akibatnyamampu dikatakan bahwa secara keseluruhan media *website joomla* ini cukup positif.

Kelima, penelitian dilakukan oleh Fauzi Bakri, Farah Fajriani, Dewi Mulyati (Jurnal Teknodik Vol. 21/No. 2/Desember 2017) dengan judul "Media *E-learning* Berbasis CS *Joomla*; Pelengkap Pembelajaran Fisika SMA". Berdasarkan hasil penelitian ini, media *e-learning* yang dikembangkan menggunakan CMS *Joomla* dinyatakan layak dan mampu digunakan sebagai model pembelajaran Fisika di SMA. Sebab Secara media, *e-learning* yangdikembangkan dengan perangkat *CMSJoomla* memberikan desain media yang menarik. Desain ini meningkatkan minat peserta didik dalam memanfaatkan media *e-learning* dalammembangun konsep Fisika yang harusdipelajarinya. Komponen *e-learning* yangdisajikan secara runtut dan desain tampilanyang

menarik merupakan nilai positif yangdiberikan oleh ahli media pada model *e-learning*berbasis *CMS Joomla*.

Keenam, penelitian dilakukan oleh Muhamad Nurdin Matondang, Sri Rahayu, dan Hanum Isfaeni (BIOSFER, Vol. VII, No. 1, Maret 2014) yang berjudul "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) pada Mata Kuliah Biologi Umum dengan Program *Joomla*". Hasil dari penelitian ini yakni pengembangan pembelajaran berbasis web (*e-learning*) pada matakuliah biologi umum pada materi struktur hewan mampu dilakukan. Program *Joomla* cukup baik untuk mengembangkan pembalajaran berbasis web pada matakuliah biologi umum.Pendapat mahasiswa mengenai situsini relatif baik. Pada angket yang diisi merekatentang beberapa hal tentang situs ini sebagianbesar menyatakan situs ini baik untukmenunjang proses pembelajaran. Penyebarandan pengisian angket oleh mahasiswadilakukan pada situs dilihat secara *offline*.

Ketujuh, penelitian dilakukan oleh Yulius Hari, Darmanto Aspali dan BudiHermawan (Jurnal Informatika, Vol. 12, No. 2, November 2014) dengan judul "Interpretasi *E-Learning* Sebagai Support Media untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin bagi Siswa Sekolah Dasar" menyebutkan bahwa model pembelajaran *E-learning*, mengacu pada model pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *portable technologies* sebagai medianya. Dalam hal ini media dari *E-learning* tidak terbatas hanya pada *stand alone* komputer personal, tetapi juga dapat berupa notebook, tablet, PDA, dan semua perangkat yang mampu terhubung ke dalam jaringan internet. Sedangkan jenis komunikasi yang mendukung pada perangkat tersebut dapat berupa model GPRS, EDGE, HSDPA, EDVO, Wifii dan

sebagainya. Hal ini menjadikannya sebagai suatu model pembelajaran yang unik dimana mampu memberikan sebuah media pembelajaran yang *pervasive* yang mampu memberikan media pembelajaran seperti *visual* dan *audio sensing* dengan mudah dan cepat.

Kedelapan, penelitian dilakukan oleh Masrupi (April 2017) dengan judul "Efektivitas Pembelajaran e-learning BerbasisGoesmart terhadap Pemahaman Membaca danMinat Belajar pada Muatan pembelajaran TeknologiInformasi dan Komunikasi Siswa Kelas XI SMAPondok Pesantren Modern Daar El-Qolam Belaraja Kabupaten Tangerang". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa *e-learning* layak digunakan dalam penunjang pembelajaran. Efektivitas hasil pengembangan media e-learning Goesmart pada hasil belajar Bahasa Inggris dilakukan melalui pengukuran pada pra eksperimen dan eksperimen melalui pretest dan posttest terhadap 35 orang peserta didik kelas XI B7 SMA Pondok Pesantren Modern Daar El-Qolam Balaraja. Rata-rata nilai pretest adalah 79,84 dan rata-rata nilai posttest adalah 89,47.

Kesembilan, yakni penelitian yang dilakukan oleh Rachmad Nusanzali dan Hapsari Peni (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2016) dengan judul "Pengembangan *E-Learning* Berbasis Web pada Muatan pembelajaran Teknik Elektronika Kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 7 Surabaya" yang berisi kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan e-learning layak digunakan dalam lembaga pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan data *E-Learning* berbasis *website* dengan menggunakan moodle pada muatan pembelajaran teknik elektronika di SMK Negeri 7 Surabaya dinyatakan sangat

valid. Nilai dari aspek yang di dapat pada saat validasi menunjukkan rincian yang sangat valid yang dinyatakan dengan nilai aspek format 86,67 termasuk dalam kategori sangat valid. Pada aspek ilustrasi 89,29% juga termasuk kategori sangat valid, pada aspek bahasa mendapat 83,33 dan aspek isi 87,5% juga termasuk kategori sangat valid.

Kesepuluh, penelitian dilakukan oleh Rohma Eka dan Hapsari Peni dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* pada Muatan pembelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 3 Surabaya" (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016) yang memberikan kesimpulan bahwa besar persentase respon siswa dari masing-masing aspek dan hasil interpretasi tanggapan dari hasil penelitian dengan persentase aspek (1) pada aspek format media mendapatkan persentase sebesar 89,93%; (2) pada aspek isi media mendapatkan persentase sebesar 86,2%%; (3) pada aspek bahasa mendapatkan persentase sebesar 85,3%;(4) pada aspek kemudahan pengoperasian media mendapatkan persentase sebesar 83,6%. Dari rincian persentase aspek tersebut dapat dijelaskan, secara keseluruhan respon siswa terhadap media memperoleh persentase sebesar 86,25% yang berarti bahwa media tersebut memperoleh tanggapan yang sangat baik, media pembelajaran berbasis *e-learning* tersebut dapat dijelaskan bahwa 86,25% siswa senang terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian dilakukan oleh Mardhatillah dan Febry Fahreza (Jurnal Visipena Volume 8 Nomor 2, Desember 2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Macromedia*

Flash Professional 8untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan" menjelaskan bahwa alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar bahwa selama ini guru yang berkaitan juga hanya menggunakan media buku teks (catatan), maka pemanfaatan media yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tombol eksekusi, dapat membuat suasana belajar mengajar berlangsung menarik dan tidak terkesan monoton, serta mudah dipahami.

Selanjutnya, penelitian dilakukan oleh Imron Hadade (Jurnal Ilmu Pendidikan, 2015) yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Komputer Sebagai Media Presentasi terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Penjas". Adapun hasil dari penelitian ini adalah komputer dapat juga digunakan sebagai media yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri memahami suatu konsep. Hal ini sangat memungkinkan karena komputer mempunyai kemampuan mengkombinasikan teks, suara, warna, gambar, gerak, dan video, serta sanggup menyajikan proses interaktif. Berdasarkan data, dari hasil perhitungan statistik peningkatan hasil pretest dan posttest motivasi belajar, untuk data motivasi sebelum dengan bentuk angket skor rata-rata 46,83 dengan jumlah data 30, standar deviasi 1,392 dan standar error mean 0,254 sedangkan untuk data motivasi sesudah dengan bentuk angket skor rata-rata 70,47 jumlah data 30 dengan standar deviasi 1,042 dan standar error 0,190. Berdasarkan data di atas terlihat skor angket rata-rata sebelum pelajaran Penjas adalah 46,83 atau 59% dari skor ideal 80, sedangkan rata-rata sesudah pembelajaran adalah 70,47 atau 88%.

Selanjutnya, yakni penelitian yang dilakukan oleh Galuh Kartikasari (Vol. 6, No. 1, Juli 2016) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Hasil perhitungan *Independent Sample Test* menunjukkan signifikansi sebesar 0.015 < 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan pembelajaran konvensional terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Siswa menemukan hal baru, yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu. Jika pembelajaran sehari-harinya mereka menggunakan media berupa power point, maka pembelajaran pada penelitian menggunakan media baru berupa media pembelajaran berbasis multimedia. Adanya kombinasi gambar, gerak, dan suara meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sekaligus membuat siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Agus Suprianto, Farid Ahmadi dan Tri Suminar (Vol. 8, No. 1 tahun 2019). Adapun hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran mobile matematika telah terstruktur dengan baik dengan mendapatkan masukan dari validator ahli media, pakar materi, pakar teknologi informasi, peer reviewer dan siswa. Media pembelajaran mobile matematika dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dalam hal aspek materi, aspek media dan hasil tes siswa, dan ada peningkatan yang signifikan antara otonomi dan hasil belajar siswa yang

mengambil pembelajaran menggunakan media pembelajaran mobile matematika dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lolita KurniaFebriasari dan Eko Purwanti yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model *Concept Sentence*Berbatuan Media Teknologi Informasi dan komunikasi Visual”. Hasil dari penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik dalam keterampilan menulis narasi melalui model *concept sentence* berbantuan media visual yang diterapkan pada siswa kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang pada siklus I memperoleh rata-rata kelas sebanyak 73 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 67,5% dan dilanjutkan pada siklus II dengan rata-rata 79,81 persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5% . Jadi, keadaan tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan sudah terbukti kebenarannya yaitu dengan model *concept sentence* berbantuan media Teknologi Informasi dan komunikasi visual mampu meningkatkan keterampilan guru, kegiatan siswa, dan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang.

Penelitian lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ni Kade Ayu Nita Yustari, Ketut Pudjawan, dan I Dewa Kade Tastra(e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI Di SMA 2 Tabanan”. Penelitian menunjukkan bahwamasalah dalam penelitian yakni nilai siswa dalam muatan Bahasa Indonesia yang rendah, diantarnya masih ada yang di bawah nilai ketuntasan minimal, cara

mengajar yang diterapkan guru masih sering menggunakan metode ceramah, dan kurangnya waktu guna menyampaikan materi di kelas. Keadaan-keadaan tersebut tentunya harus mempunyai pembaharuan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pembaharuan yang dimaksudkan yaitu menggunakan media pembelajaran *E-learning* untuk peserta didik. Adapun penelitian ini bertujuan untuk memaparkan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Learning* pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA Kelas XI semester genap di SMAN 2 Tabanan. Model penelitian yang digunakkan adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).Dilihat dari kecakapannya, media yang diterapkan dalam penelitian ini tergolong kriteria baik dan tidak perlu direvisi sesuai hasil review yang diperoleh dan uji validitas yang telah dilakukan.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan guru menjelaskan materi kepada siswa akibatnya siswa menjadi lebih paham.Masalah yang ditemukan di SD Negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang adalah rendahya hasil belajar muatan bahasa Indonesia pada siswa kelas IV. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor mulai dari faktor siswa, faktor guru, serta faktor dar penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi yang muncul, peneliti menyusun dan mengembangkan kerangka berpikir media pembelajaran berbasis *Joomla*

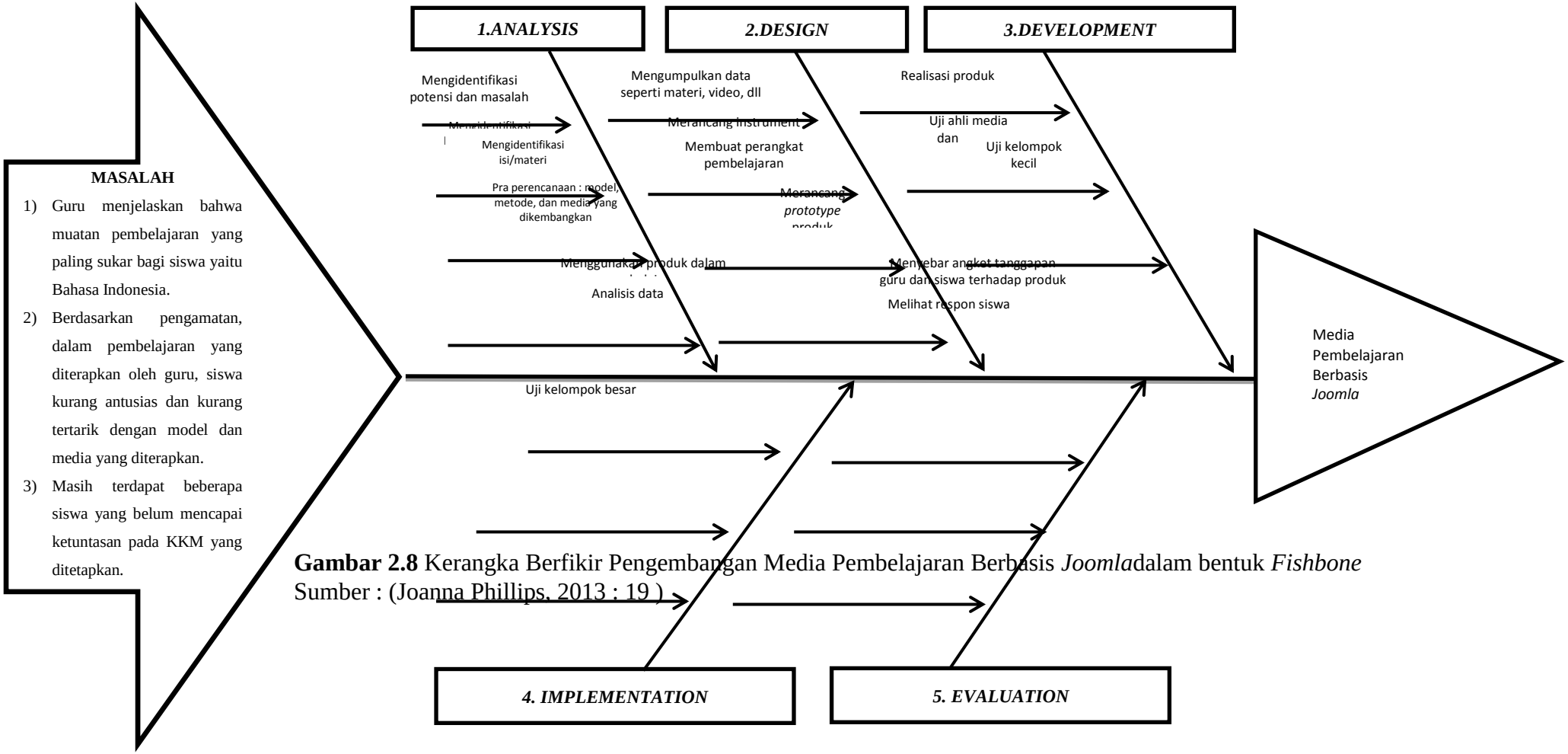
menggunakan diagram ikan (*fishbone*). *Fishbone diagram* digunakan untuk mengindentifikasi kemungkinan penyebab masalah.

Penelitian ini menggunakan diagram *fishbone* untuk mengindetifikasi permasalahan yang bersangkutan dengan pembelajaran hingga pemecahan masalah yang nantinya diambil. Peneliti sebelumnya telah melakukan kegiatan pra-penelitian yang berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi akibatnya diperoleh permasalah yang membutuhkan pengembangan media pembelajaran inovatif. Peneliti memberikan inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Joomla* untuk dijadikan media pembelajaran bagi guru serta siswa.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan perancangan desain yang nantinya akan terlebih divalidasi oleh tim ahli media sebelum membuat media pembelajaran berbasis *Joomla*. Setelah divalidasi, selanjutnya dilakukan pembuatan media pembelajaran berbasis *Joomla* yang hasilnya diujicobakan kepada sampel yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang. Setelah hasil uji coba dianalisis dan media pembelajaran berbasis *Joomla* dikategorikan layak digunakan pada materi teks fiksi, maka peneliti memberikan hasil dari kesimpulan ini. Hasil dari penelitian ini mampu digunakan sebagai rujukan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Joomla* ini digunkan model pengembangan ADDIE yaitu meliputi (1) a*nalysis*; (2) *design;* (3) *development*; (4) *implementation* dan (5) *evaluation*.

Diagram Ishikawa atau *Fishbone diagram* (diagram tulang ikan) sering juga disebut *Cause-and- Effect Diagram* merupakan teknik untuk memetakkan seluruh faktor yang menyebabkan terjadinya masalah pada hasil yang diinginkan (Oktriany, 2015 : 4). Adapun tujuan dari diagram Ishikawa adalah untuk mendata seluruh faktor yang mempengaruhi mutu dari sebuah proses dan untuk memetakan interrelasi antar faktor-faktor Sallis Edward,untuk merumuskan kerangka berfikir dalam penelitian ini, mampu dilihat gambar 2.7 dibawah ini.



Gambar 2.8 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Joomla*dalam bentuk *Fishbone*
Sumber : (Joanna Phillips, 2013 : 19)

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho = Pengembangan media pembelajaran berbasis *Joomla* sama efektif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi teks fiksi siswa kelas IV SDN Purwoyoso 02 kota Semarang

Ha = Pengembangan media pembelajaran berbasis *Joomla* lebih efektif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi teks fiksi siswa kelas IV SDN Purwoyoso 02kota Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development(R&D)*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

5.1.1 Peneliti berhasil mengembangkan media sesuai dengan hasil angket kebutuhan siswa dan guru dimana media pembelajaran berbasis *joomla* sudah memuat gambar, video pembelajaran, materi pembelajaran, kuis dan soal evaluasi yang diterapkan pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks fiksi. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis*joomla* dengan penerapan model penelitian pengembangan ADDIE.

5.1.2 Jika dilihat dari hasil penelitian, tingkat kelayakan media pembelajaran pembelajaran berbasis *joomla* dapat diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Aspek penilaian ahli materi meliputi aspek materi, kelengkapan perangkat pembelajaran, kualitas lembar kerja siswa dan soal evaluasi, serta tata bahasa. Persentase penilaian dari ahli materi sebesar 80% dengan kriteria “layak digunakan”. Jadi media pembelajaran berbasis*joomla*layak diujicobakan sesuai dengan sedikit perbaikan atau saran dari ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media pada aspek pembelajaran, navigasi, interaktifitas, media, tampilan, bahasa, dan progam menunjukkan persentase 80% dengan kriteria “sangat layak”.

Yang berarti media pembelajaran tersebut layak diujicobakan sesuai dengan rekomendasi atau saran dari ahli media. Jadi media pembelajaran berbasis *joomla* layak digunakan dalam pembelajaran.

5.1.3Penggunaan media pembelajaran e-*learning* berbasis *joomla* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02Kota Semarang. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata*pre-test* 65,6 menjadi 80,8 pada rata-rata *post-test*. Perhitungan *N-gain* menunjukkan kriteria sedang yaitu 0.44. Hasil angket tanggapan siswamemberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalamkriteria sangat layak dengan persentase 97%. dan hasil angket tanggapan gurujuga menunjukkan kriteria sangat layak dengan persentase 97%. Adapun hasil *t-test* menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *joomla* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 02 Kota Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *joomla* yakni:

5.2.1 Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* diharapkan untuk (1) merencanakan komponen isi media yang lebih lengkap; (2) penyajian visual yang lebih menarik; (3) Bahasa yang digunakan lebih

komunikatif sehingga pengguna akan lebih tertarik menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla*.

5.2.2 Kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* pada pembelajaran materi teks fiksi muatan pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan lagi dengan menambahkan berbagai konten yang dapat merangsang stimulus siswa agar terus semangat dalam mengikuti pembelajaran.

5.2.3 Media pembelajaran *e-learning* berbasis *joomla* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks fiksi. Guru dapat memberikan inovasi dan kreatifitas dalam pengajarannya, sehingga pembelajaran akan semakin menarik. Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *joomla* untuk berbagai muatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat untuk muatan pembelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abduh, Muhammad., Nugroho., Iskandar. (2014). Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat Dari Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Curricukum and Educational Technology Studies,* 1(1): 1-9.

Ahadiah, Rohma Eka Indri. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Pada MataPelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(3):1011.

Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital. Semarang* : CV. Pilar Nusantara.

Ahmadi, Farid., Wang Weijun.(2014). The Effect of "Jarimatika" Multimedia in Counting Ability of Childern. *IISTE,* 4(6):40.

Ahmdi, Farid., Sutaryono.,dkk.(2017).Pengembangan Media Edukasi"Multimedia Indonesian Culture"(MIC) SEBAGAI Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan,* 34(2):135.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif *Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.

Bakri, Fauzi., Farah Fajriani., & Dewi Muliyani. (2017). Media E-Learning Berbasis CMS Joomla: Pelengkapan Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Teknodik*. 21(2):106.

Cahyani, Riya., Sarwiji Suwandi., & Edy Suryanto. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita FiksiBerdasarkan Novel Melalui Penerapan Model *Discovery Learning. Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajaran.* 5(1): 244.

Farida & Sari. (2015). Media Tradisional Vs Media Online. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam.* 3(1):43.

Faslah, Roni. (2015). Motif Penggunaan Teknologi Informasi DanKomunikasi Pada Anak Sekolah Dasar. *Eono Sains*. 8(1):85.

Febriasari, Lolita Kurnia. Eko Purwanti.(2014).Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model *Concept Sentence* Berbantuan Media Visual. *Jjoyful Learning Journal,* 3(1):56.

Hadade, H. Imron. (2015). Efektivitas Penggunaan KomputerSebagai Media Presentasi Terhadap PeningkatanMotivasi Dan Hasil Belajar Dalam PembelajaranPenjas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(9):188-190.

Hari, Yulius., Darmanto Aspali., & Budi Hermawan. (2014). Interpretasi *E Learning* Sebagai Support Media UntukPembelajaran Bahasa Mandarin Bagi Siswa SekolahDasar. *Jurnal Informatika.* 12(2):79.

Hartani,Sri., Nursiwi Nugraheni., Trimurtini.(2014).Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*, 3(3):115.

Kartikasari, Galuh. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran BerbasisMultimedia Terhadap Motivasi DanHasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Dinamika Penelitian*. 16(1):67.

Khair, Ummul. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di SD.*Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1):88.

Kristanto, Titus., Rinci Kembang Hapsari dkk.(2015). Rancang Bangun Aplikasi *E-Learning* Berbasis *Multiplatform* untuk Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM).*Jurnal Teknik Infrormatika dan Informasi*,1(3):279.

Kurino, Yeni Dwi.(2015).Pengaruh *Contextual Teaching & Learning* dan *Direct Intruction* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1):5.

Mardhatillah., & Febry Fahreza. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis*Macromedia Flash Professional 8* Untuk Kelas V Sdn Kasik PutihKecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan. *Jurnal Visipena*. 8(2):265.

Masfufah, Ain Na'ul., Sri Sulistyorini., Nursiwi Nugraheni.(2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*, 4(1):36.

Masrupi.(2017). Efektivitas Pembelajaran *e-learning* Berbasis*Goesmart* terhadap Pemahaman Membaca danMinat Belajar pada Muatan pembelajaran TeknologiInformasi dan Komunikasi Siswa Kelas XI SMAPondok Pesantren Modern Daar El-Qolam BelarajaKabupaten Tangerang. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (SNP) Unsyiah. 3(4):53.

Mirzamohammadi, M.H. (2017). *The Feasibility of E-Learning Implementation in an IranianUniversity.* ***The Electronic Journal of e-Learning****. 15(5):430.*

Ms, Buchory., Selly Rahmawati., & Setia Wardani. (2017). The Development Of A Learning Media For VisualizingThe Pancasila Values Based On Information AndCommunication Technology. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. 36(3):516.

Mulyati, Yeti. 2012. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. Banten :* Universitas Terbuka.

Munisah., Arini Estriastuti.,dkk.(2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif,* 8(2).

Nasikkah, Aryun Nailun., Florentina Widihastrini., Susilo Tri Widodo.(2016).Pengembangan *Game Education* Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif.*:87.

Noesgaard, Signe Schack., & Rikke Ornreen. (2015). *The Effectiveness of E-Learning: An Explorative and IntegrativeReview of the Definitions, Methodologies and Factors that Promotee-Learning Effectiveness.* ***Electronic Journal of e-Learning***. 13(4):288.

Nugraha, Ahmad Hutama Adhi., Erni Suharini., Sriyono.(2017). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Pada Muatan pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 4 Bumiayu Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2016/2017.*Edu Geography,* 4(2):1.

Nusanzali, Rachmad. (2016). Pengembangan *E-Learning* Berbasis Web Pada Muatan pembelajaran TeknikElektronika Kelas X Teknik Audio Video Di Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(1):301.

Oktriany, Wara Hapsari., Ria Triastuti., & Yusia Sri Prajoko. (2015). Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan MenggunakanDiagram Ishikawa Di Sma Negeri 1 Suruh. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis. 19(9):5.

Philips, Joanna. (2014). *Using fishbone analysisto investigate problems.* ***Nursing Practice Research***.109(15):19.

Pratama, M Fandi., Setya Chendra Wibawa.(2017). Pengembangan Modul Berbasis *E-learning*dengan menggunakan *CMS Joomla* pada Mata Pelajaran Animasi 2D kelas XI SMKN 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*. 1(2):35-36.

Purwanto, 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Rahmani, Magret Ade Cipta., Haryono & Eko Purwanti. Pengembangan Media Komunikasi Buku Penghubung Berbasis SMS *Gateway* dan *Mobile Web. Inovative Journal of Curriculum and Educational Technology,* 6(2):72.

Rifai, Achmad dan Chatarina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Unnespress.

Sari, Andika Puspita., & Ananda Setiawan. (2018). *The Development of Internet-Based Economic Learning Mediausing Moodle Approach. International* ***Journal of Active Learning***. 3(2):101.

Sari, Wulan., Jufrida., & Haerul Pathoni. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis *3D Pageflip Professional*pada Materi Konsep Dasar

Fisika Inti dan Struktur IntiMata Kuliah Fisika Atom dan Inti. *Jurnal EduFisika*. 2(1):38.

Sarwandi, 2016. *Joomla untuk Pemula*. Jakarta : Media Komputindo.

Seribulan, Muhamad Nurdin Matondang., Sri Rahayu & Hanum Isfaeni. (2014). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) pada Mata Kuliah Biologi Umum dengan Program Joomla. *Jurnal BIOSFER*. 7(1):6.

Siambaton, Mhd. Zulfansyuri., & Muhammad Fakhirza. (2016). Aplikasi Content System (CMS) Pada Joomla Untuk Membuat Web Service. *Jurnal Nasional Indormatika dan Teknologi Jaringan*. 1(1):11.

Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sufahmi, Afdhal, Rini Safitri.(2017).Peningkatan Ketuntasan Belajar dan Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward* untuk Tutor Sebaya Pada Konsep Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2):10.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabetas.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*, Kuantitatif dan RND. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung* : Remaja Rosdakarya.

Sulistyorini, Sri., Parmin., Umar Samadhy.(2017). Model Pendampingan Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Supervisi Klinis di Kecamatan Gajah Mungkur Kota Semarang.*Jurnal Kreatif*.

Sunaengsih, Cucun.(2016).Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *E-journal UPI Edu*, 3(2):184.

Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.

Suprianto, Agus., Farid Ahmadi & Tri Suminar. (2019). *The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes.* ***Journal of Primary Education***. 8(1):84.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabetas.

Syarifuddin. (2015). Motif Penggunaan Teknologi Informasi DanKomunikasi Pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik. 19(1):52.

Tegeh, I Made., & I Made Kirna. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. Pengembangan Bahan Ajar. 8(2):16.

Trisiana, Anita., &Wartoyo. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Addie Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. PKn Progresif. 11(1):316.

Wahyuni, Sr., Munisah., Tri Murtiningsih.(2014).Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif. *Joyful Learning Juournal*, 3(4):176.

Wicaksono, Hanung., Arini Estiastuti., Kurniana Bektiningsih.(2016).Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis KTSP Kelas V. *Jurnal Kreatif*.8(2).:58.

Yulianti, Vera.(2014).Pemanfaatan *E-Learning* untuk Latihan Kanji dan Tata Bahasa Jepang untuk Tingkat Menengah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia*, 2(4):231.

Yustari, Ni Kade Ayu Nita., Ketut Pudjawan., I Dewa Kade Tastra.(2014).Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tabanan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1):2.

Zulaeha, Ida.2015. *Bahasa Indonesia.* Semarang : Universitas Negeri Semarang.