



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID*
DENGAN MODEL *GROUP INVESTIGATION*
UNTUK MENYIMAK DONGENG
PADA KELAS III SDN 1 MAYAHAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Fera Kusumaningrum

1401416419

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* dengan Model *Group Investigation* Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan" karya,

Nama : Fera Kusumaningrum
NIM : 1401416419
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 11 Mei 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Nugraheti".

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850529 200912 2 005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* dengan Model *Group Investigation* Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan” karya,

Nama : Fera Kusumaningrum

NIM : 1401416419

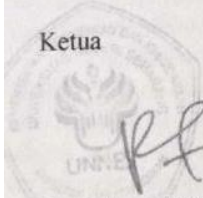
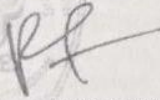
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam panitia sidang skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari tanggal 2020

Semarang, 2020

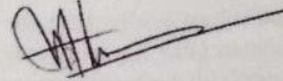
Panitia Ujian

Ketua



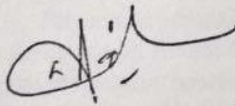
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris



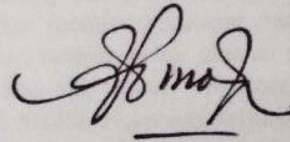
Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP 197707252008011008

Penguji I,



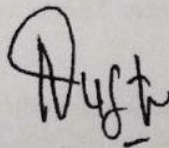
Elok Fariha Sari, S.Pd.Si., M.Pd..
NIP 19870129 2015041 001

Penguji II



Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

Penguji III



Nugraheti Sismulyasih SB., S.Pd., M.Pd.
NIP 19850529 20 0912 2 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fera Kusumaningrum

NIM : 1401416419

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis
Android dengan Model *Group Investigation*
Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1
Mayahan.

menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Mei 2020

Peneliti,



Fera Kusumaningrum

NIM 1401416419

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

"Barang siapa menunjukkan kebaikan, maka ia akan mendapatkan pahala seperti pahala orang yang mengerjakannya". –H.R Muslim

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur atas segala tuntutan-Nya dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orangtua tercinta, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan doa dan dukungan.
2. Almamater tercinta, PGSD FIP UNNES.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* dengan Model *Group Investigation* untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan”.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan serta bimbingan dari pihak-pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatkhur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Ahmad Rifai Rc, 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. Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Elok Fariha Sari, Sp.Pd.Si., M.Pd., Penguji 1;
6. Dra. Hartati, M.Pd., Penguji 2;
7. Mulyono, M.Pd., Kepala SDN 1 Mayahan;
8. Supriadi, S.Pd., guru kelas III SDN 1 Mayahan;
9. Siswa-siswi kelas III SDN 1 Mayahan.

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

Semarang, 2020

Peneliti,

Fera Kusumaningrum

NIM 1401416419

ABSTRAK

Fera Kusumaningrum. 2020. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* dengan Model *Group Investigation* Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan”. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Nugraheti Sismulyasih Sb,S.Pd,M.Pd. 220 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa kelas III SD dalam menyimak dongeng. Hal ini terjadi karena kurangnya ketersediaan media interaktif di sekolah yang memadai sehingga kurang mendukung pembelajaran menyimak dongeng. Selain itu, guru belum menggunakan media interaktif dalam penyampaian materi, serta belum menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam menyimak dongeng. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *android* untuk kelas III SD, yaitu (1) menghasilkan media interaktif berbasis *android*, (2) menguji kelayakan media interaktif berbasis *android*, dan (3) menguji keefektifan media interaktif berbasis *android*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Waterfall yang tahapannya terdiri atas: *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, dan *maintenance*. Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa, guru, ahli, dan peneliti. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik tes: pretest dan posttest, serta teknik non-tes yaitu dengan menggunakan wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian ini hasil yang diperoleh yaitu dihasilkan aplikasi “dongengku” melalui langkah-langkah *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, dan *maintenance* dengan spesifikasi teknologi yang dalam penggunaannya menggunakan *smartphone* serta terdapat empat menu yaitu kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. Rata-rata nilai siswa sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) yaitu 51,11 dan setelah mendapat perlakuan (*posttest*) yaitu 81,11. Persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 62,9%. Hasil penilaian kelayakan media interaktif berbasis *android* dari ahli materi diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase sebesar 87,50% dan ahli media diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase sebesar 97,50%.

Kesimpulannya media interaktif berbasis *android* layak dan efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menyimak dongeng, terlihat dari hasil uji perbedaan rata-rata dengan thitung sebesar 9,784 lebih besar dari ttabel yang hanya 2,052. Hasil perhitungan *N-gain* sebesar 0,63, sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *android* efektif meningkatkan keterampilan siswa menyimak dongeng.

Kata kunci : media interaktif berbasis *android*; menyimak dongeng; model *Group Investigation* (GI).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN BIMBINGAN	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	14

2.1.2	Fungsi Media Pembelajaran	15
2.1.3	Pemilihan Media Pembelajaran	15
2.1.4	Jenis-jenis Media	18
2.1.5	Media interaktif	19
2.1.6	Pengertian <i>Android</i>	20
2.1.7	Pengertian Model Pembelajaran.....	24
2.1.8	Model Pembelajaran Kooperatif	26
2.1.9	Model-model Pembelajaran Kooperatif	27
2.1.10	Pengertian <i>Group Investigation</i>	30
2.1.11	Langkah -langkah <i>Group investigation</i>	31
2.1.12	Pengertian Menyimak	33
2.1.13	Tujuan Menyimak	34
2.1.14	Jenis -Jenis Menyimak	35
2.1.15	Pengertian Dongeng	39
2.1.16	Jenis-jenis Dongeng.....	41
2.1.17	Unsur-unsur intrinsik dongeng.....	43
2.1.18	Media Interaktif Berbasis Android untuk Menyimak Dongeng	43
2.2	Kajian Empiris.....	45
2.3	Kerangka Berpikir	55

METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	56
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	56

3.2.1	Tempat Penelitian	56
3.2.2	Waktu Penelitian.....	56
3.3	Prosedur Penelitian.....	56
3.4	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	59
3.4.1	Data	59
3.4.2	Sumber Data.....	59
3.4.3	Subyek Penelitian	59
3.5	Variabel Penelitian	60
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	61
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	62
3.7.1	Tes.....	62
3.7.2	Non-tes.....	63
3.7.3	Instrumen Pengumpulan Data.....	66
3.8	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	67
3.8.1	Uji Kelayakan	67
3.8.2	Uji Validitas	69
3.8.3	Uji Reliabilitas	70
3.9	Teknik Analisis Data.....	73
3.9.1	Analisis Data Awal	73
3.9.2	Analisis Data Akhir	74

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	76
4.1.1	Perancangan Produk	77

4.1.2 Hasil Produk	94
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	107
4.1.4 Analisis Data.....	112
4.2 Pembahasan.....	120
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	120
4.2.2 Keunggulan dan Kekurangan Media Interaktif Berbasis <i>Android</i>	123
4.2.3 Cara Penggunaan Media Interaktif Berbasis <i>Android</i>	124
4.2.4 Tindak Lanjut	124
4.2.5 Keterbatasan Peneliti	125
4.3 Implikasi Penelitian	125
4.3.1 Implikasi Teoretis	126
4.3.2 Implikasi Praktis	126
4.3.3 Implikasi Pedagogis	127
PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	128
5.2 Saran	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pengembangan Media	134
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru	139
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa	142
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Materi	145
Lampiran 5 Angket Penilaian Ahli Media	149
Lampiran 6 Angket Respon Guru.....	154
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	156
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	158
Lampiran 9 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru	172
Lampiran 10 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa	175
Lampiran 11 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	181
Lampiran 12 Hasil Angket Penilaian Ahli Media	186
Lampiran 13 Hasil Angket Tanggapan Guru	191
Lampiran 14 Hasil Angket Tanggapan Siswa	193
Lampiran 15 Daftar Responden Kelas III SDN 1 Mayahan	199
Lampiran 16 Rekapitulasi Nilai Skala Kecil	200
Lampiran 17 Rekapitulasi Nilai Skala Besar	201
Lampiran 18 Analisis Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	202
Lampiran 19 Uji Normalitas, N-gain, dan uji t-tes.....	206
Lampiran 20 SK Dosen Pembimbing	208
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian	209
Lampiran 22 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	210
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian	211
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian	215
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian	218

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	61
Tabel 3.2 Jenis angket.....	67
Tabel 3.3 skor skala <i>likert</i>	68
Tabel 3.4 Kriteria Uji Kelayakan	68
Tabel 3.5 Hasil analisis validitas soal uji coba	70
Tabel 3.6 Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas Instrumen	71
Tabel 3.7 Hasil Taraf Kesukaran Butir Soal	72
Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Beda Butir Soal	73
Tabel 3.9 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	75
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Menyimak Dongen ...	77
Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Media Interaktif Berbasis <i>Android</i>	78
Tabel 4.3 Angket Kebutuhan Siswa berdasarkan Profil Menyimak Dongeng	79
Tabel 4.4 Angket Kebutuhan Siswa berdasarkan Profil Media Interaktif Berbasis <i>Android</i>	80
Tabel 4.5 Desain <i>Prototype</i> Media Interaktif berbasis <i>Android</i>	84
Tabel 4.6 Tampilan Media Interaktif berbasis <i>Android</i>	85
Tabel 4.7 Hasil uji materi.....	104
Tabel 4.8 Hasil uji media	105
Tabel 4.9 Revisi oleh ahli media.....	106

Tabel 4.10 hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III uji skala kecil	108
Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil	109
Tabel 4.12 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil	109
Tabel 4.13 hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III uji skala besar	110
Tabel 4.14 Hasil Angket Tanggapan Guru	113
Tabel 4.15 Hasil Angket Tanggapan Siswa	115
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media terhadap Media Interaktif Berbasis <i>Android</i>	117
Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata (<i>Paired t-Test</i>)	118
Tabel 4.18 <i>N-gain</i> Hasil Uji Coba Pemakaian	119

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Uji Coba Pemakaian Media Interaktif berbasis <i>Android</i> ...	111
Diagram 4.2 Jumlah ketuntasan siswa	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 jendela utama <i>Android Studio</i>	23
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir menggunakan <i>Fishbone</i>	55
Gambar 3.1 The Waterfall model	57
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Android</i>	83
Gambar 4.2 Hasil uji normalitas	118

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dan merupakan suatu kebutuhan utama dalam kehidupan manusia, agar memiliki aspek-aspek yaitu aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pasal 14 dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah berisi bahwa Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sekolah dasar (SD) merupakan lembaga pendidikan dasar yang menekankan siswa untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung.

Keterampilan membaca, menulis, dan berhitung merupakan syarat bagi siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan, selain penguasaan keterampilan tersebut, hal yang paling mendasar untuk menguasai sebuah ilmu pengetahuan adalah dengan menguasai bahasa. Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi menyebutkan bahwa tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi pada pendidikan dasar meliputi muatan Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan sosial, Seni Budaya dan Prakarya, yang terakhir Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Bahasa Indonesia adalah muatan pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi.

Diwajibkannya pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, secara lisan maupun secara tulis. Pada hakikatnya keterampilan berbahasa di SD memiliki empat komponen yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Setiap keterampilan saling berkaitan karena pada dasarnya keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan. Keterampilan menyimak memiliki peran penting dalam aktivitas berkomunikasi. Menurut Poerwadarminta dalam Umi Hijriyah (2016-1) "Menyimak adalah mendengar atau memerhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang". Menyimak adalah proses pendengaran, mengenal dan menginterpretasikan lambang-lambang lisan, sedangkan mendengar merupakan suatu proses penerimaan bunyi yang datang dari luar

tanpa banyak memerhatikan makna itu. Keterampilan menyimak berkaitan dengan keterampilan berbahasa yang lain, seperti keterampilan membaca. Kedua keterampilan berbahasa ini memiliki persamaan tujuan, yaitu memperoleh informasi, menangkap isi, memahami makna komunikasi menyimak untuk menikmati dan menghayati sesuatu. Misalnya, menyimak untuk memperoleh informasi dari teks berita, puisi, dongeng, dan masih banyak lagi perbedaannya terletak pada jenis komunikasinya, pada keterampilan membaca jenis komunikasi tulis sedangkan keterampilan menyimak merupakan komunikasi lisan.

Dongeng adalah bentuk sastra lama yang menceritakan tentang suatu hal yang fiksi atau tidak nyata, ceritanya tidak benar-benar terjadi. Dongeng sebagai salah satu dari sastra anak, selain itu dongeng berfungsi untuk memberikan hiburan, dan sebagai sarana untuk menyampaikan ajaran moral maupun nilai-nilai yang bersifat mendidik, ada beberapa macam dongeng, berikut pembagian jenis-jenis dongeng yaitu mite, sage, fabel, legenda, cerita jenaka, cerita pelipur lara, cerita perumpamaan (dalam Megantoro 2010:1-2). Dongeng biasanya mengandung lima unsur intrinsik yaitu tema, alur, penokohan, latar, amanat. Aspek keterampilan berbahasa dapat dikuasai oleh siswa apabila pembelajaran yang dilaksanakan efektif. Keterampilan menyimak khususnya menyimak dongeng merupakan salah satu kompetensi dasar yang termasuk dalam keterampilan menyimak, aspek kesastraan. Untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum yaitu mengapresiasi dongeng yang diperdengarkan,

guru harus bisa membawa siswa memperoleh pemahaman mengenai dongeng sehingga siswa bisa mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan. Pembelajaran efektif memerlukan perencanaan dan penggunaan media yang baik dan matang. Media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan siswa. Hal tersebut bertujuan untuk membantu proses pembelajaran secara efektif.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan interaktif dapat digunakan media pembelajaran yang inovatif. Menurut Hujair AH. Sanaky (2013: 4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media memiliki cakupan yang luas, yaitu materi yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Hujair AH. Sanaky (2013: 6) Dalam penggunaan media perlu dilakukan pertimbangan, karena media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pengajaran, bahan pelajaran metode mengajar, ketersediaan alat yang dibutuhkan, pribadi pengajar, kondisi siswa, dan situasi pengajaran yang sedang berlangsung. Keterkaitan antara media pembelajaran ,materi, model, dan kondisi belajar harus harus menjadi pertimbangan dan perhatian pengajar dalam memilih penggunaan media.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD N 1 Mayahan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Masalah yang ditemukan peneliti

yaitu siswa di SDN 1 Mayahan mengalami kesulitan dalam menyimak dongeng. Materi tersebut merupakan materi yang dianggap menjadi materi yang sulit untuk para siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 1 Mayahan hasil yang diperoleh yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menyimak dongeng, dalam pembelajaran tersebut guru selalu membantu siswa untuk mendapatkan informasi pada dongeng yang mengakibatkan siswa kurang mampu menangkap informasi secara mandiri, selain itu belum terdapat media interaktif, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru sehingga pembelajaran kurang menarik. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya media yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar sehingga memengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung dengan data hasil belajar siswa. Terbukti dengan nilai harian KD 3.8 Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65, dari total 27 siswa dalam satu kelas, terdapat 18 siswa (66,66%) yang belum mencapai KKM, sedangkan terdapat 9 siswa (33,33%) yang sudah mencapai KKM.

Adanya permasalahan yang telah dijelaskan oleh peneliti dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu siswa masih kurang keterampilan menyimak, sehingga siswa sulit dalam menangkap informasi secara mandiri dalam sebuah dongeng. Selain itu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng media yang digunakan konvensional berupa gambar yang terdapat pada buku materi. Hal tersebut menjadi salah

satu faktor rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa menjadi kurang antusias, kurang termotivasi, dan kurang tertarik dengan materi tersebut. Penggunaan media yang bervariasi dan inovatif sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dengan adanya masalah tersebut, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka diperlukan sebuah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, dan membaca sehingga siswa akan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Pada zaman modern ini perkembangan teknologi memberikan berbagai macam kemudahan dalam menjalankan berbagai aktivitas. Penggunaan *smartphone* dari berbagai lapisan termasuk siswa, merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi. Tetapi sangat disayangkan apabila teknologi tersebut belum mampu dimanfaatkan secara maksimal, misalnya teknologi tersebut belum bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dari hal tersebut, maka dapat dijadikan sebagai solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD N 1 Mayahan yaitu dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

Android adalah sistem operasi dan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet). Pemilihan media pembelajaran berbasis *android*

pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan pembelajaran bisa lebih efektif dan lebih menarik, karena dengan penggunaan media berbasis *android* peserta didik sudah terbiasa menggunakan *smartphone android* dalam kehidupan sehari-harinya sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Pengembangan media interaktif berbasis *android* akan lebih efektif apabila dibarengi dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga mampu membuat siswa berperan aktif selama proses pembelajaran. Model pembelajaran menurut Joyce dan Well (dalam Siti Anisatun Nafi'ah 2018-17) merupakan sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum, merancang bahan pembelajaran dan merupakan sebuah pola yang digunakan guru untuk memandu pembelajaran didalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran adalah *group investigation*. *Group Investigation (GI)* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang pembelajaran diawali dengan membentuk kelompok. Alasan penggunaan model tersebut ialah pada model *Group Investigation (GI)* siswa dituntut untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelompok sehingga siswa harus menemukan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran selain itu penggunaan model ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berdiskusi .

Penelitian yang mendukung pengembangan media interaktif berbasis *android* dalam proses pembelajaran relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Meina Febriani, dalam Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra

Indonesia dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Dongeng Banyumas Bagi Siswa SD Kelas Rendah”. Setelah penelitian dilakukan, hasil penelitian yaitu penilaian yang diberikan oleh guru dan ahli pada dimensi sampul buku nilai rata-rata 83,33 dengan kategori baik, pada dimensi anatomi buku nilai rata-rata 82,5 dengan kategori baik, dan pada dimensi isi buku nilai rata-rata 81,25 dengan kategori baik

Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah, dan Jaroji dalam jurnal *Teknologi Informasi & Komunikasi* dengan judul “Aplikasi Menyimak Dongeng Berbasis Text to Speech Untuk Platform Android” Hasil pengujian menunjukkan Aplikasi dongeng text to speech sudah mampu membaca dongeng, Aplikasi Dongeng *Text to Speech* dapat berjalan dengan baik dan digunakan secara *offline* pada perangkat android mulai versi *Lollipop* (5.1.1).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* didukung pada penelitian yang dilakukan oleh Nuhyal Ulia dalam Jurnal *Tunas Bangsa* Volum 3 Nomor 2 Tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Bangun Datar Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Dengan Pendekatan Saintifik Di SD” Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes dan non tes. Pada siklus I diperoleh peningkatan 61,6 % dengan kriteria sikap mandiri siswa cukup baik. Pada siklus II diperoleh peningkatan dengan persentase mencapai 83,1 % dengan kriteria sangat baik. Pada siklus I dengan persentase ketuntasan kelas 52 %.

Pada siklus II dengan persentase ketuntasan kelas 90 %. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation dengan pendekatan saintifik di SD dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika materi bangun datar dan kemandirian belajar siswa kelas V SD Genuk sari 02 Semarang.a

Dari beberapa penelitian yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa *android* memiliki potensi yang besar untuk dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran khususnya untuk media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi menyimak dongeng, karena pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu *android* juga populer dan teknologi yang banyak digunakan masyarakat di era sekarang. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* dengan Model *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas III SD N 1 Mayahan, identifikasi permasalahan yang didapat sebagai berikut:

- a. Siswa masih kurang dalam keterampilan menyimak dongeng .

- b. Siswa kurang mampu menangkap informasi /makna dalam dongeng secara mandiri.
- c. Penggunaan media pada pembelajaran bahasa indonesia masih kurang.
- d. Media interaktif dalam pembelajaran bahasa indonesia kurang.
- e. Motivasi siswa dalam belajar masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi pada kurangnya media interaktif yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di SD N 1 Mayahan dan keterampilan menyimak khususnya pada materi dongeng, sehingga diperlukan inovasi dan pengembangan media interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimanakah pengembangan desain media interaktif berbasis *android* dengan model *group investigation* untuk materi menyimak dongeng di SD N 1 Mayahan?
- b. Apakah media interaktif berbasis *android* dengan model *group investigation* untuk materi menyimak dongeng di SD N 1 Mayahan layak untuk digunakan?
- c. Apakah media interaktif berbasis *android* dengan model *group investigation* untuk materi menyimak dongeng di SD N 1 Mayahan efektif terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui cara mengembangkan desain media interaktif berbasis *android* dengan model *group investigation* untuk materi menyimak dongeng di SD N 1 Mayahan.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbasis *android* dengan model *group investigation* untuk materi menyimak dongeng di SD N 1 Mayahan.
- c. Untuk menguji keefektifan media interaktif berbasis *android* dengan model *group investigation* untuk materi menyimak dongeng di SD N 1 Mayahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bahan kajian tentang pengembangan media interaktif berbasis *android* materi menyimak dongeng pada siswa kelas III.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa penelitian ini bermanfaat untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi menyimak dongeng selain itu dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam menyimak dongeng menggunakan model *group investigation* .

- b. Bagi guru penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan media interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng pada siswa selain itu guru lebih mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif *group investigation* dalam menyimak dongeng; dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik; dan dapat memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada sekolah berupa tambahan media interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan variasi media dan model pembelajaran. Selain itu penelitian ini berguna sebagai inovasi dan referensi dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan tambahan pengalaman, wawasan peneliti dalam mengembangkan media interaktif berbasis *android* berbantuan model pembelajaran kooperatif *group investigation* pada materi menyimak pantun.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Gambaran umum media interaktif berbasis *android* menggunakan model pembelajaran kooperatif *GI* yaitu media interaktif berbasis *android* merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam penggunaannya teknologi yang digunakan yaitu *smartphone*. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* didalamnya terdapat empat menu yaitu kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. Menu kompetensi berisi

kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator, dan tujuan. Menu materi berisi pengertian dongeng, pengertian amanat, dan tips menentukan amanat. Menu evaluasi berisi video dongeng, dan soal evaluasi. Menu profil berisi profil pengembang. Selain itu terdapat tombol pengaturan suara, dan tombol *close*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH. Sanaky (2013: 3-4) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan pembelajaran, dan merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media adalah sumber belajar yang mengandung materi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Hamdani 2011:243).

Pendapat lain dikemukakan oleh Gerlach & Ely (dalam Rayandra Asyhar 2012:7-9), media pembelajaran memiliki cakupan yang luas, yaitu termasuk manusia, materi ataupun kajian yang membangun sebuah kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang dibutuhkan untuk melaksanakan komunikasi dalam proses pembelajaran, sehingga bentuknya dapat berupa perangkat keras (*hardware*), contohnya seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Selain itu pendidik juga bisa termasuk salah satu media pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati tetapi bisa juga benda

hidup. Selain itu media pembelajaran memiliki fungsi menyampaikan pesan pembelajaran agar efektifitas dan efisiensi dalam pengajaran semakin tinggi.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:245) media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Fungsi media pembelajaran menurut Hujair AH. Sanaky (2013: 7) yaitu merangsang pembelajaran melalui : (1) menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka, (2) membuat duplikasi dari objek sebenarnya, (3) membuat konsep abstrak ke konsep kongkret, (4) memberi kesamaan persepsi, (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, jarak., (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten dan, (7) memberi suasana belajar yang menyenangkan,tidak tertekan,santai,dan menarik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah membuat konsep abstrak ke konsep kongkret, memberi suasana belajar yang menyenangkan, dan menarik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran diperlukan penggunaan media yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga diperlukan pemilihan media yang tepat.

2.1.3 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan agar sesuai kebutuhan pembelajaran. Dalam memilih media ada beberapa kriteria

yang perlu diperhatikan, menurut Hamdani (2011:257), kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Sanjaya mengungkapkan pertimbangan lain dalam memilih media yang tepat, yaitu: (1) *Acces* artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan; (2) *Cost* artinya pertimbangan biaya; (3) *Technology* artinya ketersediaan teknologi dan kemudahan dalam penggunaannya; (4) *Interactivity* artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas; (5) *Organization* artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya; (6) *Novelty* artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih.

Sedangkan menurut Ryandra Asyhar (2012:81) kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu: (1) jelas dan rapi, maksudnya yaitu jelas dan rapi penyajian yang mencakup format dan layout penyajiannya; (2) bersih dan menarik, arti dari bersih adalah tidak ada gangguan yang tidak perlu ada pada teks, gambar, suara, dan video; (3) sesuai dengan sasaran, tepat untuk masing-masing jenis kelompok, baik kelompok besar, kelompok kecil, kelompok sedang, dan perorangan; (4) relevan dengan topik yang akan diajarkan; (5) sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran; (6) praktis, luwes, dan tahan; (6) berkualitas baik; (7) ukuran sesuai dengan lingkungan belajar.

Selain kriteria pemilihan media, terdapat juga komponen penilaian buku teks. Komponen buku teks pelajaran menurut Buletin BSNP

(2007:21) meliputi empat komponen, dan dilaksanakan dalam dua tahap pokok, dijelaskan dalam rincian berikut :

1. Kelayakan Isi Komponen kelayakan isi ini diuraikan lagi menjadi beberapa indikator berikut; a) Alignment dengan SK dan KD mata pelajaran, perkembangan anak, kebutuhan masyarakat; b) Substansi keilmuan dan *life skills*; c) Wawasan untuk maju dan berkembang; d) Keberagaman nilai-nilai sosial.
2. Kebahasaan, Komponen kebahasaan ini diuraikan lagi menjadi beberapa indikator berikut; a) Keterbacaan; b) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar; c) Logika berbahasa.
3. Penyajian Komponen penyajian ini diuraikan menjadi beberapa indikator berikut; a) Teknik; b) Materi; c) Pembelajaran.
4. Kegrafikaan Komponen kegrafikaan ini diuraikan menjadi beberapa indikator berikut; a) Ukuran/format buku; b) Desain bagian kulit; c) Desain bagian isi; d) Kualitas kertas; e) Kualitas cetakan; f) Kualitas jilidan.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media diperlukan kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan media yang harus diperhatikan adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, karakteristik siswa dan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut. Pemilihan media pembelajaran bisa berdasarkan jenis media, yaitu *media visual*, *media audio*, *media audio visual*, dan *multimedia*, .

2.1.4 Jenis-jenis Media

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 44-45) meskipun beragam jenis media sudah dikembangkan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1. *Media visual*, merupakan jenis media yang mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. melalui media tersebut, kemampuan pengalaman belajar peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya
2. *Media audio*, merupakan media yang melibatkan indera pendengaran peserta didik.
3. *Media audio-visual*, merupakan jenis media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan pembelajaran.
4. *Multimedia*, merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan dua indera, yaitu indera penglihatan dan pendengaran melalui media, teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media ada empat, yaitu *media visual*, *media audio*, *media audio visual*, dan *multimedia*. *Media visual* hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan, *media audio* mengandung pesan dalam bentuk suara, dan *media audio-visual*

merupakan gabungan dari media audio dan media visual, *Multimedia* merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media seperti teks, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

2.1.5 Media interaktif

Menurut Wandah Wibawanto (2017: iii) media interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Keunggulan utama media pembelajaran interaktif yaitu interaktivitas itu sendiri membuka berbagai peluang interaksi antara pengguna dengan media. Apabila akan menyiapkan pembelajaran interaktif berikut merupakan petunjuk untuk membantu pembuatan materi, diantaranya: (1) Menyajikan informasi dengan jumlah selayaknya sehingga dapat dicerna, diproses, dan dikuasai peserta didik. (2) Mempertimbangkan hasil pengamatan dan melakukan analisis kebutuhan peserta didik, kemudian menyiapkan latihan sesuai dengan kebutuhan. (3) Mempertimbangkan hasil analisis respon peserta didik, meliputi cara peserta didik dalam menjawab pertanyaan maupun mengerjakan latihan ataupun memberi kesempatan untuk latihan tambahan, serta menyiapkan contoh-contoh. (4) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar sesuai kemampuan dan kecepatan mereka, keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran ditentukan oleh kesempatan peserta didik untuk belajar berdasarkan kemampuannya. (5) Menggunakan

beragam jenis latihan dan evaluasi contohnya bermain peran, studi kasus, berlomba, atau simulasi.

Dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Media interaktif yang dapat dipilih adalah media interaktif berbasis *android*. Dalam pembuatannya diperlukan persiapan informasi yang cukup, melakukan analisis kebutuhan peserta didik, Mempertimbangkan hasil analisis respon peserta didik, pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan siswa, dan menggunakan beragam jenis evaluasi,

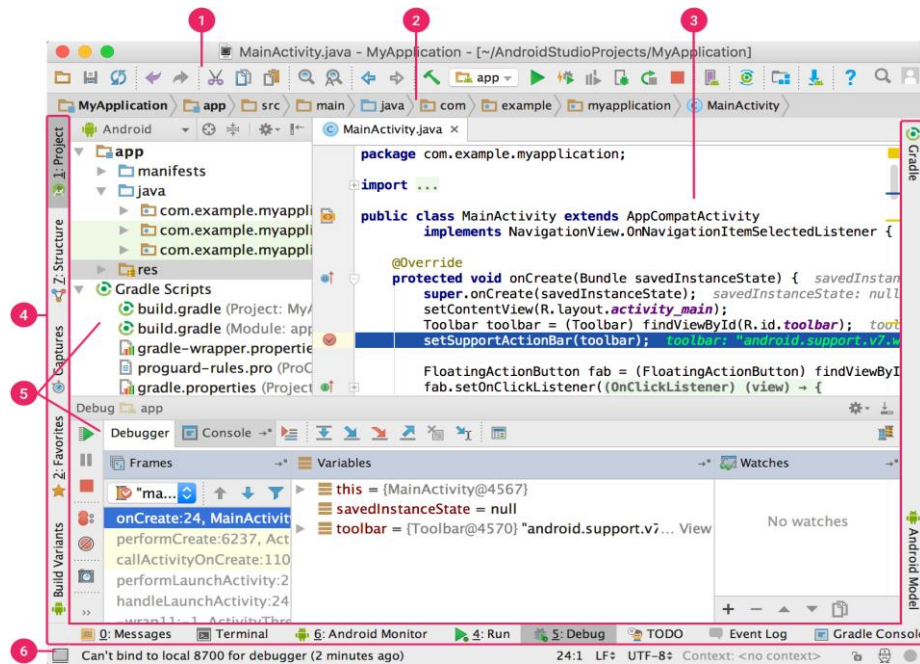
2.1.6 Pengertian *Android*

Menurut Nazruddin Safaat H (2015: 1) *android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. *Developed by Google Developer Training Team* (2016: 6) menuliskan bahwa *android* adalah sistem operasi dan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet), *android* juga bisa berjalan di beberapa macam perangkat dari banyak produsen yang berbeda. *Android* menyertakan kit development perangkat lunak untuk penulisan kode asli dan perakitan modul perangkat lunak untuk membuat aplikasi bagi pengguna *android*. *Android* juga menyediakan pasar untuk mendistribusikan aplikasi. Secara keseluruhan, *Android* menyatakan ekosistem untuk aplikasi seluler.

Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi Nazruddin Safaat (2015:3) menuliskan bahwa *android* banyak mendapat pujian dikarenakan *android* merupakan platform mobile pertama yang (1) Lengkap (*Complete Platform*): dikatakan lengkap karena para desainer mampu melakukan pendekatan yang komprehensif ketika sedang mengembangkan platform *android*, selain itu merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools dalam membangun software dan mengembangkan aplikasi; (2) Terbuka (*Open Source Platform*): pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi, dan (3) Bebas (*Free Platform*): *android* adalah platform/aplikasi yang bebas untuk developpe tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada platform *android* tidak ada biaya keanggotaan, tidak diperlukan biaya pengujian, tidak ada kontrak yang diperlukan, aplikasi untuk *android* dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun.

Developed by google training team (2016:9) menyebutkan bahwa Android Studio adalah IDE Google untuk aplikasi Android. Android Studio menyediakan editor kode tingkat lanjut dan serangkaian template aplikasi. Selain itu, Android Studio juga memiliki alat untuk development, men-debug, menguji, dan meningkatkan kinerja yang membuat pengembangan aplikasi lebih cepat dan mudah. Anda bisa menguji aplikasi dengan berbagai macam emulator yang telah dikonfigurasi sebelumnya atau di perangkat seluler Anda sendiri, dan

membangun APK produksi untuk publikasi. *Android Studio* yaitu perangkat lunak buatan *Google* untuk para *developer android* dalam membuat dan mengembangkan aplikasi *android*. *Android studio* merupakan ide resmi untuk pengembangan aplikasi *android*, *Android Studio* menawarkan banyak fitur yang memungkinkan alur kerja pengembangan Anda menjadi lebih mudah dan menyenangkan dalam satu set. *Android Studio* ini juga merupakan pengembangan dari *eclipse*, dikembangkan menjadi lebih kompleks dan professional yang telah tersedia didalamnya *Android Studio IDE*, *Android SDK tools* *Android 7.0 (Nougat) Platform*, *Android 7.0 emulator system image with Google APIs*, terlebih *Android studio* ini sudah memiliki dukungan untuk *Android Nougat 7.0* yang membuat para *developer* lebih luas dalam mengimplementasikan berbagai project aplikasi mereka pada berbagai interface semua jenis *smartphone* atau *tablet Android*. *Jendela utama Android Studio* terdiri dari beberapa bidang logika, dibawah ini merupakan gambar jendela utama *Android Studio*



Gambar 2.1 jendela utama *Android Studio*

1. **Bilah alat** memungkinkan untuk melakukan berbagai jenis tindakan, termasuk menjalankan aplikasi dan meluncurkan alat *Android*.
2. **Bilah navigasi** membantu bernavigasi di antara proyek dan membuka file untuk diedit. Bilah ini memberikan tampilan struktur yang terlihat lebih ringkas dalam jendela *Project*.
3. **Jendela editor** adalah tempat membuat dan memodifikasi kode. Bergantung pada jenis file saat ini, editor dapat berubah. Misalnya, ketika melihat file tata letak, editor menampilkan Layout Editor.
4. **Bilah jendela alat** muncul di luar jendela IDE dan berisi tombol yang memungkinkan meluaskan atau menciutkan jendela alat individual.
5. **Jendela alat** memberi akses ke tugas tertentu seperti pengelolaan proyek, penelusuran, kontrol versi, dan banyak lagi. Selain itu bisa meluaskan dan juga menciutkannya.

6. **Bilah status** menampilkan status proyek dan IDE itu sendiri, serta setiap peringatan atau pesan.

Dapat disimpulkan bahwa *android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile, dan merupakan sebuah platform yang lengkap, terbuka, dan bebas. *Android* dapat digunakan untuk menciptakan ataupun mengembangkan aplikasi. Untuk mengembangkan aplikasi pengembang dapat menggunakan *Android studio*. Dengan *Android studio* ini akan dikembangkan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak dongeng, media interaktif berbasis *android* ini akan lebih optimal penggunaannya apabila di padukan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat.

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil dalam Siti Anisatun Nafi'ah (2018:17-21) model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang digunakan untuk membangun kurikulum, untuk merancang bahan pembelajaran yang diperlukan serta untuk memandu pengajaran di dalam kelas atau pada situasi pembelajaran yang lain. Pendapat Joyce senada dengan Supriyono bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, pengaturan materi, dan memberi petunjuk kepada guru di dalam kelas, sementara itu, menurut Arends, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Pengertian

di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran didalam kelas.

Jika seorang guru mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat maka pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien. Model pembelajaran untuk siswa SD harus sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Siswa SD dalam memperoleh pengetahuan yaitu dengan cara pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan berarti siswa belajar secara aktif dan guru sebagai fasilitator. Jadi, guru tidak berfungsi lagi sebagai pusat pengetahuan tetapi tugas guru hanya mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Cara yang dapat digunakan oleh guru seperti dengan menggunakan model pembelajaran yang baru di dalam kelas. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan.

Menurut beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan oleh seorang guru untuk melaksanakan pembelajaran dalam kelas, selain itu untuk memandu dalam pengajaran di dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran untuk siswa SD harus sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Salah satu model yang menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan ialah model pembelajaran kooperatif.

2.1.8 Model Pembelajaran Kooperatif

Sugendi, 2002: 14 dalam Tukiran Taniredja, dkk 2011: 55 menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif atau struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka bersifat efektif di antara anggota kelompok. Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku sama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri, *cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Menurut Slavin dalam Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni (2016: 53) pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme, kemudian Abdulhak menyatakan bahwa model

pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri dan mereka juga dapat menjalin interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi antar siswa dan siswa dengan guru.

Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan pembelajaran secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Sehingga pembelajaran dengan model kooperatif merupakan pembelajaran yang dikenal memiliki ciri dilakukan secara berkelompok yang memiliki beberapa model yaitu Model *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Investigasi Kelompok* (*Group Investigasi*), *Make a Match* (*Membuat Pasangan*), *TGT* (*Teams Games Tournaments*), dan model struktural.

2.1.9 Model-model Pembelajaran Kooperatif

Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni (2016: 65-80) ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, yaitu:

1) Model *Student Team Achievement Division* (STAD)

Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Menurut Slavin (2007) model STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Model ini juga

sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Teknik dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

2) Model *Jigsaw*

Model ini dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

3) Investigasi Kelompok (*Group Investigasi*)

Strategi belajar kooperatif GI dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan. Secara umum perencanaan pengorganisasian kelas dengan menggunakan tekni kooperatif GI adalah kelompok dibentuk oleh siswa itu sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik dari keseluruhan unit materi (pokok bahasan) yang akan diajarkan, kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan atau memamerkan laporannya kepada seluruh kelas, untuk berbagi dan saling tukar informasi temuan mereka (Burns, *et al.*, tanpa tahun).

4) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Metode *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

5) Model TGT (*Teams Games Tournaments*)

Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

6) Model Struktural

Menurut pendapat Spencer dan Miguel Kagan (Shlomo Sharan, 2009) bahwa terdapat enam komponen utama di dalam Pembelajaran Kooperatif tipe Pendekatan Struktural, yaitu: (a) Struktur dan Konstruk yang Berkaitan; (b) Prinsip-prinsip dasar; (c) Pembentukan Kelompok dan Pembentukan Kelas; (d) Kelompok; (e) Tata kelola; (f) Keterampilan sosial.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model, yaitu Model *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Investigasi Kelompok* (*Group*

Investigasi), *Make a Match (Membuat Pasangan)*, *TGT (Teams Games Tournaments)*, dan model struktural. Model-model tersebut memiliki prinsip dasar yang sama. Prinsip dasar yang digunakan yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan cara berkelompok.

2.1.10 Pengertian *Group Investigation*

Metode *GI* sering dipandang sebagai metode yang kompleks, metode ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok (Hamdani2011:90). Menurut Slavin 1995 (dalam Tukiran Taniredja, dkk 2011: 74), strategi kooperatif *GI* sebenarnya dilandasi oleh filosofi belajar penelitian Jhon Dewey. Teknik kooperatif ini telah secara meluas digunakan dalam penelitian dan memperlihatkan kesuksesannya terutama untuk program-program pembelajaran dengan tugas-tugas spesifik. *Group investigation* (investigasi kelompok) adalah model belajar kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok secara heterogen dilihat dari perbedaan kemampuan dan latar belakang yang berbeda baik dari segi gender, etnis, dan agama untuk melakukan investigasi terhadap sebuah topik.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Group investigation* merupakan pengorganisasian kelas secara umum dimana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil mengutamakan diskusi kelompok, dan perencanaan kooperatif. Hal yang membedakan *group investigation* dengan tipe pembelajaran kooperatif lainnya adalah *group*

investigation memiliki langkah-langkah pembelajaran yang melibatkan kemampuan para siswa untuk mempelajari melalui investigasi atau penyelidikan.

2.1.11 Langkah-langkah *Group investigation*

Menurut Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni (2016: 76) Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* langkah-langkah pembelajarannya adalah:

- 1) Membentuk kelompok kecil yang terdiri dari \pm 5 siswa;
- 2) Memberikan pertanyaan terbuka yang bersifat analitis;
- 3) Mengajak setiap siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kelompoknya secara bergiliran searah jarumjam dalam kurun waktu yang disepakati.

Langkah-langkah *Group investigation* menurut Lefudin (2014:170)

- 1) Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen
- 2) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok
- 3) Guru memanggil ketua-ketua kelompok untuk membahas satu materi setiap kelompoknya
- 4) Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif berisi penemuan
- 5) Setelah selesai diskusi ketua kelompok sebagai juru bicara menyampaikan hasil pembahasan kelompoknya

6) Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberikan simpulan

7) Evaluasi/penutup

Implementasi strategi belajar kooperatif *GI* dalam pembelajaran, secara umum dibagi menjadi enam langkah, yaitu: (1) mengidentifikasi topik dan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok; (2) merencanakan tugas-tugas belajar (direncanakan secara bersama-sama oleh para siswa dalam kelompoknya masing-masing); (3) melaksanakan investigasi (siswa mencari informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan; setiap anggota kelompok harus berkontribusi kepada usaha kelompok; (4) menyiapkan laporan akhir; (5) mempresentasikan laporan akhir; (6) evaluasi.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *group investigation* dimulai dengan pembagian kelompok, selanjutnya siswa terdidik memilih topik. Siswa serta guru menentukan metode perkembangan untuk memecahkan masalah, setiap kelompok bekerja berdasarkan metode investigasi yang telah mereka tentukan. Mulai dari mengumpulkan data analisis data sintesis sehingga menarik kemudian dilanjutkan dengan presentasi masing-masing kelompok. Model pembelajaran *GI* dapat digunakan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan langkah-langkah yang telah disebutkan, dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat dasar keterampilan yang diajarkan kepada siswa, keterampilan

berbahasa tersebut yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

2.1.12 Pengertian Menyimak

Nurhadi dalam Umi Hijriyah (2016:19) yang membagi pengertian menyimak menjadi dua yaitu pertama menyimak dalam arti sempit mengacu pada proses mental pendengar yang menerima bunyi yang dirangsangkan oleh pembicara dan kemudian menyusun penafsiran apa yang disimaknya, kedua menyimak dalam arti luas mengacu pada proses bahwa si penyimak tidak hanya mengerti dan membuat penafsiran tentang apa yang disimaknya, tetapi lebih dari itu ia berusaha melakukan apa yang diinformasikan oleh materi yang disimaknya.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. (Tarigan, 2008: 31). Menyimak adalah mendengarkan serta memerhatikan baik-baik apa yang dibaca atau diucapkan oleh si pembicara serta menangkap dan memahami isi dan makna komunikasi yang tersirat di dalamnya. Menyimak itu adalah suatu rentetan proses, mulai dari proses mengidentifikasi bunyi, menyusun penafsiran, memanfaatkan hasil penafsiran, dan proses penyimpanan, serta proses menghubungkan-hubungkan hasil penafsiran itu dengan keseluruhan pengetahuan dan pengalaman. (Umi Hijriyah 2016:2)

Dapat disimpulkan bahwa Menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi, dan merespon yang terkandung dalam lambang lisan yang disimak, sehingga tujuan menyimak adalah untuk belajar, memperoleh informasi, dan menangkap isi atau pesan.

2.1.13 Tujuan Menyimak

Tujuan menyimak ada delapan yaitu; (a) menyimak untuk belajar; (b) menyimak untuk menikmati; (c) menyimak untuk mengevaluasi; (d) menyimak untuk mengapresiasi; (e) menyimak untuk mengomunikasikan ide-ide; (f) menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi; (g) menyimak untuk memecahkan masalah; (h) menyimak untuk meyakinkan Menurut (Tarigan, 2008: 31).

Umi Hijriyah (2016:2) tujuan menyimak yaitu: (1) Untuk belajar artinya orang tersebut menyimak dengan tujuan agar ia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara; (2) Menyimak untuk menikmati artinya orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau diperdengarkan atau dipagelarkan (terutama sekali dalam bidang seni); (3) Menyimak untuk mengevaluasi artinya orang menyimak dengan tujuan agar ia dapat menilai apaapa yang dia simak (baik-buruk, indah-jelek, tepatngawur, logis-tidak logis, dan lain-lain); (4) Menyimak

untuk mengapresiasi artinya orang yang menyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu (misalnya: pembacaan berita, puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi panel, dan perdebatan); (5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide dimana orang yang menyimak bertujuan agar ia mampu mengkomunikasikan ide, gagasan, maupun perasaannya kepada orang lain dengan tepat; (6) Menyimak untuk membedakan bunyi artinya orang yang menyimak bertujuan agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan; (7) Menyimak untuk memecahkan masalah dimana orang yang menyimak bertujuan agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif karena dari sang pembicara dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga; (8) Menyimak untuk meyakinkan artinya orang yang menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini dia ragukan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari menyimak adalah untuk belajar, menikmati, mengevaluasi, mengapresiasi, mengkomunikasikan, membedakan bunyi, memecahkan masalah, meyakinkan. Tujuan menyimak tentunya berkaitan dengan jenis menyimak, karena menyimak memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu menyimak ekstensif, dan menyimak intensif.

2.1.14 Jenis -Jenis Menyimak

Adapun jenis-jenis menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Umi Hijriyah 2016:6) adalah sebagai berikut:

1. Menyimak ekstensif (*extensive listening*) adalah kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal umum terhadap sesuatu bahasa, tidak perlu di bawah bimbingan langsung seorang guru. Penggunaan yang paling mendasar ialah untuk menyajikan kembali bahan yang telah diketahui dalam suatu lingkungan baru dengan cara yang baru. Pada umumnya, sumber yang paling baik untuk menyimak ekstensif adalah rekaman yang dibuat guru sendiri, misalnya rekaman yang bersumber dari siaran radio, televisi, dan sebagainya.
2. Menyimak intensif (*intensive listening*) adalah menyimak yang diarahkan pada suatu yang jauh lebih diawasi, dikontrol, terhadap suatu hal tertentu. Dalam hal ini harus diadakan suatu pembagian penting yaitu diarahkan pada butir-butir bahasa sebagai bagian dari program pengajaran bahasa atau pada pemahaman serta pengertian umum.
3. Menyimak sosial (*social listening*) biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang mengobrol mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang dan saling mendengarkan satu sama lain
4. Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif (*casual listening dan extensive listening*).
5. Menyimak estetik (*aesthetic listening*) disebut juga menyimak apresiatif (*apreciational listening*) adalah fase terakhir dari kegiatan

menyimak secara kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif, mencakup dua hal yaitu pertama menyimak musik, puisi, membaca bersama, atau drama yang terdengar pada radio atau rekaman-rekaman. Kedua menikmati cerita-cerita, puisi, teka-teki, dan lakon-lakon yang diceritakan oleh guru atau murid-murid.

6. Menyimak kritis (*critical listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang di dalamnya sudah terlihat kurangnya atau tiadanya keaslian ataupun kehadiran prasangka serta ketidaktelitian yang akan diamati. Murid-murid perlu banyak belajar mendengarkan, menyimak secara kritis untuk memperoleh kebenaran.
7. Menyimak konsentratif (*consentrative listening*) sering juga disebut *study-type listening* atau menyimak yang merupakan jenis telaah. Kegiatan-kegiatan tercakup dalam menyimak konsentratif antara lain: menyimak untuk mengikuti petunjuk-petunjuk serta menyimak urutan-urutan ide, fakta-fakta penting, dan sebab akibat.
8. Menyimak kreatif (*Creative listening*) adalah jenis menyimak yang mengakibatkan dalam pembentukan atau rekonstruksi seorang anak secara imajinatif kesenangan-kesenangan akan bunyi, visual atau penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan oleh apa-apa didengarnya.
9. Menyimak introgatif (*introgative listening*) adalah sejenis menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan, karena si penyimak harus

mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dalam kegiatan menyimak interogatif ini si penyimak mempersempit serta mengarahkan perhatiannya pada pemerolehan informasi atau mengenai jalur khusus.

10. Menyimak penyelidikan (*exploratory listening*) adalah sejenis menyimak intensif dengan maksud dan yang agak lebih singkat. Dalam kegiatan menyimak seperti ini si penyimak menyiagakan perhatiannya untuk menemukan hal-hal baru yang menarik perhatian dan informasi tambahan mengenai suatu topik atau suatu pergunjungan yang menarik.
11. Menyimak pasif (*passive listening*) adalah penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasa menandai upaya-upaya kita saat belajar dengan teliti, belajar tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih serta menguasai sesuatu bahasa. Salah satu contoh menyimak pasif adalah penduduk pribumi yang tidak bersekolah lancar berbahasa asing. Hal ini dimungkinkan karena mereka hidup langsung di daerah bahasa tersebut beberapa lama dan memberikan kesempatan yang cukup bagi otak mereka menyimak bahasa itu.
12. Menyimak selektif (*selective listening*) berhubungan erat dengan menyimak pasif. Betapapun efektifnya menyimak pasif itu tetapi biasanya tidak dianggap sebagai kegiatan yang memuaskan. Oleh karena itu menyimak sangat dibutuhkan. Namun demikian, menyimak selektif hendaknya tidak menggantikan menyimak pasif,

tetapi justru melengkapinya. Penyimak harus memanfaatkan kedua teknik tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis menyimak yaitu menyimak ekstensif, menyimak intensif, menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik, menyimak kritis, menyimak konsentratif, menyimak kreatif, menyimak introgatif, menyimak penyelidikan, menyimak pasif, menyimak selektif. Menyimak estetik mencakup dua hal yaitu pertama menyimak musik, puisi, membaca bersama, atau drama yang terdengar pada radio atau rekaman-rekaman. Kedua menikmati cerita-cerita, dongeng, puisi, teka-teki, dan lakon-lakon yang diceritakan oleh guru atau murid-murid.

2.1.15 Pengertian Dongeng

Dongeng adalah prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi, diceritakan terutama untuk hiburan tetapi banyak juga yang berisikan kebenaran, pesan moral bahkan sindiran (Danandjaja 1997:83). Menurut Hapsari (2009:38) dongeng adalah cerita yang bersifat khayal (rekaan). Kisah dalam dongeng tidak benar-benar terjadi. Akan tetapi, dongeng mengandung nilai-nilai luhur yang dapat diteladani. Umri Nur'aini Indriyani (2008:56) menyebutkan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan memiliki beberapa jenis. Cerita dongeng biasanya tentang kejadian zaman dahulu. Dongeng merupakan salah satu ragam karya sastra lama yang berbentuk prosa, yang

menyajikan cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi, penuh khayalan dan berpusat pada raja-raja (Megantoro 2010:1).

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2013:198) Dongeng adalah salah satu bentuk sastra lama yang menceritakan sebuah kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng adalah bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun-temurun dari nenek moyang. Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur. Dongeng terbagi menjadi tiga bagian yaitu pendahuluan, isi atau peristiwa dan penutup. Pendahuluan adalah kalimat pengantar untuk memulai dongeng. Isi atau peristiwa adalah bentuk kejadian yang disusun besarkan urutan waktu. Penutup adalah akhir dari bagian cerita untuk mengakhiri cerita. Alur dongeng biasanya menggunakan alur yang sederhana, singkat, dan bergerak cepat. Saat menceritakan atau menulis dongeng biasanya karakter tokoh tidak diceritakan secara rinci. Penulisan dongeng biasanya ditulis seperti gaya penceritaan secara lisan. Serta pendahuluan dalam cerita sangat singkat dan langsung pada topik yang ingin diceritakan.

Dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan salah satu bentuk sastra lama yang menceritakan sebuah kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi). Dongeng terbagi menjadi tiga bagian yaitu pendahuluan, isi atau peristiwa dan penutup. Dongeng memiliki beberapa jenis, semua

jenis dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.

2.1.16 Jenis-jenis Dongeng

Megantoro (2010:2-5) menyebutkan bahwa berdasarkan isinya dongeng dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu: (1) Fabel, disebut juga cerita binatang, fabel merupakan cerita tentang kehidupan manusia yang tokoh-tokohnya binatang; (2) Mite adalah dongeng yang ceritanya berisikan tentang hal-hal yang gaib, seperti tentang dewa-dewa, peri, makhluk halus, dan hal-hal gaib lainnya yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat tempat cerita itu berkembang; (3) Legenda adalah dongeng tentang suatu kejayaan, asal-usul nama suatu tempat, benda atau kejadian seperti nama sungai, kota, gunung, dan lain-lain; (4) Sage adalah dongeng yang mengandung unsur sejarah tentang kepahlawanan, keperkasaan, serta kesaktian pangeran, raja, atau tokoh-tokoh tertentu; (5) Cerita ini mengandung cerita lucu, sehingga dapat menggelitik. Cerita jenaka mengisahkan tokoh yang bodoh, orang cerdik atau orang malas; (6) Parabel merupakan dongeng perumpamaan yang mengandung kiasan atau ibarat, berisi nasihat. Biasanya mengandung unsur pendidikan tentang keagamaan atau kesusilaan; (7) Kisah adalah karya sastra lama yang berisikan cerita tentang pelayaran atau perjalanan seseorang dari satu tempat ke tempat lain. Anti dan Stith Thomson (dalam Danandjaja 1997:86) membagi jenis dongeng menjadi empat, yaitu (1) dongeng bintang; (2) dongeng biasa; (3) anekdot dan lelocon,

dan; (4) dongeng berumus. Pertama, dongeng binatang (*animal tales*) adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, binatang-bintang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti layaknya manusia. Kedua, dongeng biasa (*ordinary folktales*) adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia, dan biasanya adalah kisah suka-duka seseorang. Ketiga, lelucon atau anekdot adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, sehingga menimbulkan tawa bagi yang mendengarnya, maupun yang menceritakannya. Keempat, dongeng berumus (*formula tales*). adalah formula tales dan strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng-dongeng berumus mempunyai beberapa subjek yakni: (a) dongeng bertimbulan banyak (*cumulative tales*); (b) dongeng untuk mempermainkan orang (*catch tales*), dan (c) dongeng yang tidak mempunyai akhir (*endless tales*).

Dapat disimpulkan bahwa Dongeng dibedakan menjadi tujuh jenis, yaitu mite, sage, fabel, legenda, cerita jenaka, cerita pelipur lara dan cerita perumpamaan. Semua jenis dongeng merupakan cerita fiksi. Dalam jenis-jenis dongeng tersebut memiliki perbedaan dalam tema, alur maupun penokohan. Tema, alur, penokohan merupakan unsur intrinsik dongeng, dalam dongeng memiliki lima unsur intrinsik yaitu tema, alur, penokohan, latar, amanat.

2.1.17 Unsur-unsur intrinsik dongeng

Megantoro (2010:6) menyebutkan bahwa unsur intrinsik merupakan unsur yang menjadi dasar untuk membangun sebuah karya sastra, seperti tema, alur (plot), tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan amanat. Berikut adalah penjelasannya: (1) Tema adalah ide pokok dari cerita, merupakan patokan untuk membangun suatu cerita; (2) Alur adalah jalan cerita yang diurutkan besarkan sebab-akibat atau pun besarkan urutan waktu; (3) Penokohan adalah proses penampilan tokoh dengan pemberian watak, dan sifat; (4) Latar adalah salah satu unsur pembentuk cerita yang menunjukkan dimana dan kapan rangkaian-rangkaian cerita itu terjadi; (5) Sudut pandang adalah cara pengarang dalam memandang dan menghadirkan tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu; (6) Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya.

Dapat disimpulkan bahwa Dongeng mengandung beberapa unsur intrinsik yaitu tema, alur (plot), tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan amanat.

2.1.18 Media Interaktif Berbasis Android untuk Menyimak Dongeng

Media interaktif berbasis android yang dikembangkan pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi yang dioperasikan dengan *smartphone*. Aplikasi tersebut akan berisi 4 menu yaitu kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. Pada menu kompetensi terdapat

kompetensi dasar, kompetensi inti, Indikator, dan tujuan. Pada menu materi terdapat beberapa materi tentang dongeng. Pada menu evaluasi terdapat video dan soal evaluasi, pada video tersebut terdapat dongeng dengan jenis fabel sedangkan untuk soal evaluasi berisi 10 soal pilihan ganda. Pada menu profil berisi biodata peneliti.

Untuk mengetahui kelayakan media dilakukan uji oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan dilakukan dengan pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penggunaan media interaktif berbasis android, posttest dilakukan setelah menggunakan media interaktif berbasis android, selanjutnya dianalisis apakah terdapat peningkatan hasil belajar, apabila terdapat peningkatan hasil belajar dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis android efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media interaktif berbasis android dalam pembelajaran dikombinasikan dengan model *Group Investigasi* (GI) yang memiliki sintak sebagai berikut, pertama siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota pada setiap kelompok kurang lebih 4 siswa, pembagian kelompok berdasarkan tempat duduk siswa. Ke-dua mengidentifikasi topik, siswa bersama guru mengidentifikasi topik yang akan dipelajari. Ke-tiga merencanakan tugas belajar, siswa menyusun tugas apa saja yang harus dilakukan dalam pembelajaran. Ke-empat melaksanakan investigasi, siswa menginvestigasi video dan mendiskusikan materi yang terdapat dalam aplikasi. Ke-lima menyiapkan laporan, siswa mencatat hasil

investigasi. ke-enam mempresentasikan laporan, perwakilan tiap kelompok mempresentasikan hasil investigasi masing-masing kelompok. dan yang terakhir evaluasi, siswa mengerjakan soal pilihan ganda berjumlah 10 soal, nilai evaluasi didapat dengan rumus skor yang didapat dibagi dengan skor maksimal lalu di kali 100.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian pengembangan media interaktif berbasis *android* dengan model *GI* didukung oleh penelitian yang relevan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, dan Erri Wahyu Puspitarini dengan judul “Game Edukasi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”. Dari penelitian ini, telah menghasilkan Game Edukasi berbasis sistem operasi *Android* yang ditujukan untuk pembelajaran anak usia dini antara usia 3-6 tahun. Game Edukasi ini mengajarkan pengembangan daya pikir dan daya cipta yang meliputi pembelajaran mengenal binatang, lagu-lagu anak, coret ceria, mewarnai, dan *alphabet* serta didukung dengan antarmuka yang mudah dimengerti dan dioperasikan oleh anak usia dini 3-6 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah dalam Jurnal Ilmiah *Edutic*, Universitas Trunojoyo Madura dengan judul “Pengembangan Education Game (Edugame) Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa dengan adanya *education game*

maka peserta didik akan lebih mudah dan cepat memahami materi pelajaran, selain itu proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menghibur.

Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Prasetyo, dalam *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Android* untuk Siswa SD/MI”. Hasil penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran IPA berbasis *android* untuk siswa kelas VI SD/MI pada materi perkembangbiakan pada makhluk hidup dengan kelayakan sesuai hasil penilaian *reviewer*, *peer reviewer*, dan guru SD/MI, yaitu kategori Sangat Baik (SB) dengan skor 631 dan persentase penilaian 86,85%.

Penelitian yang dilakukan oleh Hamdan Husein Batubara, dalam *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Android* untuk Siswa SD/MI” Hasil dari penelitian tersebut yaitu: 1) Peneliti telah menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD/MI, 2) Penilaian ahli, *peer reviewer* dan guru sekolah dasar terhadap produk mendapat skor 434 dan persentase 86,67%, sangat baik, 3) tanggapan siswa kelas IV SD/ MI terhadap media pembelajaran matematika berbasis *android* memperoleh skor 439 dengan persentase penilaian 87,8%. Nilai tersebut berada pada interval antara setuju dan sangat setuju.

Penelitian yang dilakukan oleh Imam Hambali, M.J. Dewiyani S., Teguh Sutanto dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran

Aksara Jawa Berbasis *Android*". Setelah melalui uji coba dan evaluasi terhadap aplikasi pembelajaran aksara jawa ini, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini efektif digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji coba fungsi aplikasi dan hasil kuesioner yang menunjukkan hasil yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Muyaroah dan Mega Fajartia dalam *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi". Hasil uji-t dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dengan hasil belajar yang di dapat siswa.

Pengabdian yang dilakukan oleh Nursiwi Nugraheni, Elok Fariha Sari, Nugraheti Sismulyasih, Isa Ansori, dalam Jurnal Rekayasa Vol. 16 No.2, Desember 2018 dengan judul "PEMBUATAN APLIKASI SOAL BERBASIS ANDROID DI SD LABSCHOOL UNNES". Hasilnya sesuai target pengabdian yaitu 75% peserta dapat membuat aplikasi soal berbasis android. Para peserta pengabdian dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuannya dalam pembelajarannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Isma Ramadhani Lubis dan Jaslin Ikhsan pada Jurnal Inovasi Pendidikan IPA dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi

Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik” hasil dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran kimia berbasis *android* memiliki karakteristik, yaitu visualisasi menarik, praktis dan fleksibel serta evaluasi soal yang variatif, media pembelajaran kimia berbasis *android* dinilai layak digunakan dalam pembelajaran, ditinjau dari aspek materi, aspek media dan hasil uji coba peserta didik, serta terdapat peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran kimia berbasis *android* dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kimia berbasis *android* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kimia.

Penelitian yang dilakukan oleh Novi Niarti dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak Untuk Siswa Kelas VI SD”. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang di adaptasi dari model Borg and Gall. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes tertulis dan wawancara, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah bahan ajar berbasis multimedia interaktif berupa software dengan aplikasi Adobe Flash CS 3, analisis data menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak efektif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Fithro Chawa, “Pemanfaatan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kejambon 3 Kota Tegal” hasilnya pemanfaatan media audio pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas III SD Negeri Kejambon 3 Kota Tegal mampu meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan kualitas hasil pembelajaran ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai batas ketuntasan.

Penelitian yang dilakukan oleh Gufron Amirullah dan Susilo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android” Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa media pembelajaran mobile learning berbasis Android pada konsep monera layak digunakan sebagai sumber belajar siswa .

Penelitian yang dilakukan oleh Fiki Kusuma Astuti, dkk. Dalam jurnal *International Journal of Indonesian Education and Teaching* dengan judul “*Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School*” hasil penelitian unsur-unsur multimedia tabel periodik interaktif layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan mendapat respon yang sangat baik dari siswa sebagai penggunaanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Norazilawati Abdullah dalam jurnal *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* dengan judul “*Development of Interactive Software for Implementing the Science Process Skills in Science Primary School*” hasil

penelitian menunjukkan bahwa perangkat lunak interaktif yang telah dikembangkan mampu menerapkan keterampilan proses sains di kalangan siswa sekolah dasar selain itu perangkat lunak interaktif jelas membuat pembelajaran Sains lebih menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fadryana Fitroh dan Evi Dwi Novita Sari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.2, No.2 hal 76-149) dengan judul “Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini” Hasil dari penelitian yang didapat yaitu dongeng sebagai media dalam penanaman karakter sangatlah efektif untuk diterapkan kepada anak usia dini dan perlunya pembiasaan serta contoh yang baik untuk menumbuhkan karakter dari anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Desi Puspita Sari dalam jurnal *Journal on Early Childhood Education Research* dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara melalui Metode Bercerita dengan Bantuan Media Audio” Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan menyimak dan berbicara anak. Persentase rata-rata keberhasilan yang diperoleh pada siklus I sebesar 63,35% dan meningkat pada siklus II sebesar 17,7% menjadi 81,05%. Dapat disimpulkan bahwa metode bercerita dengan bantuan media audio dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara.

Penelitian yang dilakukan oleh Riga Zahara Nurani, dkk. Universitas Perjuangan Tasikmalaya, dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital” Hasil dari

penelitian yang didapat yaitu membuat rata-rata kemampuan menyimak dongeng siswa meningkat, penggunaan media audio visual juga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Gusmaidar dalam jurnal Penelitian Guru Indonesia dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share Pada Siswa” hasilnya menyimak dongeng melalui media animasi audiovisual dengan metode think pair share hasil tes pada prasiklus, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas atau nilai kumulatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Heny Kusuma Widyaningrum dengan judul “Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada aspek-aspek perhatian, keseriusan, dan keaktifan hingga 11,8%. Hasil peningkatan keterampilan menyimak di siklus pertama dan siklus kedua meningkat rata-rata 17,3% dan 7,4%.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sertel Altun dengan judul “*The Effect of Cooperative Learning on Students’ Achievement and Views on the Science and Technology Course*”. Dari penelitian ini didapatkan rata-rata saat pretest 52,40 dan posttest 76,20. Nilai terhitung yaitu 7,50 yang mana lebih besar dari tabel. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa model

kooperatif mempunyai efek positif terhadap pencapaian siswa dalam kelas Saintek.

Penelitian yang dilakukan oleh Yenni Anas, dkk. Dengan judul “*Application of Type Cooperative Learning Models Group Investigation (GI) in Improving Competence Learning Biology Student School*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe GI terdapat peningkatan kompetensi belajar biologi siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Group Jenis investigasi (GI).

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulandari, Mujib, dan Fredi Ganda Putra³, dalam Jurnal Pendidikan Matematika dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Investigasi Kelompok berbantuan Perangkat Lunak Maple terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”, adapun pengaruh yang diperoleh dalam penelitian yaitu: (1) Model pembelajaran yang paling baik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik adalah pembelajaran yang hanya menggunakan model pembelajaran *group investigation*. (2) Model pembelajaran *group investigation* berbantuan *software* maple lebih baik dibandingkan dengan model konvensional untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Penelitian yang dilakukan oleh Nova Irwan dan Ridwan Abdullah Sani dalam Jurnal Pendidikan Fisika, dengan judul “Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group investigation* dan Teamwork Skills Terhadap Hasil Belajar Fisika.” hasil penelitian yang dilakukanyaitu: (1)

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe *group investigation* dengan *direct interaction* dalam pembelajaran fisika. Nilai rata-rata hasil belajar fisika pada model kooperatif tipe *group investigation* lebih tinggi dibandingkan model *direct interaction* dengan perbandingan 70,25 dan 40,09. Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* dapat diterapkan pada kelompok siswa yang memiliki *teamwork skills* di atas rata-rata maupun kelompok siswa yang memiliki *teamwork skills* di bawah rata-rata. Sedangkan pada model *direct interaction* tidak perlu memerhatikan *teamwork skills*.

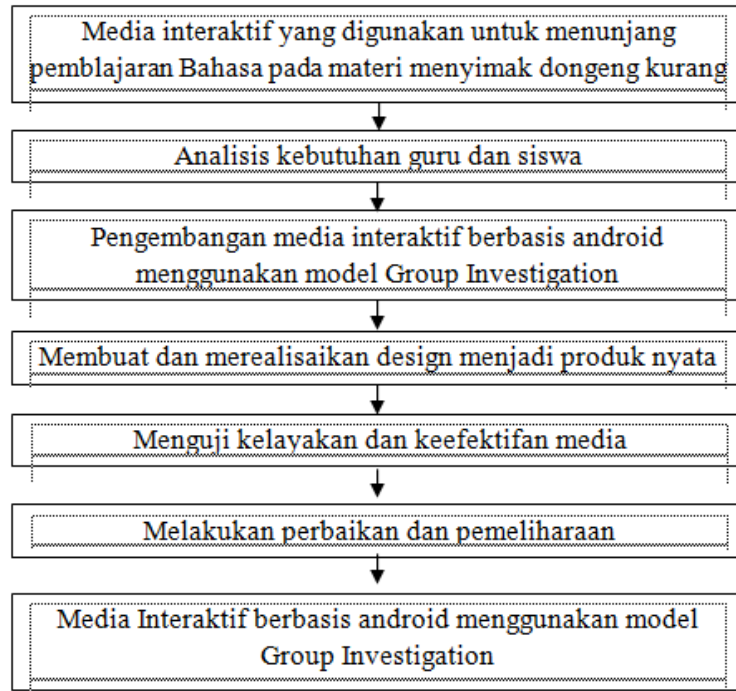
Penelitian yang dilakukan oleh Sopia Sangadji dalam jurnal *International Journal of Learning & Development* dengan judul "*Implementation of cooperative learning with group investigation model to improve learning Achievement of vocational school students in Indonesia*" Hasil penelitian menunjukkan bahwa: model pembelajaran investigasi kelompok telah dilakukan dengan benar dan siswa kejuruan memiliki prestasi belajar yang lebih baik. Model pembelajaran kelompok investigasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah kejuruan.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Hartoto dalam jurnal *historia* dengan judul "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation (Gi)* Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah" hasilnya pembelajaran kooperatif tipe GI memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (72,5%), siklus II

(80,0%), siklus III (92,5%). Pembelajaran kooperatif tipe GI dapat menjadikan siswa merasa dirinya mendapat perhatian dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide dan pertanyaan.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengembangkan media interaktif berbasis *android* materi menyimak dongeng. Pengembangan ini diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Media interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng pada siswa kelas III akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli dan guru, sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Penggunaan media interaktif berbasis *android* memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menyimak dongeng. Kerangka berpikir pengembangan media interaktif berbasis *android* sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Interaktif Berbasis android

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti merupakan jenis *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2016:407) menuliskan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Pengembangan produk tidak selalu dalam bentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengelolaan data, pembelajaran di kelas, atau pun model-model pendidikan dan pembelajaran.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD N 1 Mayahan, Kecamatan Tawangharjo, Kabupaten Grobogan.

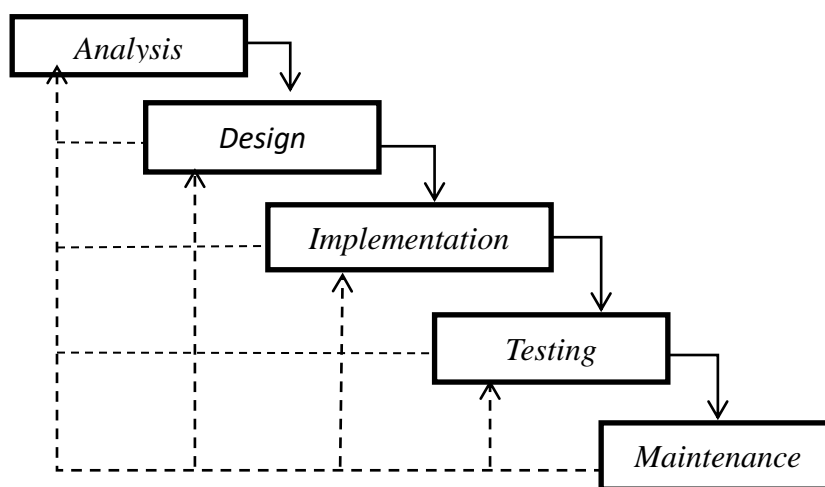
3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Waterfall*. Berdasarkan Jurnal Internasional yaitu penelitian yang dilakukan oleh Youssef Bassil (2012, Volume 2, ISSN: 2049-3444) yang berjudul “A

Simulation Model for the Waterfall SDLC". Model *Waterfall* memiliki lima tahapan yang harus diselesaikan secara berurutan yang kemajuannya mengalir ke bawah seperti air terjun, berikut adalah tahapan-tahapan *Waterfall*.



Gambar 3.1 The Waterfall model

Berikut adalah tahapan-tahapan *Waterfall* SDLC yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, dan *maintenance*. Berikut penjelasannya:

- 1) *Analysis*. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III SD N 1 Mayahan dan mencari data dokumen hasil belajar siswa. Dari hasil wawancara yang didukung data hasil belajar menunjukkan bahwa siswa SD N 1 Mayahan mengalami kesulitan dalam memahami materi dongeng, selanjutnya peneliti membagikan angket kebutuhan kepada guru dan siswa untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

- 2) *Design*. Pada tahapan ini peneliti menentukan materi dongeng dan membuat desain *flowcart* untuk menentukan konsep media pembelajaran interaktif berbasis *Android* dilanjutkan dengan pembuatan *story board* dan naskah media.
- 3) *Implementasi*. Pada tahapan ini peneliti merealisasikan konsep media yang sudah dibuat menjadi produk nyata berupa media pembelajaran berbasis *android* dengan memilih *android studio* sebagai *software-nya*.
- 4) *Testing*. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengujian materi dan media yang telah dibuat kepada dosen ahli media dan dosen ahli materi. Apabila terdapat revisi dari dosen ahli media maupun dosen ahli materi, maka dilanjutkan dengan melakukan revisi pada materi ataupun media yang dibuat. Selanjutnya menerapkan media kepada siswa dalam skala kecil dan sekala besar melalui pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan melakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui efektivitas media yang dibuat dengan mengamati pemakaian media oleh guru dan siswa. Kemudian memberikan angket tanggapan kepada siswa dan guru, setelah melalui tahapan-tahapan tersebut maka menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *android*.
- 5) *Maintenance*. Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan dan penyerahan produk media yang telah direvisi kepada pihak sekolah. Peneliti memberikan file media interaktif berbasis android kepada pihak sekolah untuk dipergunakan dalam pembelajaran

3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.4.1 Data

Data adalah keterangan atau ilustrasi mengenai sesuatu hal berbentuk kategori maupun bilangan (Sudjana2005:4). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media interaktif berbasis *android* yaitu siswa, guru, dan ahli, berikut penjelasan dari masing-masing sumber.

3.4.2.1 Siswa

Siswa yang menjadi sumber perolehan data kebutuhan terhadap prototipe media interaktif berbasis *android* berbantuan model *GI* pada siswa kelas III SD adalah siswa-siswi kelas III SDN 1 Mayahan yang berjumlah 27 siswa. Selain berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan terhadap media interaktif berbasis *android* berbantuan model *GI* pada siswa kelas III, siswa juga memberikan tanggapan mengenai prototipe media interaktif berbasis *android* berbantuan model *GI* pada siswa kelas III melalui angket tanggapan.

3.4.2.2 Guru

Guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas III di SDN 1 Mayahan. Selain berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan akan media interaktif berbasis *android* berbantuan model *GI*

pada siswa kelas III, guru juga memberikan tanggapan mengenai media interaktif berbasis *android* berbantuan model *GI* pada siswa kelas III.

3.4.2.3 Ahli

Dosen ahli atau pakar yang bertindak sebagai konsultan pengembang media interaktif berbasis *android* berbantuan model *GI* pada siswa kelas III terdiri atas dua dosen dengan keahlian berbeda. Dosen tersebut antara lain satu orang dosen ahli dalam bidang materi dan satu orang dosen ahli dalam bidang pengembang media.

3.4.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (1) siswa kelas III di SDN 1 Mayahan, (2) guru kelas III di SDN 1 Mayahan, dan (3) dosen ahli, yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media yang bertindak sebagai konsultan media interaktif berbasis *android* berbantuan model *GI*.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016:2). Dari judul penelitian “Pengembangan Media Ineteraktif Berbasis *Android* Dengan Model *Group Investigaton* untuk Menyimak Dongeng pada Kelas III SD N 1 Mayahan” peneliti menerapkan variabel penelitian sebagai berikut

1. Variabel Bebas

Media interaktif berbasis *android*.

2. Variabel Terikat

Menyimak dongeng pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD N 1 Mayahan.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Devinisi konsep	Devinisi operasional	Skala
Media interaktif berbasis <i>Android</i> .	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Android</i> merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam penggunaanya. Media pembelajaran ini menggunakan <i>smartphone</i> dalam penggunaanya sehingga siswa secara langsung menggunakan dan mempelajari materi dengan menggunakan media itu sendiri.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> didalamnya terdapat Kompetensi Dasar, Kompetensi inti, Indikator dan Tujuan Pembelajaran sehingga memudahkan siswa maupun guru dalam mengetahui kompetensi yang akan dipelajari. Dalam penyampaian pembelajaran pada media ini, terdapat materi sesuai dengan sub menu yang dipilih, selain itu didalam media terdapat evaluasi.	Interval
Menyimak dongeng	Menurut Tarigan (2008:31) menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan	Menyimak dongeng dalam penelitian ini diharapkan siswa mampu menguraikan isi pesan yang terkandung	Ordinal

	<p>penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.</p>	<p>dalam dongeng.</p>	
--	---	-----------------------	--

3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016:193) pengumpulan data bila dilihat dari sumber datanya dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder sedangkan dari segi cara maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, angket, observasi dan gabungan dari ketiganya. Terdapat dua jenis teknik pengumpulan data yaitu tes dan non-tes. Dalam penelitian ini teknik yang akan digunakan meliputi:

3.7.1 Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, intelegensi, dan bakat yang dimiliki individu tau kelompok. Tes dalam penelitian ini diberikan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyimak dongeng. Tes dalam penelitian ini ada *pretest* dan *posttes*. *Pretest* dilakukan sebelum siswa menggunakan media interaktif berbasis *android* dan *posttest* dilakukan setelah siswa menggunakan media interaktif berbasis *android*. *Pretest*

dan *posttes* dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda, dengan jumlah soal 10. Pedoman penskoran yang digunakan yaitu nilai sama dengan skor yang diperoleh dibagi skor maksimum kemudian dikali 100.

3.7.2 Non-tes

3.7.2.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan dan hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit / kecil (Sugiyono, 2016: 194). Wawancara yang dilakukan peneliti merupakan wawancara terstruktur, wawancara terstruktur merupakan wawancara menggunakan pedoman yang telah disusun dan sistematis dalam proses pengumpulan datanya. Wawancara dilakukan bersama guru kelas III SDN 1 Mayahan. Hasil wawancara digunakan sebagai data awal penelitian.

3.7.2.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan yaitu pertanyaan terbuka atau pertanyaan tertutup yang diberikan pada responden secara langsung atau melalui pos (Sugiyono 2016:199). Dalam penelitian ini peneliti membuat tiga macam angket, antara lain: angket kebutuhan guru dan siswa, angket penelitian oleh dosen ahli, dan angket tanggapan guru dan siswa.

- 1) Angket Kebutuhan Guru dan Siswa

Kisi-kisi angket kebutuhan guru terhadap aspek materi menyimak dongeng meliputi: (a)tanggapan guru terhadap pembelajaran bahasa Indonesia; (b)tanggapan guru terhadap pembelajaran menyimak dongeng; (c)kebutuhan media dalam pembelajaran menyimak dongeng; (d)perlunya media interaktif berbasis *android* pada materi menyimak dongeng.

Kisi-kisi angket kebutuhan guru terhadap media interaktif berbasis *android* meliputi (a)Tampilan media interaktif berbasis *android*; (b)Bahasa.

Kisi-kisi angket kebutuhan siswa terhadap aspek materi menyimak dongeng dan media media interaktif berbasis android. Aspek materi menyimak dongeng meliputi: (a)tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia; (b)tanggapan siswa terhadap pembelajaran menyimak dongeng; (c)kebutuhan media dalam pembelajaran menyimak dongeng; (d)perlunya media interaktif berbasis *android* pada materi menyimak dongeng.

Kisi-kisi angket kebutuhan siswa terhadap aspek media interaktif berbasis *android* meliputi (a)Tampilan media interaktif berbasis *android*; (b) bahasa.

2) Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Kisi-kisi angket penilaian ahli media meliputi aspek tampilan media interaktif berbasis *android*, diantaranya: (a)Kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa kelas III; (b)Kesesuaian warna;

(c)Ketepatan tata letak menu; (d)Kejelasan teks, video, dan suara. Sedangkan untuk aspek penyajian diantaranya: (a)Mempermudah proses pembelajaran; (b)Kemudahan navigasi; (c)Kemudahan penggunaan; (d) Kejelasan bahasa; (e) Kelancaran program (Ryandra Asyhar 2012:81)

Sedangkan untuk kisi-kisi angket penilaian ahli materi meliputi tiga aspek yaitu aspek materi, aspek penyajian, aspek bahasa. Aspek materi meliputi: (a) Kesesuaian materi dengan KD dan tujuan; (b) Kesesuaian soal/ evaluasi dengan materi; (c) Kesesuaian soal / evaluasi dengan karakteristik siswa III. Aspek penyajian meliputi: (a) Kesesuaian teknik penyajian materi; (b) Kebermaknaan dalam kegiatan belajar. Aspek kebahasaan meliputi: (a) Jenis dongeng yang dipilih; (b) Bahasa yang digunakan dalam dongeng (Buletin BSNP 2007:21)

3) Angket Tanggapan Guru dan Siswa.

Kisi-kisi angket tanggapan guru dan siswa meliputi: (a) Tampilan media (b) Kesesuaian media dengan isi; (c) Kegunaan media dalam pembelajaran; (d) Kegunaan media dalam pembelajaran; (e) Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa.

3.7.2.3 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang, beberapa contoh data dokumentasi yang berbentuk tulisan yaitu catatan harian, sejarah kehidupan, (lifestories),

biografi, peraturan, kebijakan (Sugiyono, 2016: 329). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumentasi berupa foto kegiatan pengujian cobaan media interaktif berbasis *android* pada kelompok kecil dan kelompok besar dan dokumen lain yang mendukung penelitian seperti data hasil belajar siswa.

3.7.3 Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian terdiri atas 3 macam, yaitu angket kebutuhan guru dan siswa, angket validasi prototipe media interaktif berbasis *android*, dan angket tanggapan guru dan siswa. Angket kebutuhan yang diberikan kepada guru dan siswa berfungsi untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang akan diteliti. Selanjutnya angket validasi prototipe digunakan untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari validator materi dan validator media terhadap prototipe media interaktif berbasis *android*. Selanjutnya angket tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap media interaktif berbasis *android* yang dikembangkan. Skala yang digunakan dalam angket ini yaitu menggunakan skala *Likert*.

Sangat Setuju (SS) : skor 4

Setuju (S) : skor 3

Kurang Setuju (KS) : skor 2

Tidak Setuju (TS) : skor 1

Angket dalam penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.2 Jenis angket

No.	Data	Subjek	Instrumen
1.	Kebutuhan	a. Guru kelas b. Siswa kelas III SD	a. Angket kebutuhan guru b. Angket kebutuhan siswa
2.	Validasi prototipe media interaktif berbasis <i>android</i>	a. Ahli media b. Ahli materi	a. Angket uji ahli media b. Angket uji ahli materi
3.	Tanggapan	a. Guru kelas III b. Siswa kelas III	c. Angket tanggapan guru d. Angket tanggapan siswa e. siswa

Dalam penelitian ini instrumen penelitian juga menggunakan metode tes. Metode tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak dongeng. Tes yang diberikan kepada siswa terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Tes dilakukan saat sebelum (*pretest*) dan (*posttest*) sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media interaktif berbasis *android* menggunakan model *GI*.

3.8 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Kelayakan

Penilaian kelayakan media interaktif berbasis *android* diperoleh dari hasil validasi ahli serta tanggapan guru dan siswa terhadap media interaktif berbasis *android* dengan membuat instrumen kelayakan. Penilaian kelayakan media interaktif berbasis *android* dianalisis oleh validator ahli dengan instrumen yang

dibuat dengan skala *likert*. Dalam penelitian dan pengembangan, skala *likert* diterapkan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat, dan permasalahan objek, rancangan produk yang diciptakan atau dikembangkan. Skala *likert* digunakan untuk menentukan penilaian seseorang terhadap objek mulai dari sangat negative hingga sangat positif. Peneliti menetapkan skor skala *likert* sebagai berikut (Sugiyono, 2015: 135)

Tabel 3.3 skor skala *likert*

Kriteria	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Instrumen penelitian kelayakan media interaktif berbasis *android* oleh pakar dianalisis dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal, (Purwanto, 2017:102)

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini:

Tabel 3.4 Kriteria Uji Kelayakan

Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Layak
76%-85%	Layak
60%-75%	Cukup Layak
55%-59%	Kurang Layak
<54%	Tidak Layak

(Purwanto, 2017:103)

3.8.2 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2015:123) instrumen yang valid harus memiliki validitas internal dan eksternal. Validitas eksternal instrumen diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *point biserial* yaitu:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2013: 326-327)

Keterangan :

r_{pbi} = koefisien korelasi biserial

M_p = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t = rerata skor total

S_t = standar deviasi dari skor total proporsi

p = proporsi siswa yang menjawab benar

$$\left[p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \right]$$

q = proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Butir soal atau instrumen dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (jumlah siswa dibagi n). Dalam penelitian ini, validitas dilakukan dengan menggunakan program microsoft excel 2007. Seperti halnya perhitungan manual, butir soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (jumlah siswa dibagi n). Hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran 18.

Berikut hasil analisis validitas soal uji coba terdapat pada tabel 3.5 :

Tabel 3.5 Hasil analisis validitas soal uji coba

No	Kriteria	Nomor butir soal	Jumlah butir soal	Keterangan
1	Valid	3,5,9,10,11,13,14,15,16,18,19	11	Dipakai 10 butir
2	Tidak valid	1,2,4,6,7,8,12,17,20	9	Dibuang
jumlah		20		

3.8.3 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016:348) reliabilitas merupakan tingkat ketetapan dan stabilitas data atau temuan. Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang bila digunakan berkali-kali untuk mengukur suatu objek akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{st^2 - \sum pq}{st^2} \right) \quad (\text{Sugiyono, 2016:193})$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas instrumen secara keseluruhan

k = jumlah item dalam instrumen

st^2 = varians total

p = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir

(proporsi subjek yang mendapat skor 1)

$$P = \frac{\text{banyaknya subjek yang skornya 1}}{N}$$

$$q = 1 - p$$

Tabel 3.6 Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen

No	Interval	Kriteria
1.	< 0,20	Sangat rendah
2.	0,20 – 0,40	Rendah
3.	0,40 – 0,60	Cukup
4.	0,60 – 0,80	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Pada perhitungan reliabilitas, peneliti menggunakan program *Microsoft Exel 2007* untuk menghitung reliabilitas uji coba soal dan diperoleh harga koefisien korelasi 0,835 sehingga mendapat kriteia sangat tinggi. Perhitungan hasil dari analisis reliabilitas soal uji coba dapat dilihat di lampiran 18.

3.8.4 Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran Rentang indeks kesukaran memiliki kriteria 0.00-0.30 sukar, 0.31-0.66 sedang, 0.66 1.00 mudah. Untuk mengetahui indeks kesukaran dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Suharsimi Arikunto, 2012: 223)

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran atau taraf kemudahan

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Untuk mengetahui taraf kesukaran pada soal yang telah uji maka dapat kita lihat dengan rentang indeks kesukaran, terdapat tiga rentang indeks kesukaran yaitu 0.00-0.30 kriteria sukar, 0.31 0.66 kriteria sedang, 0.66 1.00 kriteria mudah. Dalam penelitian ini terdapat 20 soal yg di uji taraf kesukarannya menggunakan *Microsoft Exel 2007*, hasilnya yaitu terdapat 2 soal dengan kriteria sulit, 8 soal dengan kriteria sedang, dan 10 dengan kriteria mudah, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Hasil Taraf Kesukaran Butir Soal

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Sulit	11,12	2
Sedang	5,6,7,8,13,17,18,20	8
Mudah	1,2,3,4,9,10,14,15,16,19	10
Jumlah		20

3.8.5 Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, dan disingkat (D) Rumus untuk menentukan indeks deskriminasi sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

(Suharsimi Arikunto, 2012:226)

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kemudian soal yang telah dihitung menggunakan rumus daya beda dikategorikan ke dalam kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks daya pembeda. Kriteria daya pembeda ada 4 yaitu kriteria jelek dengan rentang 0.00-0.20, kriteria cukup dengan rentang 0.21-0.40, kriteria baik dengan rentang 0.41-0.70, kriteria baik sekali dengan rentang 0.71-1.0 (Suharsimi Arikunto, 2012: 226). Untuk mengetahui daya beda pada uji coba 20 soal dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Beda Butir Soal

Kriteria	No. Soal	Jumlah
Jelek	1, 2, 4, 6, 7, 8, 14, 20	8
Cukup	11, 13, 15, 16, 17	5
Baik	3, 5, 9, 10, 14, 18, 19	7
Jumlah		20

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan secara diskriptif, mengenai tingkat kebutuhan siswa dan guru akan media pembelajaran berbasis *android* pada kelas 3 sekolah dasar. Diskriptif dilakukan berdasarkan angket kebutuhan yang diberikan kepada guru dan siswa kelas 3 SD N 1 Mayahan.

3.9.2 Analisis Data Akhir

3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas hasil belajar dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas membantu peneliti untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan berdasarkan data yang diperoleh. Apabila data berdistribusi normal, maka peneliti akan menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas dihitung menggunakan rumus uji *Saphiro Wilk* berbantuan aplikasi *software SPSS 16*. Berikut langkah-langkahnya: (1) Input data *pretest* dan *posttest* pada kolom variabel, (2) Pada Menu, klik *Analyze, Descriptive Statistic, Explore*, (3) Masukkan variabel ke dalam *dependent list*, (4) Centanglah *both* pada *display*, (5) Klik tombol *plot*, centang *Stem-and-Leaf, Histogram, Normalitas, Plots with tests*, (6) Klik tombol *continue* dan selanjutnya klik OK.

3.9.2.2 Uji N-gain

Nilai yang diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* merupakan data yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan uji N-gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N \text{ gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

(Lestari, 2015:235)

Hasil ini kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Interval koefisien	Kriteria
--------------------	----------

N-gain < 0,3	Rendah
$0,3 \leq \text{N-gain} < 0,7$	Sedang
N-gain $\geq 0,7$	Tinggi

3.9.2.3 Uji *Paired t-test*

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji-t dengan berbantuan program software SPSS versi 16.0 untuk membantu mencari simpulan.

Dalam perhitungan paired t test berikut hipotesis yang disusun

Ho :Tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia menyimak dongeng sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Android*

Ha :Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia menyimak dongeng sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*

Simpulan dari hipotesis diterima jika hasil signifikansi $< \alpha$ dengan $\alpha = 0,05$. dengan kata lain pengambilan keputusan yaitu dengan melihat nilai sig (2 tailed) apabila $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan atau dengan kata lain ho ditolak dan ha diterima. Selain itu bisa dengan cara membandingkan thitung dengan t tabel Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji t yaitu: (1) $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ atau $-t \text{ hitung} \geq -t \text{ tabel}$, maka H0 diterima dan Ha ditolak. (2) $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada penelitian ini Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan Model *Waterfall* yang memiliki lima tahapan yaitu:

- a. *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan pra penelitian dengan wawancara untuk menemukan permasalahan, permasalahan yang ditemukan peneliti ialah kurangnya media interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak dongeng.
- b. *Design*, pada tahap ini peneliti menentukan materi dan membuat desain media, hasilnya peneliti menentukan materi dongeng yaitu menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual, dongeng yang digunakan dalam media adalah fabel. Pembuatan desain media berbentuk proyotype.
- c. *Implementasi*, pada tahap ini peneliti membuat aplikasi yang desain dan isi materinya sesuai dengan desain yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Hasilnya media interaktif berbasis android berupa aplikasi dengan judul “Dongengku” yang di dalamnya terdapat materi tentang pengertian dongeng, pengertian amanat, dan tips menentukan amanat. Selain itu didalam aplikasi tersebut terdapat soal evaluasi yang berjumlah 10 dan berbentuk pilihan ganda.
- d. *Testing*, pada tahap ini media yang telah jadi di uji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi, hasil yang diperoleh media interaktif

berbasis android layak digunakan dengan presentase 92,5%. Selanjutnya di uji keefektifannya hasil yang diperoleh yaitu terdapat peningkatan hasil belajar dari sebelum penggunaan interaktif berbasis android dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis android sebesar 62,9%.

- e. *Maintenance*, penyerahan produk media yang telah direvisi dan telah benar kepada pihak sekolah, agar dilakukan pemeliharaan terhadap media yang telah dihasilkan, media interaktif berbasis android yang berupa aplikasi diserahkan dalam bentuk *soft file* .

Selain penjelasan diatas terdapat empat hal yang akan dipaparkan dalam hasil penelitian ini, yaitu: 1) hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media interaktif berbasis *android*, 2) prototipe media interaktif berbasis *android*, 3) hasil penilaian ahli media dan ahli materi terhadap prototipe media interaktif berbasis *android*, 4) hasil analisis tanggapan guru dan siswa terhadap prototipe media interaktif berbasis *android*, dan 5) uji keefektifan terbatas pada siswa kelas III SDN 1 Mayahan.

4.1.1 Perancangan Produk

4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Interaktif Berbasis *Android*

Hasil analisis kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis *android* diperoleh dari analisis kebutuhan guru dan siswa SD Kelas III SDN 1 Mayahan terhadap media interaktif berbasis *android* dengan model

GI. Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa akan digunakan sebagai pertimbangan untuk membuat prototipe media interaktif berbasis *android*.

a) **Kebutuhan Guru terhadap Media Interaktif Berbasis *Android***

Kebutuhan guru terhadap media interaktif berbasis *android* pada siswa kelas III SD meliputi (1) profil menyimak dongeng dan (2) profil media interaktif berbasis *android*.

1) Profil Kebutuhan Guru terhadap Materi Menyimak Dongeng

Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Menyimak Dongeng

No	Aspek	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Sesuai kompetensi dasar	√	
2.	Pembelajaran menyimak dongeng sulit dilakukan	√	
3.	Kendala penggunaan media	√	
4.	Kendala pemilihan metode pembelajaran	√	
5.	Siswa dapat memahami isi dongeng		√
6.	Siswa dapat menguraikan pesan dalam dongeng		√
7.	Memerlukan media	√	
8.	Media interaktif cocok untuk materi menyimak dongeng	√	
9.	Media interaktif bermanfaat bagi siswa	√	

Dari tabel angket kebutuhan guru diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan sudah sesuai dengan kompetensi dasar. Selain itu, guru menyatakan bahwa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak dongeng masih sulit dilakukan karena terdapat kendala dalam penggunaan media dan pemilihan metode pembelajaran sehingga menyebabkan siswa belum dapat memahami dan menguraikan pesan dalam dongeng

yang di simak. Guru juga menyatakan bahwa memerlukan media, dan berpendapat bahwa media interaktif akan cocok digunakan dalam pembelajaran materi menyimak dongeng. Maka dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan media interaktif untuk membantu siswanya dalam memahami dan menguraikan pesan dalam dongeng.

Profil Kebutuhan Guru terhadap Media Interaktif Berbasis *Android*

Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Media Interaktif Berbasis *Android*

No	Aspek	Pilihan Jawaban	Jawaban
1.	Penyampaian materi dalam menyimak dongeng	Teks dan video	√
		Teks dan gambar	
		Jawaban lain	
2.	Dalam media perlu memuat soal evaluasi	Perlu	√
		Tidak perlu	
		Jawaban lain	
3.	Bentuk soal evaluasi	Piliha ganda	√
		Benar salah	
		Jawaban lain	
4.	Media perlu dilengkapi dengan efek suara (<i>backsound</i>)	Perlu	√
		Tidak perlu	
		Jawaban lain	
5.	Karakter warna pada media	Warna cerah	√
		Warna gelap	
		Jawaban lain	
6.	Bahasa yang cocok digunakan dalam media	Bahasa baku	
		Bahasa sehari-hari dan sopan	√
		Jawaban lain	

Dari analisis kebutuhan guru terhadap media interaktif berbasis *android* diperoleh data bahwa media interaktif dalam penyampaian

materi terdapat teks dan video, kemudian didalam media perlu memuat soal evaluasi yang berbentuk pilihan ganda. Selain itu didalam media perlu dilengkapi dengan efek suara (*backsound*), untuk penggunaan warna dalam media guru memilih warna- warna cerah. Kemudian penggunaan bahasa dalam media yaitu bahasa sehari-hari dan sopan.

b) **Kebutuhan Siswa terhadap Media Interaktif Berbasis *Android***

Kebutuhan siswa terhadap media interaktif berbasis *android* pada siswa kelas III SD meliputi (1) profil menyimak dongeng dan (2) profil media interaktif berbasis *android*.

1) Profil Kebutuhan Siswa terhadap Materi Menyimak Dongeng

Tabel 4.3 Angket Kebutuhan Siswa berdasarkan Profil Menyimak Dongeng

No	Aspek	Pilihan Jawaban	Jawaban
1.	Menyukai dongeng	Ya	26
		Tidak	1
2.	Kesulitan dalam menyimak dongeng	Ya	22
		Tidak	5
3.	Memahami isi dongeng	Ya	6
		Tidak	21
4.	Media untuk menyimak dongeng sudah lengkap	Ya	0
		Tidak	27
5.	Guru pernah menampilkan video saat pembelajaran menyimak dongeng	Ya	27
		Tidak	0
6.	Menarik apabila terdapa video dalam menyimak dongeng	Ya	27
		Tidak	0
7.	Pernah menyimak dongeng melalui <i>android</i>	Ya	3
		Tidak	24
8.	Lebih tertarik menyimak dongeng menggunakan <i>android</i>	Ya	27
		Tidak	0

Dari tabel diatas diperoleh data bahwa sebanyak 26 siswa menyukai dongeng dan 1 siswa tidak menyukai dongeng. Materi menyimak dongeng masih tergolong materi yang sulit karena 22 siswa kesulitan dalam menyimak dongeng hanya 5 siswa merasa tidak kesulitan untuk menyimak dongeng. Dalam menyimak dongeng 21 siswa menyatakan tidak memahami isi dongeng dan 6 siswa memahami isi dongeng. Hal tersebut didukung dengan kurangnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran, semua siswa yang berjumlah 27 menyatakan bahwa media masih kurang dan guru belum pernah menampilkan video dongeng saat pembelajaran, padahal 27 siswa menyatakan bahwa mereka merasa apabila terdapat video dalam pembelajaran akan lebih menarik. 3 siswa pernah menyimak dongeng menggunakan *android* dan 24 lainnya belum pernah. 27 siswa menyatakan akan lebih tertarik apabila menyimak dongeng menggunakan *android*.

2) Profil Kebutuhan Siswa terhadap Media Interaktif Berbasis *Android*.

Tabel 4.4 Angket Kebutuhan Siswa berdasarkan Profil Media Interaktif Berbasis *Android*.

No	Aspek	Pilihan Jawaban	Jawaban
1.	Penyampaian materi dilengkapi dengan video	Ya	27
		Tidak	0
		Tidak tau	0
2.	Video dilengkapi dengan teks	Ya	17
		Tidak	10
		Tidak tau	0
3.	Media perlu dilengkapi dengan efek suara (<i>background</i>)	Ya	27
		Tidak	0
		Tidak tau	0

4.	Karakter warna pada media	Warna cerah	20
		Warna gelap	7
		Tidak tau	0
5.	Dalam media perlu memuat soal evaluasi	Ya	25
		Tidak	2
		Tidak tau	0
6.	Bentuk soal evaluasi	Pilihan ganda	27
		Benar salah	0
		Uraian	0
7.	Bahasa yang cocok digunakan dalam media	Bahasa baku	2
		Bahasa sehari-hari dan sopan	25
		Tidak tau	0

Dari analisis kebutuhan siswa terhadap media interaktif berbasis *android* diperoleh data bahwa media interaktif dalam penyampaian materi 27 siswa memilih agar terdapat video, 17 siswa memilih video dilengkapi dengan teks dan 10 siswa memilih tidak dilengkapi dengan teks. 27 siswa menyatakan efek suara (*background*) diperlukan dalam media. Untuk pemilihan warna dalam media, 20 siswa memilih warna-warna terang dan 7 siswa memilih warna-warna gelap. Soal evaluasi akan terdapat dalam media karena 25 siswa menginginkan terdapat soal evaluasi dalam media dan 2 tidak menginginkannya. Bentuk soal evaluasi yang dipilih 27 siswa adalah pilihan ganda. Penggunaan bahasa dalam media yaitu sebanyak 25 siswa memilih bahasa sehari-hari dan sopan dan 2 memilih bahasa baku. Dapat disimpulkan dari analisis kebutuhan siswa akan dibuat media interaktif berbasis *android* yang dalam penyampaian materi terdapat teks dan video, kemudian didalam media perlu memuat soal evaluasi yang berbentuk pilihan ganda. Selain itu didalam media

perlu dilengkapi dengan efek suara (*backsound*), untuk penggunaan warna dalam media akan di gunakan warna- warna cerah. Kemudian penggunaan bahasa dalam media yaitu bahasa sehari-hari dan sopan.

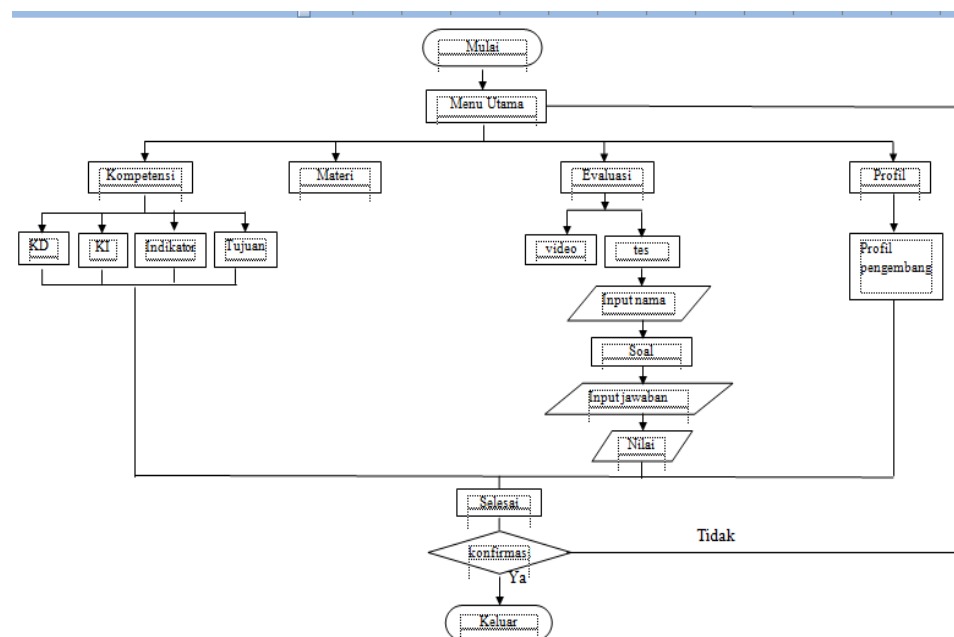
4.1.1.2 Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti merancang bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang disesuaikan dengan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa kelas III di SDN 1 Mayahan. Tahap perancangan media meliputi pembuatan *flowchart*, penyusunan materi dan pembuatan desain media secara keseluruhan (*prototype*).

1) *Flowchart* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android*

Menurut Jimmy Setiawan & Adelia, dalam Jurnal sistem Informasi Vol. 6-2, 2011:116 *flowchat* adalah penggambaran grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program.

Berikut



Gambar 4.1 *Flowchart* media pembelajaran Interaktif berbasis
Android

2) Materi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android*

a. Pengertian Dongeng

Dongeng merupakan salah satu bentuk sastra lama yang menceritakan sebuah kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur. Penulis biasanya menyampaikan ajaran moral (mendidik) dalam dongeng, yang dinamakan amanat.

Jadi, apa sih yang disebut dengan amanat?

b. Pengertian Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya.

Lalu bagaimana cara menemukan amanat dalam dongeng?

c. Tips Menentukan Amanat

Untuk menentukan amanat caranya adalah, kamu harus membaca dan memahami isi dari dongeng tersebut dengan seksama, selain itu kamu harus mengetahui ciri-ciri amanat.

Apasajakah ciri-ciri amanat?

d. Ciri- ciri Amanat :

1. Amanat berisi saran dan ajakan atau imbauan.
2. Untuk hal-hal yang baik, kamu diajak untuk melakukan.

Misalnya:

Bantulah teman yang sedang kesulitan

3. Untuk hal-hal negatif, kamu diajak untuk tidak melakukan (biasanya ditandai dengan penggunaan kata *jangan*).

Misalnya:

Jangan suka berbohong!

- e. Dongeng Gajah dan Semut

GAJAH DAN SEMUT

Di dalam hutan hiduplah seekor gajah yang bangga dengan tubuhnya. Dia selalu mengejek dan mencari masalah dengan hewan lain di hutan. Suatu hari saat dia sedang berjalan di hutan dia melihat burung beo duduk di atas pohon dan bertanya “Hei apa yang kau lakukan, tidakkah kau melihat aku sedang lewat? Aku adalah hewan terkuat di hutan ini, ayolah hormat padaku bungkuk padaku”. Burung beo pun kebingungan dan bertanya kenapa harus begitu kepada sang gajah. Lalu gajah berkata “Kau tidak tau siapa aku? Lihat lah aku akan mengajarmu cara menghargaiku? Ha...ha...ha” tetapi burung beo tetap tidak mau memberi hormat kepada gajah, sehingga membuat sang gajah menjadi marah dan menarik pohon kemudian menggoyang-goyangkannya sehingga burung beo itu pergi terbang dan tidak dapat duduk lagi di pohon tersebut. sang gajah tertawa puas dan smakin merasa paling kuat.

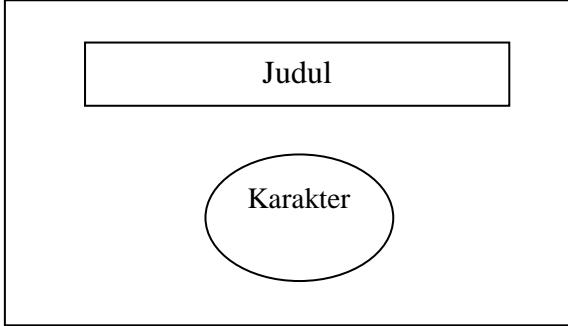
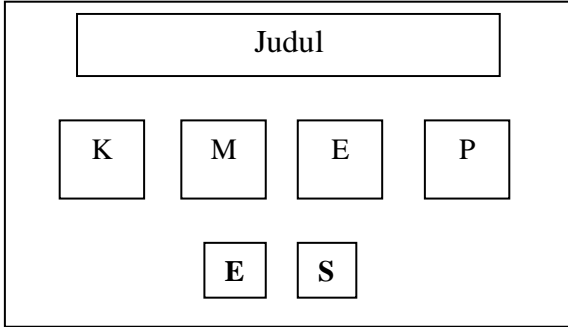
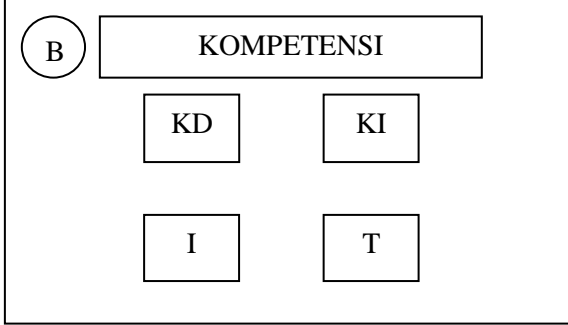
Gajah yang sombong itu kemudian pergi ke sungai untuk minum, tepat di pinggir sungai hiduplah seekor semut di sebuah bukit semut, setiap hari semut itu mengumpulkan makanan dan gajah selalu saja mengganggu semut itu. Hari ini pun tidak berbeda saat sang gajah sedang minum air dia melihat semut itu kemudian bertanya kemana semut kecil akan membawa makanannya, lalu semut menjawab “Aku akan membawa ini kembali ke rumahku, sebentar lagi akan turun hujan jadi aku harus bersiap dan mengumpulkan banyak makanan. Kemudian gajah mengambil air dengan belalainya yang besar dan menyemburkannya ke arah semut. Air air itu mengotori makanannya dan semut itu benar-benar basah. Melihat hal tersebut gajah tertawa dengn puas. Semut kemudian berkata “silahkan tertawalah sesukamu gajah! akan kuberi pelajaran kau suatu hari nanti!”. Gajah menjawab “Oh aku sangat takut.. Semut kecil akan memberiku pelajaran. Kau sekarang pergilah Aku mungkin akan menginjakmu sana kembalilah

ke rumahmu yang kecil”. Semut itu sangat marah pada sang gajah atas atas kesombongannya Ia berjanji akan memberikan gajah itu pelajaran. Keesokan harinya semut pergi keluar untuk mengumpulkan makanan dan dia melihat sang gajah sedang tidur. Semut tiba-tiba mempunyai sebuah ide, dia pelan-pelan berjalan ke dekatnya dan menyelinap masuk ke belalainya. Saat di dalam semut mulai menggigit gajah dia terus menggigit gajah hingga gajah terbangun dan mulai berteriak kesakitan. Semut itu mendengar teriakan gajah tetapi tak menghiraukannya dan terus menggigit. Sang gajah begitu kesakitan dia mulai menangis dan meminta tolong agar yang berada di dalam belalainya segera keluar. Semut yang mendengar tangisan gajah akhirnya keluar dari belalai gajah. Gajah sangat terkejut dan takut melihat semut kecil itu. Kemudian gajah berlutut dan mulai meminta maaf. Gajah menyaari kesalahannya dan berjanji tidak akan mengganggu semut lagi. Sejak saat itu gajah tidak pernah mengganggu siapapun lagi.

3) *Prototype* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android*

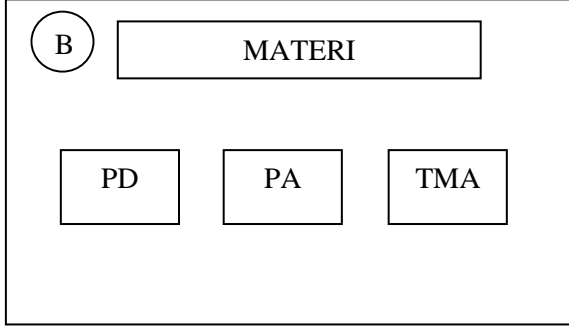
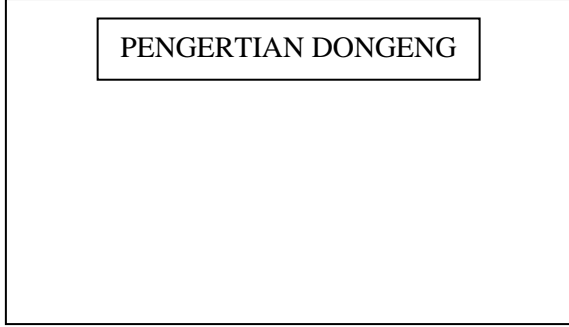
Prototype adalah keseluruhan bagian dalam media. Pembuatan *prototype* bertujuan untuk memudahkan dalam proses pembuatan media selaian itu pembuatan *prototype* berfungsi sebagai acuan dalam pembuatan media.berikut ini adalah *prototype* media interaktif berbasis *android* untuk materi menyimak dongeng.

Tabel 4.5 Desain *Prototype* Media Interaktif berbasis *Android*.

Desain <i>Prototype</i>	Penjelasan
	<p>Pada tampilan <i>Opening</i> terdapat animasi judul media dan karakter, setelah 5 detik akan beralih ke menu utama.</p>
	<p>Pada tampilan menu utama terdapat 4 menu yaitu menu “K” untuk menu kompetensi, “M” untuk menu materi, “E” untuk menu evaluasi, dan “P” untuk menu profil. Selain itu terdapat 2 tombol yaitu “E” merupakan tombol untuk <i>exit</i> atau keluar, sedangkan tombol “S” merupakan tombol untuk menghatur <i>sound</i> atau suara.</p>
	<p>Pada menu kompetensi terdapat 4 menu yaitu “KD” berisi kompetensi dasar, “KI” berisi tentang kompetensi inti, “I” berisi tentang indikator, “T” berisi tentang tujuan. Selain ke empat menu tersebut terdapat tombol “B” artinya <i>back</i> atau kembali,</p>

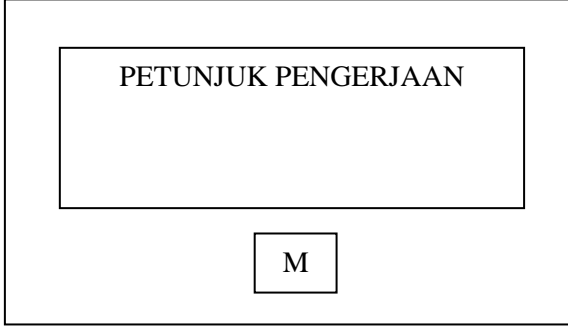

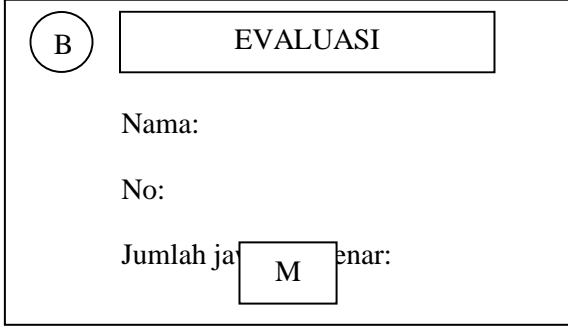
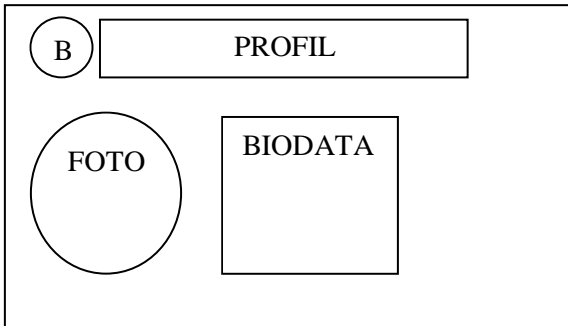
	<p>tombol tersebut berguna untuk kembali ke menu utama.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">KOMPETENSI DASAR</div> <p>3.8.....</p> </div>	<p>Kompetensi Dasar brtisi: 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">KOMPETENSI INTI</div> <p>1.....</p> <p>2.....</p> <p>3.....</p> </div>	<p>Kompetensi Inti brtisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan

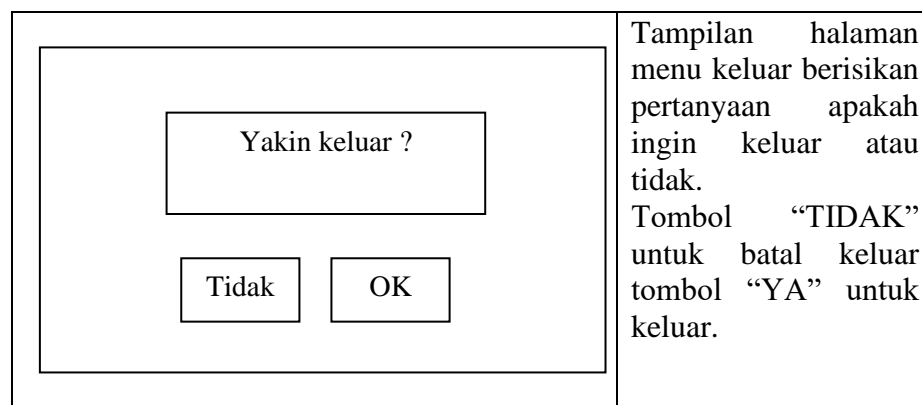
	<p>benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p>INDIKATOR</p> </div> <p>3.8.1.....</p> <p>3.8.2.....</p> <p>3.8.3.....</p>	<p>Indikator berisi:</p> <p>3.8.1Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara tulis</p> <p>3.8.2Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara visual</p> <p>3.8.3Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p>TUJUAN</p> </div> <p>1.....</p> <p>2.....</p> <p>3.....</p>	<p>1. Dengan membaca teks dongeng, siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara tulis dengan tepat.</p> <p>2.Dengan mengamati video siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara visual dengan tepat.</p> <p>3.Dengan mengamati video dongeng siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan dengan tepat.</p>

 <p>The screenshot shows a menu interface. At the top left is a circular button labeled 'B'. To its right is a rectangular box labeled 'MATERI'. Below 'MATERI' are three smaller rectangular boxes arranged horizontally, labeled 'PD', 'PA', and 'TMA' from left to right.</p>	<p>Pada menu materi terdapat 3 menu yaitu “PD” berisi pengertian dongeng, “PA” berisi tentang pengertian amanat, “TMA” berisi tentang tips menentukan amanat. Selain ke tiga menu tersebut terdapat tombol “B” artinya <i>back</i> atau kembali, tombol tersebut berguna untuk kembali ke menu utama.</p>
 <p>The screenshot shows a single slide with a rectangular box containing the text 'PENGERTIAN DONGENG'.</p>	<p>Terdapat 6 slide, slide 1 berisi “Geser untuk melihat materi selanjutnya”. Slide 2 “Dongeng? Apa yang kamu ketahui tentang dongeng?” slide 3 “Dongeng merupakan cerita khayalan yang berfungsi untuk menyampaikan ajaran-ajaran baik, dan juga menghibur. (James Danandjaja 1997:83)” slide 4 “Apa sajakah unsur intrinsik dalam dongeng?” slide 5 “Unsur Intrinsik Dongeng. 1. Tema adalah ide pokok dari cerita. 2. Alur adalah jalan cerita yang diurutkan berdasarkan urutan waktu. 3. Tokoh dan penokohan adalah proses penampilan tokoh dengan pemberian watak, dan sifat.” Slide 6 “4. Latar</p>

	<p>adalah unsur yang menunjukkan dimana dan kapan cerita itu terjadi.</p> <p>5. Sudut pandang adalah cara pengarang dalam memandang dan menghadirkan tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu.</p> <p>6. Amanat adalah pesan dalam dongeng. (Megantoro 2010:6)”</p>
<div data-bbox="494 817 1053 1142" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">PENGERTIAN AMANAT</p> </div>	<p>Terdapat 5 slide, slide 1 “Geser untuk melihat materi selanjutnya”. Slide 2 “Apakah yang kamu ketahui tentang amanat?” Slide 3 “Pengertian Amanat. Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya. (Megantoro 2010:26)” slide 4 “Bagaimanakah cara menemukan amanat dalam dongeng?” Slide 5 “Ada beberapa tips yang bisa kamu lakukan dalam menentukan amanat, yuk kita buka menu tips menentukan amanat.”</p>

<div data-bbox="481 331 1050 654" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <div data-bbox="577 367 960 430" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">TIPS MENENTUKAN AMANAT</div> </div>	<p>Terdapat 5 slide, slide 1 “Geser untuk melihat materi selanjutnya”. Slide 2 “Tips Menentukan Amanat. Dalam menentukan amanat kamu harus menyimak dan memahami isi dari dongeng tersebut dengan seksama, selain itu kamu harus mengetahui ciri-ciri amanat. Apasajakah ciri-ciri amanat?” slide 3 “Ciri-ciri Amanat. Amanat berisi Saran Ajakan atau imbauan.” Slide 4 “Untuk hal-hal yang baik, kamu diajak untuk melakukan. Misalnya: Bantulah teman yang sedang kesulitan. Slide 5 “Untuk hal-hal negatif, kamu diajak untuk tidak melakukan (biasanya ditandai dengan penggunaan kata jangan). Misalnya: Jangan suka berbohong!”</p>
<div data-bbox="481 1444 1050 1774" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <div data-bbox="507 1460 571 1527" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block; margin-right: 10px;">B</div> <div data-bbox="593 1473 976 1541" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 0 auto; width: 80%;">EVALUASI</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="625 1585 753 1684" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; width: 40%;">V</div> <div data-bbox="817 1585 944 1684" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; width: 40%;">K</div> </div> </div>	<p>Pada menu evaluasi terdapat 2 menu yaitu “V” berisi video dongeng berjenis fabel dengan judul semut dan gajah, “K” berisi tentang kuis atau soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Selain ke dua menu tersebut terdapat tombol “B” artinya <i>back</i> atau kembali, tombol tersebut berguna untuk kembali ke menu utama.”</p>

	<p>Pada menu kuis terdapat petunjuk pengerjaan dan terdapat tombol “M” untuk memulai mengerjakan soal, sebelum soal muncul akan ada kolom untuk mengisi nama dan nomor presensi.</p>
	<p>Soal pada media ini berbentuk pilihan ganda, pengguna dapat memilih jawaban dengan cara klik a,b,c, atau d. Ketika sudah menjawab akan otomatis mengetahui jawaban yang benar, jawaban yang benar akan berubah warna menjadi hijau.</p>
	<p>Setelah selesai mengerjakan semua soal, akan muncul nama, nomor presensi dan jumlah jawaban benar. Selain itu terdapat tombol “M” yaitu untuk memulai mengerjakan soal kembali.</p>
	<p>Pada tampilan halaman menu profil berisikan profil dan biodata peneliti. Selain itu terdapat tombol “B” artinya <i>back</i> atau kembali, tombol tersebut berguna untuk kembali ke menu utama.</p>



4.1.2 Hasil Produk


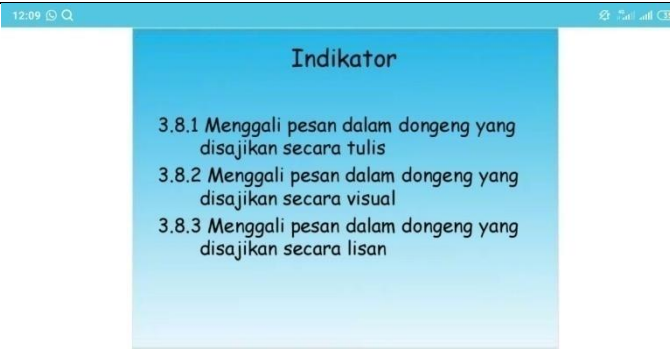

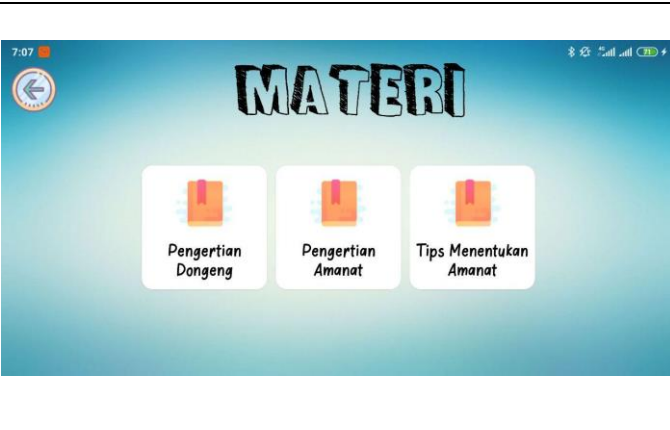
4.1.2.1 Pembuatan Media





Dalam model Waterfal, hasil produk dari pengembangan media terlihat pada tahap implementasi (*implementation*). Sebab pada tahap impelentasi, desain dari *prototype* yang telah dibuat akan diwujudkan menjadi nyata. Tahapan pembuatan media merupakan realisasi desain atau *prototype* media yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kedalam pemrograman aplikasi *android*. Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.


Tabel 4.6 Tampilan Media Interaktif berbasis *Android*.




No	Menu	Tampilan
1.	Opening	




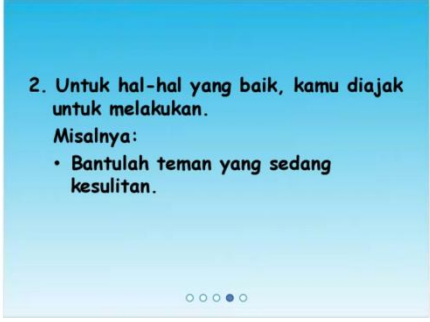
2.	Menu utama	
3.	Menu utama ketika musik dimatikan	
4.	Menu kompetensi	
5.	Tampilan KD	

6.	Tampilan KI	 <p>Kompetensi Inti (KI)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
7.	Tampilan Indikator	 <p>Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.8.1 Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara tulis 3.8.2 Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara visual 3.8.3 Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan
8.	Tampilan Tujuan	 <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menyimak teks dongeng, siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara tulis dengan tepat. 2. Dengan menyimak video siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara visual dengan tepat. 3. Dengan menyimak video dongeng siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan dengan tepat.
9.	Menu materi	 <p>MATERI</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian Dongeng Pengertian Amanat Tips Menentukan Amanat



10.	Tampilan Menu Pengertian Dongeng	<p>Slide 1</p>  <p>Slide 2</p>  <p>Slide 3</p>  <p>Slide 4</p>  <p>Slide 5</p>
-----	---	---

		<p>12:09</p> <h3>Unsur Intrinsik Dongeng</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tema adalah ide pokok dari cerita. 2. Alur adalah jalan cerita yang diurutkan berdasarkan urutan waktu. 3. Tokoh dan penokohan adalah proses penampilan tokoh dengan pemberian watak, dan sifat. <p>Slide 6</p> <p>12:09</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Latar adalah unsur yang menunjukkan dimana dan kapan cerita itu terjadi. 5. Sudut pandang adalah cara pengarang dalam memandang dan menghadirkan tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu. 6. Amanat adalah pesan dalam dongeng. (Megantoro 2010:6)
<p>11.</p>	<p>Tampilan Menu Pengertian Amanat</p>	<p>Slide 1</p> <p>12:10</p>  <p>Slide 2</p> <p>12:10</p> <p>Apakah yang kamu ketahui tentang amanat?</p> <p>Slide 3</p>

		 <p>12:10</p> <h3>Pengertian Amanat</h3> <p>Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya. (Megantoro 2010:26)</p> <p>Slide 4</p>  <p>12:10</p> <h3>Bagaimanakah cara menemukan amanat dalam dongeng?</h3> <p>Slide 5</p>  <p>12:10</p> <p>Ada beberapa tips yang bisa kamu lakukan dalam menentukan amanat, yuk kita buka menu tips menentukan amanat.</p>
--	--	---

12. Tampilan Menu Tips Menentukan Amanat	<p>Slide 1</p>  <p>Slide 2</p>  <p>Slide 3</p>  <p>Slide 4</p>  <p>Slide 5</p>
--	---

		<p>12:10</p> <p>3. Untuk hal-hal negatif, kamu diajak untuk tidak melakukan (biasanya ditandai dengan penggunaan kata <i>jangan</i>). Misalnya: • Jangan suka berbohong!</p>
13.	Menu evaluasi	<p>7:10</p> <h1>EVALUASI</h1> <p>Gajah dan semut Kuis</p>
14.	Menu video dongeng	<p>7:10</p> <p>YouTube</p>
15.	Menu kuis	<p>7:11</p> <h2>PETUNJUK Pengerjaan</h2> <p>Untuk mengerjakan soal evaluasi ada yang perlu kamu perhatikan, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Simaklah dongeng dengan seksama 2. Isilah nama dan nomor presensimu 3. Bacalah soal dengan teliti 4. Klik pada jawaban yang tepat <p>Selamat mengerjakan</p>

16.	Tampilan mengisi biodata	
17.	Tampilan soal	
18.	Tampilan jawaban benar	
19.	Tampilan hasil mengerjakan	

20.	Menu profil	
21.	Menu keluar	

4.1.2.2 Hasil Uji Materi

Hasil uji ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang disajikan dalam media yang telah dikembangkan. Uji materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Zuliyanti S.Pd., M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen Bahasa Indonesia di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Validasi dilakukan pada tanggal 24 Februari 2020. Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Berikut ini adalah hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil uji materi.

Aspek	Indikator	Skor
Aspek materi	Kesesuaian dengan KD dan tujuan	4
	Kesesuaian dongeng dengan karakteristik siswa	4
	Kesesuaian soal evaluasi dengan tingkat pemahaman siswa	4
Aspek penyajian	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan	3
	Urutan penyajian materi	3
	Penyajian materi sesuai kebutuhan siswa	3
	Penyajian materi bersifat komunikatif dan interaktif	3
	Penyajian materi mampu menciptakan kemampuan menyimak	4
Aspek kebahasaan	Pemilihan dongeng	4
	Kejelasan bahasa	3
Skor Total		35
Skor Maksimal		40
Presentase		87,50%
Kriteria Kelayakan Media		Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli materi menunjukkan bahwa terdapat 5 indikator yang mendapat skor 4 dengan kriteria sangat baik yaitu pada indikator kesesuaian KD dan tujuan, kesesuaian dongeng dengan karakteristik siswa, kesesuaian soal evaluasi dengan pemahaman siswa, penyajian materi mampu menciptakan kemampuan menyimak, dan pemilihan dongeng. Selain itu terdapat 5 indikator yang mendapat skor 3 yaitu pada aspek penyajian materi dan kejelasan bahasa. Penelitian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* diperoleh presentase penilaian kelayakan media sebesar 87,50% dengan kriteria sangat layak.

4.1.2.3 Hasil Uji Media

Hasil uji ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Uji kelayakan media dilakukan oleh ahli media yaitu Sony Zulfikasari S.Pd., M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen teknologi pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Validasi dilakukan pada tanggal 25 Februari 2020. Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari aspek tampilan, pemrograman dan bahasa dalam media. Berikut ini adalah hasil validasi media dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil uji media.

Aspek	Indikator	Skor
Aspek tampilan	Tampilan sesuai dengan karakteristik siswa	4
	Warna dalam program menarik	4
	Tata letak menu sesuai kebutuhan	4
	Teks, video, suara sesuai dengan karakteristik siswa	4
Aspek pemrograman	Program mempermudah pembelajaran	4
	Navigasi berfungsi dengan baik	4
	Program dapat digunakan dengan mudah	4
	Program dapat dijalankan tanpa <i>error</i>	3
	Program dapat diakses dan dimanfaatkan	4
	Kejelasan bahasa	4
Skor Total		39
Skor Maksimal		40
Presentase		97,50%
Kriteria Kelayakan Media		Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli media menunjukkan bahwa terdapat 9 indikator yang mendapat skor 4 dengan kriteria sangat baik, dan terdapat 1 indikator yang mendapat skor 3 yaitu pada aspek pemrograman yang berkaitan dengan penggunaan program tanpa *error*. Penelitian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* diperoleh presentase penilaian kelayakan media sebesar 97,50% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil uji kepada ahli media, ahli media memberikan saran terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yaitu penambahan tombol info yang berisi tentang info tujuan pembuatan media tersebut pada bagian menu awal. Maka tampilan setelah melaksanakan saran dari ahli media dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Revisi oleh ahli media





4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

4.1.3.1 Uji Coba Skala Kecil

Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk pada skala kecil. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan 28 Februari 2020 pada 6 siswa kelas III SDN 3 Mayahan. Uji coba skala kecil dilakukan dengan melaukan pembelajaran pada materi menyimak dongeng menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan model *group investigation*. Tujuan dilakukan uji coba skala kecil yaitu mengetahui kendala serta keefektifan media sebelum diuji cobakan pada kelompok besar. Sestelah dilaksanakan uji coba pada skala kecil dapat diketahui bahwa tidak terdapat kendala dan media interaktif berbasis *android* efektif digunakan pada materi menyimak dongeng. Nilai siswa diperoleh dari hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah (*postest*) menggunakan media interaktif berbasis *android*. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III uji skala kecil

No	Keterangan	Kelas uji coba produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah siswa	6	6
2.	Nilai tertinggi	70	100
3.	Nilai terendah	40	70
4.	Nilai rata-rata	56,67	88,33
5.	Jumlah siswa tuntas	2	6
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	4	0
Ketentuan Klasikal (%)		33,33%	100%
Peningkatan (%)		66,67%	

Berdasarkan tabel diatas, hasil *pretest* pada uji kelompok kecil menunjukkan nilai rata-rata pada *pretest* yaitu 56,67 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40. Dengan KKM 65 presentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 33,33%. Sedangkan hasil *posttest* nilai rata-ratanya yaitu 88,33 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Dengan KKM 65 presentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 100%. Sehingga dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar, nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal sebesar 66,67%. sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media interaktif berbasis *android*.

4.1.3.2 Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan diberikan kepada guru kelas SDN 3 Mayahan setelah melakukan uji coba skala kecil. Angket tersebut berisi 10 pernyataan, tanggapan guru digolongkan ke dalam 4 kategory yaitu tidak setuju = 1, cukup setuju = 2, setuju = 3, dan sangat setuju = 4. Hasil angket tanggapan guru pada uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel berikut 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil

Responden	Skor tanggapan guru									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru Kelas III SDN 3 Mayahan	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
Skor	39									
Skor maksimal	40									
Presentase	97,5%									
Kategori	Sangat Layak									

Berdasarkan tabel hasil angket tanggapan guru terhadap uji coba media interaktif berbasis *android* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan peneliti sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 39 dari skor maksimal 40. Prosentase yang diperoleh adalah 97,5% dengan kategori sangat layak.

4.1.3.3 Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan diberikan kepada siswa kelas III SDN 3 Mayahan setelah melakukan uji coba skala kecil. Angket tersebut berisi 10 pernyataan, tanggapan siswa digolongkan ke dalam 4 kategori yaitu tidak setuju = 1, cukup setuju = 2, setuju = 3, dan sangat setuju = 4. Hasil angket tanggapan guru pada uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel berikut 4.12.

Tabel 4.12 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil

Responden	Skor tanggapan siswa							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Siswa 1	4	4	4	4	4	4	4	4
Siswa 2	4	4	4	3	4	4	4	4
Siswa 3	4	4	4	4	3	4	4	4
Siswa 4	4	4	4	3	4	4	4	4
Siswa 5	4	4	4	4	4	3	4	4
Siswa 6	4	4	4	4	3	4	4	4

Skor	187
Skor maksimal	192
Presentase	97,4%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil angket tanggapan siswa terhadap uji coba media interaktif berbasis *android* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan peneliti sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 187 dari skor maksimal 192. Prosentase yang diperoleh adalah 97,4% dengan kategori sangat layak.

4.1.3.4 Penerapan pada Kelompok Besar

Setelah di uji coba dlam skala kecil tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk pada skala besar. Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan 29 Februari 2020 pada 27 siswa kelas III SDN 1 Mayahan. Uji coba skala besar dilakukan dengan melaukan pembelajaran pada materi menyimak dongeng menggunakan media pembelajaran bebasis android dengan model *group investigation*. Tujuan dilakukan uji coba skala besar yaitu mengetahui tingkat keefektifan media. Setelah dilaksanakan uji coba pada skala besar dapat diketahui bahwa media interaktif berbasis *android* efektif digunakan pada materi menyimak dongeng. Nilai siswa diperoleh dari hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media interaktif berbasis *android*. Hasil uji coba skala besar dapat dilihat pada tabel 4.13.

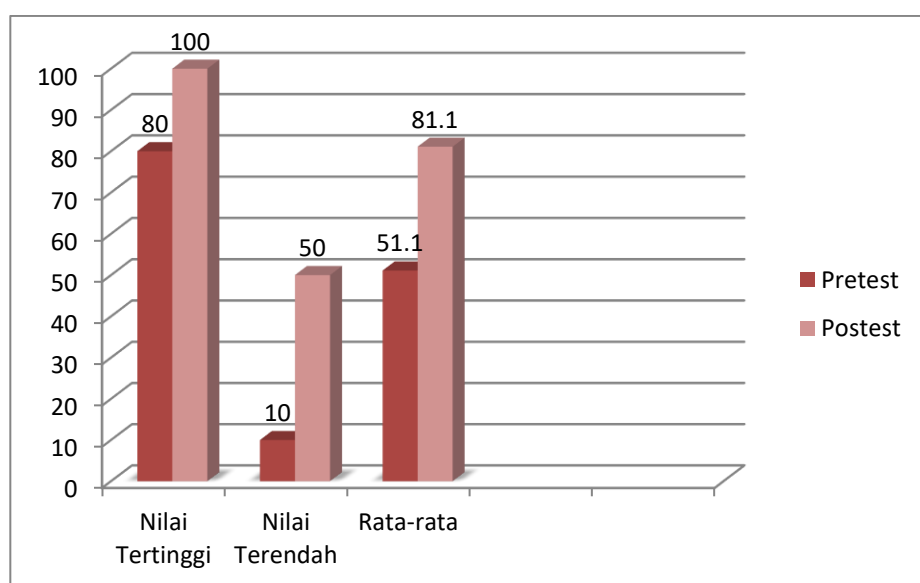
Tabel 4.13 hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III uji skala besar

No	Keterangan	Kelas uji coba produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah siswa	27	27
2.	Nilai tertinggi	80	100
3.	Nilai terendah	10	50

4.	Nilai rata-rata	51,1	81,1
5.	Jumlah siswa tuntas	7	24
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	20	3
Ketentuan Klasikal (%)		25,9%	88,8%
Peningkatan (%)		62,9%	

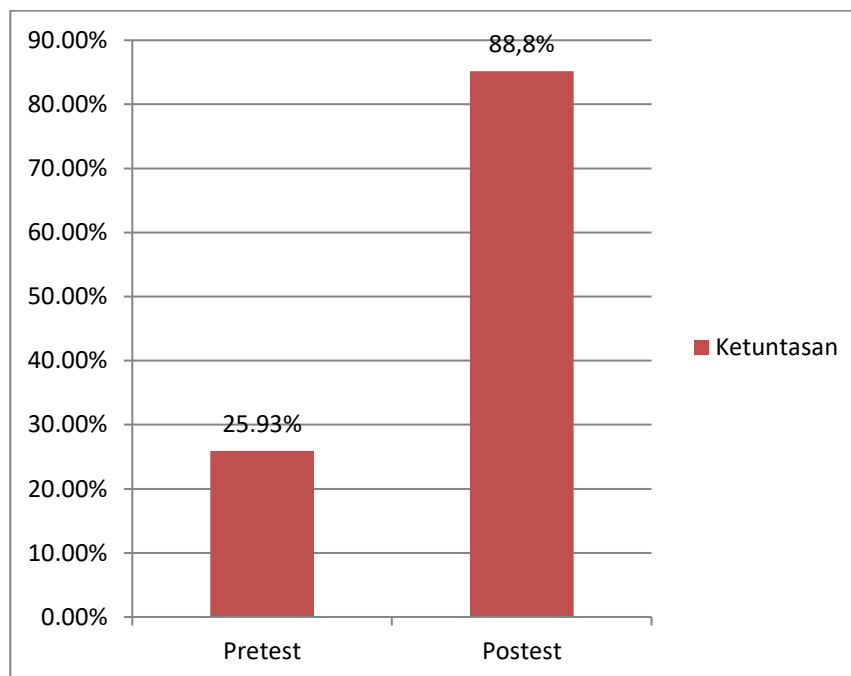
Berikut adalah nilai hasil belajar siswa pada pemakaian Media Interaktif berbasis *Android* di kelas III yang disajikan dalam bentuk diagram batang.

Diagram 4.1 Hasil Uji Coba Pemakaian Media Interaktif berbasis *Android*



Dari diagram diatas dan hasil data yang telah diolah menunjukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *android* pada siswa kelas III SDN 1 Mayahan yang berjumlah 27 siswa mengalami peningkatan. Nilai Rata-rata sebelum menggunakan media interaktif berbasis *android* (*pretest*) adalah 51,1, sedangkan setelah menggunakan media interaktif berbasis *android* (*posttest*) adalah 81,1. Persentase rata-rata nilai hasil belajar seluruh siswa mengalami peningkatan sebesar 30 Peningkatan jumlah ketuntasan siswa pada uji coba pemakaian media interaktif berbasis *android* di SDN SDN 1 Mayahan dapat dilihat pada diagram 4.2.

Diagram 4.2 Jumlah ketuntasan siswa



4.1.4 Analisis Data

4.1.4.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal diperoleh berdasarkan angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa. Pada angket kebutuhan siswa diperoleh data kebutuhan yang meliputi (1) profil menyimak dongeng dan (2) profil media interaktif berbasis *android*. Pada aspek profil menyimak dongeng terdiri atas (a) pembelajaran menyimak dongeng; dan (b) kebutuhan media dalam menyimak dongeng. Pada aspek profil media interaktif berbasis *android* terdiri atas (a) tampilan media interaktif berbasis *android*; dan (b) kebahasaan. Berdasarkan pengisian angket tentang media interaktif berbasis *android* diperoleh jawaban bahwa media untuk materi menyimak dongeng masih kurang memadai.

Media interaktif berbasis *android* yang diinginkan guru dan siswa yaitu media interaktif yang didalamnya dilengkapi dengan teks dan video, terdapat soal evaluasi didalam medi, untuk tampilan media guru dan siswa memilih warna-warna yang terang dan terdapat *backsound*. Bahasa dalam media yaitu bahasa sehari-hari dan sopan.

4.1.4.2 Analisis Data Produk

a) Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Uji coba media interaktif berbasis *android* dilakukan di SDN 3 Mayahan Kabupaten Grobogan dengan memberikan angket tanggapan kepada guru. Angket tanggapan guru terdiri atas 10 pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas III SDN 3 Mayahan. Tanggapan guru digolongkan ke dalam 4 kategory yaitu tidak setuju = 1, cukup setuju = 2, setuju = 3, dan sangat setuju = 4. Hasil analisis angket tanggapan guru pada uji coba skala kecil disajikan pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14 Hasil Angket Tanggapan Guru

No	Pernyataan	Skor	Uji Coba Produk	
			Presentase	Kriteria
1.	Tampilan media secara keseluruhan menarik	4	100%	Sangat Layak
2.	Materi sesuai dengan KD indikator dan tujuan pembelajaran	4	100%	Sangat Layak
3.	Pemilihan warna pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	4	100%	Sangat Layak
4.	Pemilihan video dongeng pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	4	100%	Sangat Layak
5.	Media pembelajaran interaktif	4	100%	Sangat

	berbasis <i>android</i> dapat digunakan pada pembelajaran menyimak dongeng			Layak
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar	4	100%	Sangat Layak
7.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak dongeng	4	100%	Sangat Layak
8.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas	4	100%	Sangat Layak
9.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mudah digunakan	3	75%	Sangat Layak
10.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas III	4	100%	Sangat Layak

Berdasarkan angket tanggapan uji coba media interaktif berbasis *android* yang digunakan oleh guru kelas III SDN 3 Mayahan, tanggapan yang diberikan guru sangat positif terhadap media media interaktif berbasis *android* yang telah diujicobakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase paling kecil yaitu 75% untuk pernyataan nomor 9 yaitu aspek kemudahan penggunaan media. Sedangkan untuk aspek lainnya mendapat persentase 100%. Persentase secara keseluruhan yaitu 97,5% dengan kriteria sangat layak.

Selain angket tanggapan untuk guru, peneliti memberikan angket tanggapan kepada siswa kelas III SD N 3 Mayahan. Angket tanggapan siswa terdiri atas 8 pertanyaan. Angket tanggapan siswa

menggunakan skala *Likert* dengan rentang 1-4, dengan kategori tidak setuju = 1, cukup setuju = 2, setuju = 3, dan sangat setuju = 4. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba skala kecil disajikan pada tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15 Hasil Angket Tanggapan Siswa

No	Pernyataan	Skor	Uji Coba Produk	
			Presentase	Kriteria
1.	Tampilan media secara keseluruhan menarik	24	100%	Sangat Layak
2.	Pemilihan warna pada media menarik	23	95,8%	Sangat Layak
3.	Pemilihan video dongeng pada media menarik	24	100%	Sangat Layak
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mudah digunakan	23	95,8%	Sangat Layak
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mampu meningkatkan minat dan motivasi saya dalam belajar	24	100%	Sangat Layak
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan keterampilan saya dalam menyimak dongeng	23	95,8%	Sangat Layak
7.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat memudahkan saya menyimak dongeng	24	100%	Sangat Layak
8.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami	22	91,7%	Sangat Layak

Berdasarkan angket tanggapan uji coba media interaktif berbasis *android* yang digunakan oleh 6 siswa kelas III SDN 3 Mayahan, tanggapan yang diberikan siswa sangat positif terhadap media media interaktif berbasis *android* yang telah diujicobakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase paling kecil yaitu 91,7% untuk pernyataan nomor 8 yaitu aspek kejelasan bahasa. Terdapat 3 aspek yang mendapat presentase 95,8% dan terdapat 4 aspek yang mendapat presentase 100%. Persentase secara keseluruhan yaitu 97,4% dengan kriteria sangat layak.

b) Hasil Angket Validasi Ahli terhadap Media Interaktif Berbasis *Android*

Penilaian dari hasil angket validasi ahli digunakan untuk pertimbangan perbaikan pada media interaktif berbasis *android*. Selain penilaian dari hasil validasi ahli, saran yang diberikan dosen validator ahli juga digunakan sebagai pertimbangan perbaikan media interaktif berbasis *android*. Penilaian untuk isi materi produk dilakukan oleh ahli materi yaitu Zuliyanti S.Pd., M.Pd. dari jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FBS UNNES. Kemudian untuk penilaian media interaktif berbasis *android* dilakukan oleh ahli media yaitu Sony Zulfikasari S.Pd., M.Pd dari jurusan Teknologi FIP UNNES. Ahli materi dan ahli media memberikan penilaian melalui pengisian angket validasi terhadap media interaktif berbasis *android*. Selain itu, tim ahli juga memberikan saran dan masukan terhadap media interaktif berbasis *android*

sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media interaktif berbasis *android*.

Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media terhadap media interaktif berbasis *android*

No	Aspek Kelayakan	Skor	Presentase	Kriteria	Validator
1.	Isi / Materi	12	100%	Sangat Layak	Ahli Materi
2.	Penyajian	16	80%	Layak	Ahli Materi
3.	Kebahasaan	7	87,5%	Sangat Layak	Ahli Materi
4.	Tampilan	16	100%	Sangat Layak	Ahli Media
5.	Pemrograman	23	95,8%	Sangat Layak	Ahli Media
Skor Keseluruhan		74	92,5%	Sangat Layak	Ahli materi dan ahli media

Berdasarkan tabel diatas skor keseluruhan yang didapat media interaktif berbasis *android* adalah 74 dari skor maskimal 80. Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap media interaktif berbasis *android* adalah 92,5% dengan kategori sangat layak. Maka, media interaktif berbasis *android* layak digunakan dalam uji skala besar.

4.1.4.3 Analisis Data Akhir

a. Hasil Uji Normalitas

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil belajar *pretest*, dan *posttest* keterampilan menyimak dongeng dianalisis dengan uji normalitas. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa SDN 1 Mayahan kemudian

diuji normalitasnya untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengukur uji normalitas peneliti menggunakan rumus *Saphiro-Wilk*. Berikut adalah hasil uji normalitas pada hasil *pretest* dan *postest* :

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.143	27	.163	.950	27	.212
POSTEST	.170	27	.044	.931	27	.074

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.2 Hasil uji normalitas

Terdapat dua jenis normalitas dalam tabel yaitu *Kolmogorov-Smirov* dan *Shapiro-Wilk*, tetapi hanya uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang digunakan dalam penelitian ini. Pada kolom *Shapiro-Wilk* menunjukkan hasil signifikan 0,212 untuk *pretest* dan 0,07 untuk *postest*. Hasil uji keduanya menunjukkan taraf signifikan lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* dan *postest* berdistribusi normal.

b. Hasil Uji N-gain

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan dalam menyimak dongeng setelah menggunakan media interaktif berbasis *android* dilakukan uji N-gain. Nilai dari hasil *pretest* dan *postest* adalah data yang akan dianalisis dengan rumus *N-gain*, untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Uji *N-gain* dapat diperoleh dari membandingkan selisih nilai *pretest* dan *postest*.

Tabel 4.17 *N-gain* Hasil Uji Coba Pemakaian

Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>postest</i>	<i>N-Gain</i>	Keterangan
51,11%	81,11%.	0,63	sedang

Berdasarkan tabel 4.16, didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis *android* pada siswa kelas III SDN 1 Mayahan dengan jumlah 27 siswa mendapatkan hasil n-gain sebesar 0,63 dengan kategori sedang.

c. Hasil Uji Paired Sample t-test

Keefektifan penggunaan media interaktif berbasis *android* dapat diketahui dari perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor keterampilan menyimak dongeng sebelum menggunakan media interaktif berbasis *android* dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis *android*. Dasar pengambilan keputusan apabila nilai sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata menggunakan *SPSS 16* :

Tabel 4.18 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata (*Paired t-Test*)

	Paired Differences					t	df	Sig (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest-Posttest	-3000E1	1593255	306622	-36.30271	-2369729	-9.784	26	.000

Hasil analisis data yang telah dilakukan menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *android* dengan model *group investigation* untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng di kelas III Sekolah Dasar terdapat pengaruh dalam hasil belajar. Hal ini ditandai dengan perhitungan hipotesis (uji-t) yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak dengan nilai signifikasnsi sebesar 0,00. Hipotesis diterima jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Pada perhitungan diperoleh nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05 yaitu 0,00 sehingga

Ha diterima. Selain itu dapat dilihat dari perbandingan t hitung 9784 dan t tabel 2052 maka hasilnya t hitung $>$ t tabel yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia menyimak dongeng sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan penelitian diperoleh dari hasil uji kelayakan media interaktif berbasis *android*, hasil angket tanggapan siswa dan guru, dan hasil uji coba pemakaian produk. Uji kelayakan media terdiri atas validasi kelayakan media dan validasi kelayakan materi.

4.2.1.1 Uji Kelayakan Media Interaktif Berbasis *Android*

Penilaian kelayakan media interaktif berbasis android dengan model *group investigation* dilakukan ahli media dan ahli materi. Setiap ahli memberikan penilaian atau validasi kelayakan terhadap *prototype* media interaktif berbasis *android*. Hasil penilaian media interaktif berbasis android dengan model *group investigation* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Penilaian ahli media

Pada penilaian media dilakukan oleh Sony Zulfikasari S.Pd., M.Pd yang merupakan salah satu dosen Teknologi Pendidikan FIP Unnes. Validasi media dilakukan untuk dapat mengetahui kelayakan pada aspek

tampilan media interaktif berbasis *android* dan pemrograman media interaktif berbasis *android*. Dari 10 indikator persentase rata-rata yang didapat ialah 97,50% dengan kategori sangat layak. Berikut ini merupakan penjelasannya.

- 1) Aspek kelayakan tampilan media interaktif berbasis *android* terdiri atas 4 indikator yaitu kesesuaian dengan karakteristik siswa, warna dalam media, tata letak menu, teks dan video sesuai dengan karakteristik siswa. Aspek kelayakan tampilan media interaktif berbasis *android* mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak.
- 2) Aspek pemrograman media interaktif berbasis *android* terdiri atas 6 indikator yaitu navigasi, program dapat digunakan, program tidak error, program dapat diakses, kejelasan bahasa program . Aspek penyajian media interaktif berbasis *android* mendapat persentase rata-rata 95,83% dengan kategori sangat layak.

b. Penilaian Ahli Materi

Pada penilaian materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FBS UNNES, yaitu Zuliyanti S.Pd., M.Pd. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi, penyajian materi dan kebahasaan. Hasil penilaian dari validator materi adalah sebagai berikut.

- 1) Aspek isi/materi terdiri atas 3 indikator yaitu kesesuaian materi dengan KD dan Tujuan, kesesuaian materi dengan karakter siswa, dan kesesuaian soal latihan dengan tingkat pemahaman siswa

kelas III SD. Apek isi/materi mendapatkan persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak.

- 2) Aspek penyajian materi terdiri atas 5 indikator yaitu penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa, urutan penyajian materi, penyajian materi sesuai kebutuhan siswa, penyajian materi bersifat interaktif, penyajian materi mampu menciptakan kemampuan menyimak. Aspek penyajian materi mendapatkan persentase rata-rata 81,25% dengan kategori layak.
- 3) Aspek kebahasaan terdiri atas 2 indikator yaitu jenis dongeng yang dipilih dan kejelasan bahasa dalam dongeng. Aspek kebahasaan mendapatkan persentase rata-rata 87,5% dengan kategori sangat layak.

4.2.1.2 Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru

Penilaian terhadap media interaktif berbasis android dengan *model group investigation* juga dilakukan oleh siswa dan guru kelas V SD pada kelompok kecil. Pada tanggapan guru disajikan 10 pernyataan yang disajikan dalam angket. Dari 10 pernyataan 9 pernyataan mendapat skor 4 dan 1 pernyataan mendapat skor 3. Jumlah persentase dari penilaian guru terhadap prototipe media interaktif berbasis android adalah 97,50% sehingga mendapat kategori sangat layak.

Pada angket tanggapan siswa terdapat 8 pernyataan. Dari 8 pernyataan, pertanyaan nomor 8 mendapat persentase terendah yaitu 91,67%, 3 pernyataan mendapat persentase 95,83% dan sisanya

mendapat persentase 100%. Jumlah rata-rata presentse penilaian pada uji coba kecil adalah 97,74% sehingga mendapat kategori sangat layak.

4.2.1.3 Hasil Uji Coba Pemakaian

Media interaktif berbasis *android* yang telah divalidasi dan direvisi dan diujicobakan secara terbatas di kelas III SDN 3 Mayahan. Selanjutnya, produk media interaktif berbasis android dengan model *group investigation* diujicobakan dalam skala besar. Dalam uji coba pemakaian siswa diberikan soal sebelum (*pretest*) dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis android (*posttest*). Hasil *posttest* menunjukkan hasil rata-rata klasikal 81,1. Terdapat 24 siswa yang sudah memenuhi KKM tetapi masih ada 3 siswa yang belum tuntas. Berkaitan dengan hasil pengolahan data dengan uji *N-gain* pada uji coba produk skala besar, didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis android dengan model *group investigation* pada siswa kelas III SDN 1 Mayahan dengan jumlah siswa sebanyak 27 mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 0,63. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis android dengan model *group investigation* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng.

4.2.2 Keunggulan dan Kekurangan Media Interaktif Berbasis Android

Media interaktif berbasis *android* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya meningkatkan ketertarikan siswa dalam menyimak dongeng, membuat siswa lebih semangat belajar karena menggunakan *smartphone*, sehingga ada variasi dalam pembelajaran. Selain itu, media interaktif

berbasis android dengan model *group investigation* cukup efektif sebagai media pendukung pembelajaran menyimak dongeng . Selain memiliki keunggulan yang telah disebutkan, media interaktif berbasis *android* memiliki kekurangan. Diantaranya, penggunaan *smartphone* di sekolah masih terbatas.

4.2.3 Cara Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Android*

Cara penggunaan media interaktif berbasis *android* pada siswa kelas III SD yaitu:

- 1) Pastikan *smartphone* terhubung dengan sambungan internet
- 2) Instal aplikasi “dongengku”
- 3) Setelah terinstal buka aplikasi dongengku, maka akan muncul menu utama yang terdapat 4 menu yaitu menu kompetensi, materi, evaluasi, dan profil
- 4) Klik menu yang ingin dilihat.

4.2.4 Tindak Lanjut

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *android* yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas III SD di lapangan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru berdasarkan kompetensi dasar menyimak dongeng. Dengan adanya media interaktif berbasis *android*, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar menyimak dongeng, selain itu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. sedangkan bagi guru, media interaktif berbasis *android*

diharapkan dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi menyimak dongeng.

4.2.5 Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan langkah penelitian pengembangan dengan dengan pembatasan dari 5 langkah menjadi 4 langkah penelitian dan sangat diusahakan untuk sesuai dengan prosedur penelitian yang ada. Namun, dalam proses maupun hasil dari penelitian masih terdapat kekurangan dan keterbatasan peneliti . Kekurangan dan keterbatasan ini diharapkan tidak memengaruhi hasil dari penelitian ini. Keterbatasan dalam penelitian ini meliputi sumber data, instrumen penelitian, dan cakupan materi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru SD kelas III yang terdiri atas satu sekolah, yaitu SDN 1 Mayahan kecamatan Tawangharjo kabupaten Grobogan. Sumber data tersebut sebenarnya terlalu terbatas dan belum dapat mewakili populasi sebenarnya. Hal tersebut dilakukan karena pertimbangan waktu, tenaga, dan biaya.

Penggunaan instrumen penelitian pada penelitian ini bukanlah instrumen yang telah dibakukan melainkan instrumen yang dibuat oleh peneliti yang mengacu pada instrumen-instrumen yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya sehingga memungkinkan data yang diperoleh kurang maksimal.

4.3 Implikasi Penelitian

Implikasi hasil penelitian merupakan keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi dalam penelitian ini terdiri atas implikasi teoretis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

4.3.1 Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis merupakan keterlibatan hasil penelitian dengan teori yang dikaji di dalam kajian teori. Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan teori pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi menyimak dongeng. Pengembangan media interaktif berbasis android dengan model *group investigation* dapat membantu guru mengajarkan siswa keterampilan menyimak dongeng. Media pembelajaran ini mampu menarik perhatian membuat pembelajaran lebih menarik minat siswa sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar dan membuat pembelajaran lebih optimal. Sesuai dengan pendapat Musfiqon (2015; 189) kelebihan pembelajaran berbasis multimedia yaitu: (1) lebih menarik minat siswa, (2) lebih efektif dan efisien, (3) lebih praktis dan (4) materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai dengan modalitas belajarnya. Maka dari itu diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini mampu menjadi salah satu pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis yang dalam penelitian ini yaitu hubungan antara hasil penelitian terhadap pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya. Implikasi praktis ini meliputi peneliti, guru, siswa, dan sekolah. Bagi peneliti

yaitu dapat menambah pengetahuan mengenai media interaktif berbasis *android* . Bagi guru yaitu dapat menambah referensi dalam penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak dongeng. Bagi siswa diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang baru dan inovatif mampu membuat siswa belajar dengan media pembelajaran yang dikembangkan dan termotivasi untuk giat belajar. Media interaktif berbasis *android* ini juga memberikan manfaat bagi pihak sekolah, yaitu dapat memotivasi sekolah dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis android dengan model *group investigation* layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi menyimak dongeng. Media interaktif berbasis *android* dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif pada proses pembelajaran. Media interaktif berbasis *android* dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa serta perbaikan yang telah divalidasi oleh ahli.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media interaktif berbasis android dengan model *group investigation* untuk siswa SD kelas III, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Desain media interaktif berbasis android yang dikembangkan peneliti menggunakan model *waterfall* yang terdapat 5 tahap yaitu (1)*Analysis*, melalui wawancara diperoleh permasalahan kurangnya media interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak dongeng; (2)*Design*, menentukan materi dongeng yaitu menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual desain media berbentuk proyotype; (3)*Implementation*, pembuatan media berbentuk aplikasi dengan juul dongengku. *Testing*, di uji kelayakan dan efektifitasnya; (5) *Maintenance*. Peneliti memberikan file media interaktif berbasis android kepada pihak sekolah untuk dipergunakan dalam pembelajaran
- 2) Kelayakan media interaktif berbasis *android* berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi, dinilai sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media adalah 97,50% dan oleh ahli materi sebesar 87,50% keduanya termasuk dalam kategori sangat layak.

- 3) Media interaktif berbasis android menggunakan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation (GI)* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng karena dapat meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia materi menyimak dongeng kelas III SDN 1 Mayahan, dengan rata-rata nilai siswa sebelum (*pretest*) yaitu 51,1 dan (*postest*) yaitu 81,1, selain itu terlihat dari hasil perhitungan *N-gain* sebesar 0,63 dan dari hasil (*uji-t*) yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak dengan nilai signifikasnsi $<0,05$ yaitu sebesar 0,00.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif berbasis *android* berbantuan model kooperatif *Group Investigation (GI)* dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Dalam penggunaan media interaktif berbasis *android* guna meningkatkan keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas III SD hendaknya guru senantiasa memberikan pengarahan, motivasi dan apresiasi kepada siswa.
- 2) Guru sebaiknya dapat memahami sistem media dan dapat mengembangkan media yang lebih bervariasi dan mengikuti perkembangan zaman.
- 3) Sekolah sebaiknya dapat memberikan fasilitas yang memadai untuk pendidik agar mampu membuat media yang inovatif agar siswa mudah memahami materi dan meningkatkan keterampilan berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Norazilawati. 2017. *“Development of Interactive Software for Implementing the Science Process Skills in Science Primary School”*. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Astuti, Fiki Kusuma. 2018. *“Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School”*. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*
- Dananjaya, James. 1997. *Folklor Indonesia*. Jakarta:Pustaka Utama Grafiti.
- Desi Puspita Sari. 2019 *“Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara melalui Metode Bercerita dengan Bantuan Media Audio”* *Journal on Early Childhood Education Research*
- Developed by Google Developer Training Tim 2016. *Kursus Dasar-Dasar Developer Android Praktik Belajar Mengembangkan Aplikasi Android Buku Kerja Praktik*.
- Developed by Google Developer Training Tim 2016. *Kursus Dasar-Dasar Developer Android Praktik Belajar Mengembangkan Aplikasi Android Buku Referensi Konsep*.
- Dian Wahyu Putra, dkk. 2016 .*“Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”*. *Jurnal Informatika Merdeka*, Vol.1,
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jendral Sekolah Dasar dan menengah 2017. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta, Diklat.
- Gufon, Amirullah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android*. *Wacana Akademika Volume 2 No 1*
- Gusmindar. 2016. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share Pada Siswa*. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* Vol 1 No 1

- Hamdan Husein Batubara, 2017 “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Android* untuk Siswa SD/MI” Jurnal Madsah Ibtidaiyah Vol. 3, No. 1.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hapsari, Sri. 2009. *Pintar Berbahasa Indonesia untuk SD/MI kelas 3*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Hartoto, Tri. 2016. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation (Gi)* Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah. Jurnal HISTORIA Volume 4, Nomor 2.
- Hasanah, Uswatun. 2016. Aplikasi Dongeng Berbasis Text to Speech Untuk Platform Android. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi
- Imam Hambali, dkk. 2013. “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis *Android*”. Jurnal Sistem Informasi Vol.2, No.2.
- Indriyani, Umri Nur’aini. 2008. *Bahasa Indonesia Untuk SD Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Isma Ramadhani Lubis dkk. 2015. “ Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA”. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA
- Lestari. Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT.Rafika Adiatama.
- Megantoro, C.A. 2010. *Unsur Intrnsik dalam Dongeng*. Semarang: Aneka Ilmu
- Meina Febriani.2012 “Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Dongeng Banyumas Bagi Siswa SD Kelas Rendah”. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Nadiya, Haris Rosdianto, dan Eka Murdani 2016 “Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation (gi)* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Gerak Lurus Kelas X” Jurnal Pendidikan Fisika

- Nova Irwa, dkk. 2015. "Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group investigation* dan Teamwork Skills Terhadap Hasil Relajar Fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika*
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada *University Press*.
- Nurdyansyah dan Fahyuni, Eni Fariyatul 2016 *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center
- Putri Wulandari, Mujib, dkk. 2016 "Pengaruh Model Pembelajaran Investigasi Kelompok berbantuan Perangkat Lunak Maple terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis". *Jurnal Pendidikan Matematika*
- Riga Zahara Nurani, dkk. 2018 dengan judul "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital" *Jurnal informatika*
- Safaat H., Nazruddin. 2015. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Infomatika Bandung.
- Sanaky, h Hujair AH. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sertel, Altun. 2015. "The Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and Views on the Science and Technology Course". *International Electronic Journal of Elementary Education*.
- Sigit Prasetyo, 2017 "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Android* untuk Siswa SD/MI". *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*
- Siti Fadjryana Fitroh dan Evi Dwi Novita 2015 "Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini" .Vol.2, No.2 hal 76-149
- Siti Fatimah. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi Metakognitif Siswa SMP Kelas VII". Volume 3, Nomor 2
- Siti Muryoah dkk 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technolog*

- Sopiah Sangadji 2016. *“Implementation of cooperative learning with group investigation model to improve learning Achievement of vocational school students in Indonesia”*. *International Journal of Learning & Development*
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprobo Aryani, dkk 2012 “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi *Know-Want-Learned* (KWL) Pada Siswa Kelas IVA SDN Sekaran 01 Semarang”
- Taniredja, Tukiran dkk 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Umi Hijriyah 2016. *Menyimak Stategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung
- Wanda Ramansyah 2015 “Pengembangan Education Game (Edugame) Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”. *Jurnal Jurnal Ilmiah Edutic*
- Wibawanto, Wandah 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Widyaningrum, Heny Kusuma. 2015. Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Premiere Educandum*
- Yektyastuti, Resti. 2106. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*.
- Yenni Anas, dkk.2018. *“Application of Type Cooperative Learning Models Group Investigation (GI) in Improving Competence Learning Biology Student School”*. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*

Youssef Bassil 2012 “*A Simulation Model for the Waterfall SDLC*”. *International Journal of Engineering & Technology (iJET)*

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pengembangan Media

**KISI-KISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG**

Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Media interaktif berbasis <i>android</i>	1. Melakukan analisis kebutuhan guru terhadap media interaktif berbasis <i>android</i> untuk materi menyimak dongeng	a. Guru kelas III SDN 1 Mayahan	1. Angket kebutuhan guru
	2. Melakukan analisis kebutuhan siswa terhadap media media interaktif berbasis <i>android</i> untuk materi menyimak dongeng	b. Siswa kelas III SDN 1 Mayahan	2. Angket kebutuhan siswa
	3. Melakukan penilaian prototipe oleh ahli materi terhadap media interaktif berbasis <i>android</i> untuk materi menyimak dongeng	c. Ahli materi	3. Angket uji validasi materi
	4. Melakukan penilaian prototipe oleh ahli media terhadap media interaktif berbasis <i>android</i> untuk materi menyimakdongeng	d. Ahli media	4. Angket uji validasi media
	5. Melakukan analisis tanggapan guru terhadap media interaktif berbasis <i>android</i> untuk materi menyimakdongeng	e. Guru kelas III SDN 1 Mayahan	5. Angket tanggapan guru
	6. Melakukan analisis tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis <i>android</i> untuk materi menyimakdongeng	f. Siswa kelas III SDN 1	6. Angket

		Mayahan	tanggapan siswa
Keterampilan menyimak	Memenuhi indikator pengujian keefektifan produk (menggunakan nilai pengetahuan)	Siswa, foto, video	Dokumentasi

**KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN DAN PENILAIAN
TERHADAP MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG**

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU			
No.	Kriteria	Indikator	No Soal
A. Profil Menyimak Dongeng			
1.	Pembelajaran menyimak dongeng	Tanggapan guru terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia	A : 1-6
		Tanggapan guru mengenai pembelajaran menyimakdongeng	
2.	Tanggapan terhadap media interaktif berbasis <i>android</i>	Kebutuhan media interaktif dalam materi menguraikan pesan dalam dongeng.	A : 7-9
		Perlunya media interaktif dalam materi menguraikan pesan dalam dongeng	
B. Profil Media Interaktif Berbasis <i>Android</i>			
1.	Tampilan media interaktif berbasis <i>android</i>	Materi dan bentuk soal evaluasi	B : 1-5
		Backsound, warna, skor dalam media	
2.	Bahasa	Penggunaan bahasa dalam media	B : 6
KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN SISWA			
No.	Kriteria	Indikator	No Soal
A. Profil Menyimak Dongeng			
1.	Kondisi siswa dalam materi pembelajaran menyimak dongeng	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia	A : 1-7
		Tanggapan siswa mengenai pembelajaran menyimak dongeng	

2.	Tanggapan terhadap media interaktif berbasis <i>android</i>	Tanggapan siswa mengenai media interaktif dalam materi menguraikan pesan dalam dongeng.	A : 8,9,
		Perlunya media interaktif dalam materi menguraikan pesan dalam dongeng	
B. Profil Media Interaktif Berbasis <i>Android</i>			
1.	Tampilan media interaktif berbasis <i>android</i>	Materi dan bentuk soal evaluasi	B : 1-6
		Backsound, warna, skor dalam media	
2.	Bahasa	Penggunaan bahasa dalam media	B : 7
KISI KISI-KISI PENILAIAN AHLI MATERI			
No	Kriteria	Indikator	No. Soal
1.	Aspek Materi	1. Kesesuaian materi dengan KD dan tujuan 2. Kesesuaian soal / evaluasi dengan materi 3. Kesesuaian soal / evaluasi dengan karakteristik siswa III	1-3
2.	Aspek Penyajian	1. Kesesuaian teknik penyajian materi 2. Kebermaknaan dalam kegiatan belajar	4-8
3.	Aspek Bahasa	1. Jenis dongeng yang dipilih 2. Bahasa yang digunakan dalam dongeng	9-10
KISI KISI-KISI PENILAIAN AHLI MEDIA			
No	Kriteria	Indikator	No. Soal
1.	Aspek Tampilan	1. Kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa kelas III 2. Kesesuaian warna 3. Ketepatan tata letak menu 4. Kejelasan teks, video, dan suara	1-4

2.	Aspek Pemrograman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempermudah proses pembelajaran 2. Kemudahan navigasi 3. Kemudahan penggunaan 4. Kejelasan bahasa 5. Kelancaran program 	5-10
KISI KISI-KISI TANGGAPAN GURU			
No.	Kriteria	Indikator	No. Soal
1.	Hasil media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan media 2. Kesesuaian media dengan isi 	1-4
2.	Kegunaan	1. Kegunaan media dalam pembelajaran	5-9
3.	Bahasa	1. Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa	10
KISI KISI-KISI TANGGAPAN SISWA			
No.	Kriteria	Indikator	No. Soal
3.	Hasil media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan media 2. Kesesuaian media dengan isi 	1-4
3.	Kegunaan	1. Kegunaan media dalam pembelajaran	5-7
3.	Bahasa	1. Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa	8

Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru

**ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENYIMAK DONGENG**

Nama :

NIP :

Instansi :

A. Profil Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
4. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan sudah sesuai dengan kompetensi dasar?	() iya () tidak
2.	Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia menyimak dongeng sulit dilakukan siswa?	() iya () tidak
3.	Apakah pembelajaran menyimak dongeng mengalami kendala dalam penggunaan media?	() iya () tidak
4.	Apakah dalam menyimak dongeng mengalami kendala dalam pemilihan metode pembelajaran yang menyenangkan?	() iya () tidak
5.	Apakah dalam menyimak dongeng siswa dapat memahami isi dongeng?	() iya () tidak
6.	Apakah dalam menyimak dongeng siswa dapat menguraikan pesan dalam dongeng tersebut?	() iya () tidak
7.	Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak dongeng memerlukan media yang menarik?	() iya () tidak
8.	Apakah media interaktif berbasis <i>android</i> cocok untuk materi menyimak dongeng?	() iya () tidak

9.	Apakah siswa akan terbantu dengan adanya media media interaktif berbasis <i>android</i> dalam materi menyimak dongeng?	() iya () tidak
----	--	----------------------

B. Profil Media Interaktif Berbasis *Android* dalam Materi Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
2. Berilah tanda (√) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
3. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTRA PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
A. Aspek Tampilan		
1.	Bagaimana cara penyampaian menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang baik?	() dengan teks dan video () dengan teks dan gambar () jawaban lain
2.	Apakah media pembelajaran perlu memuat soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa?	() perlu () tidak perlu () jawaban lain
3.	Bagaimana bentuk soal evaluasi yang baik pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> ?	() pilihan ganda () benar salah () jawaban lain
4.	Apakah media yang ditampilkan perlu dilengkapi dengan efek suara (<i>background</i>)	() perlu () tidak perlu () jawaban lain
5.	Karakter warna seperti apa yang baik pada tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> ?	() warna-warna cerah () warna-warna gelap () jawaban lain
B. Aspek Bahasa		
6.	Bahasa seperti apa yang cocok digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> ?	() Bahasa baku () Bahasa sehari-hari dan sopan () jawaban lain

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *android* materi menyimak dongeng!

.....
.....
.....
.....

Mayahan, 2020
Responden

.....

Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP
MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG**

Nama :

Presensi:

Kelas :

A. Profil Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
4. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah kamu suka dongeng?	() iya () tidak () tidak tau
2.	Apakah kamu kesulitan dalam menyimak dongeng?	() iya () tidak () tidak tau
3.	Apakah kamu mengetahui isi dongeng yang sedang kamu simak?	() iya () tidak () tidak tau
4.	Menurut kamu apakah media pembelajaran menyimak dongeng sudah lengkap?	() iya () tidak () tidak tau
5.	Apakah guru pernah menampilkan video dalam materi menyimak dongeng?	() iya () tidak () tidak tau
6.	Apakah kamu suka apabila dalam menyimak dongeng ditampilkan sebuah video?	() iya () tidak () tidak tau
7.	Apakah kamu pernah menyimak dongeng melalui <i>android</i> ?	() iya () tidak () tidak tau
8.	Apakah kamu lebih tertarik apabila menyimak dongeng menggunakan <i>android</i> ?	() iya () tidak () tidak tau

B. Profil Media Interaktif Berbasis *Android* dalam Materi Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
2. Berilah tanda (√) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
3. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTRA PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
A. Aspek Tampilan		
1.	Apakah kamu suka apabila dongeng dilengkapi dengan teks?	() iya () tidak () tidak tau
2.	Apakah kamu suka apabila dongeng dilengkapi dengan video?	() iya () tidak () tidak tau
3.	Apakah dalam media interaktif sebaiknya terdapat <i>backsound</i> ?	() iya () tidak () tidak tau
4.	Bagaimana sebaiknya warna dalam media?	() warna-warna cerah () warna-warna gelap () tidak tau
5.	Apakah kamu akan lebih semangat dalam belajar apabila terdapat evaluasi ?	() iya () tidak () tidak tau
6.	Bagaimana sebaiknya bentuk soal evaluasi?	() pilihan ganda () benar salah () uraian
B. Aspek Bahasa		
7.	Bagaimana sebaiknya bahasa yang digunakan dalam media?	() Bahasa baku () Bahasa sehari-hari dan sopan () tidak tau

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *android* materi menyimak dongeng!

.....

Mayahan, 2020
Responden

.....

Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Materi

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP
MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG**

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

I. Petunjuk pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
3. Penilaian yang diberikan pada komponen format A dengan cara melingkari pada rentang angka-angka penilaian yang dianggap sesuai.

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Jika terdapat komentar tambahan, tuliskan pada bagian saran dan masukan.

Contoh :

- a. Bagaimanakah komposisi warna dalam aplikasi menyimak teks dongeng?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

4. Apabila masih terdapat komentar secara umum, dapat dituliskan pada format B dalam angket.
5. Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tulislah nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia

FORMAT A

A. Aspek Materi

1. Bagaimanakah kesesuaian materi dengan KD dan tujuan pembelajaran?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

2. Bagaimanakah kesesuaian dongeng dengan karakteristik siswa kelas III SD?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

3. Apakah soal / evaluasi yang diberikan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

B. Aspek Penyajian

4. Apakah penyajian materi sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

5. Apakah urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

6. Apakah penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III ?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

7. Apakah penyajian materi bersifat komunikatif dan interaktif?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

8. Apakah penyajian materi menciptakan kemampuan menyimak pada siswa kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

C. Aspek Kebahasaan

9. Apakah jenis dongeng yang dipilih dalam media sesuai untuk siswa SD kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

10. Bahasa yang digunakan dalam media jelas

4	3	2	1
---	---	---	---

Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
---------------	--------	---------------	--------------

Saran dan masukan :

.....

FORMAT B

**Saran Perbaikan Secara Umum Media Interaktif Berbasis *Android* Untuk
 Menyenak Dongeng**

.....

Kesimpulan umum:

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan maka media interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng berbantuan model pembelajaran *GI* pada siswa kelas III dinyatakan:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

Keterangan : lingkarkanlah salah satu

Semarang, 2020

Validator,

.....

Lampiran 5 Angket Penilaian Ahli Media

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP
MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID***

UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

I. Petunjuk pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
3. Penilaian yang diberikan pada komponen format A dengan cara melingkari pada rentang angka-angka penilaian yang dianggap sesuai.

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Jika terdapat komentar tambahan, tuliskan pada bagian saran dan masukan.

Contoh :

- a. Bagaimanakah komposisi warna dalam aplikasi menyimak teks dongeng?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

4. .Apabila masih terdapat komentar secara umum, dapat dituliskan pada format B dalam angket.
5. Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tuliskan nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia

FORMAT A

A. Aspek Tampilan

1. Apakah tampilan program sesuai dengan karakter siswa SD kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

2. Apakah warna yang disajikan dalam program menarik?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

3. Apakah tata letak menu yang disajikan dalam program sesuai dengan kebutuhan siswa SD kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

4. Apakah teks, video, dan suara dalam program sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

5. Apakah program mempermudah proses pembelajaran?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

6. Apakah navigasi dalam program dapat berfungsi dengan baik?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

7. Apakah program dapat digunakan dengan mudah?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

8. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas III ?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

9. Apakah program dapat digunakan tanpa masalah atau error?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

10. Apakah program dapat diakses dan dimanfaatkan?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....
.....

FORMAT B

Saran Perbaikan Secara Umum Media Interaktif Berbasis *Android* Untuk Materi Menyimak Dongeng

.....

Kesimpulan umum:

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan maka media interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng berbantuan model pembelajaran *GI* pada siswa kelas III dinyatakan:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

Keterangan : lingkariilah salah satu

Semarang, 2020

Validator,

.....

Lampiran 6 Kuesioner Respon Guru

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN**Kuesioner Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android***

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menyimak Dongeng
 Sasaran Media : Siswa kelas III SD N 1 Mayahan
 Nama Guru :
 NIP :
 Hari/tanggal :

A. Petunjuk

Lembar penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian Bapak terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Penilaian dan komentar Bapak akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Bapak dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 1 : Kurang Setuju
- 2 : Cukup
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

B. Penilaian

No	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
11.	Tampilan media secara keseluruhan menarik				
12.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> sesuai dengan KD indikator dan tujuan pembelajaran				
13.	Pemilihan warna pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III				
14.	Pemilihan video dongeng pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III				
15.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat digunakan pada pembelajaran menyimak dongeng				
16.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i>				

	dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar				
17.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak dongeng				
18.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas				
19.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mudah digunakan				
20.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas III				

C. Tulis saran dan komentar tentang media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng

.....

Mayahan,
 Guru kelas III

.....
 .
 NIP

Lampiran 7 Kuesioner Respon Siswa

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN**Kuesioner Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android***

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menyimak Dongeng
 Sasaran Media : Siswa kelas III SD N 1 Mayahan
 Nama Siswa :
 Hari/tanggal :

A. Petunjuk

Lembar penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian Bapak terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Penilaian dan komentar Bapak akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Bapak dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 1 : Kurang Setuju
 2 : Cukup
 3 : Setuju
 4 : Sangat Setuju

D. Penilaian

No	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
9.	Tampilan media secara keseluruhan menarik				
10.	Pemilihan warna pada media menarik				
11.	Pemilihan video dongeng pada media menarik				
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mudah digunakan				
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mampu meningkatkan minat dan motivasi saya dalam belajar				
14.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan keterampilan saya dalam menyimak dongeng				
15.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif				

	berbasis <i>android</i> dapat memudahkan saya menyimak dongeng				
16.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami				

B. Tulis saran dan komentar tentang media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng

.....

.....

.....

Mayahan,

Siswa kelas III

.....

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD N 1 Mayahan
Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : 3
Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.

B. Indikator

- 3.8.1 Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara tulis
- 3.8.2 Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara visual
- 3.8.3 Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Dengan membaca teks dongeng, siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara tulis dengan tepat.
- 2. Dengan menyimak video siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara visual dengan tepat.
- 3. Dengan menyimak video dongeng siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- 1. Menguraikan pesan dalam dongeng

E. Model Pembelajaran

Cooperative Learning tipe *Group Investigation*

Metode : diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah

F. Media Pembelajaran

- 1. Media :
 - a. Aplikasi “Dongengku”
 - b. Video dongeng

2. Alat : *Smartphone Android*

G. Sumber Belajar

Megantoro C.A. 2010. Unsur Intrinsik dalam Dongeng. Semarang: Aneka Ilmu

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

Internet

a. <https://m.youtube.com/watch?v=OdmFsUPYfII>

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menanyakan kabar siswa 3. Guru mengajak siswa untuk berdoa menurut agama masing-masing yang dipimpin oleh salah satu siswa yang berangkat paling awal. (Relgius dan Menghargai kedisiplinan siswa) 4. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 5. Siswa diajak untuk menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 6. Guru mengecek kehadiran siswa. 7. Siswa memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 8. Siswa diberikan motivasi oleh guru agar selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran. 9. Apersepsi: guru memeberikan pertanyaan kepada siswa “anak-anak apakah kalian suka membaca dongeng?dongeng apa yang pernah kalian baca? 10. Siswa mendapat informasi dari guru mengenai tujuan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	pembelajaran dari materi yang akan dipelajari (menyimak dongeng).	
Kegiatan Inti	<p>11. Guru memberikan pretest untuk menyimak dongeng, kemudian menjawab pertanyaan mengenai pesan dalam dongeng.</p> <p>Mengelompokan Siswa dan Identifikasi Topik</p> <p>12. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa setiap kelompok.</p> <p>13. Siswa mengamati penjelasan guru mengenai model <i>group investigation</i> dalam pelaksanaannya</p> <p>14. Siswa mengamati penjelasan guru mengenai tugas kelompok yang akan diberikan (topik yang akan dipelajari adalah menggali pesan dalam dongeng melalui menyimak dongeng).</p> <p>15. Guru membimbing siswa untuk menyiapkan <i>smartphone</i> (<i>smart phone</i> disediakan oleh guru, sejumlah kelompok) yang akan digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>Merencanakan Tugas-tugas Belajar</p> <p>16. Setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah disediakan dalam aplikasi yang terdapat dalam <i>smartphone</i> (cara untuk menemukan isi pesan dongeng) dengan bimbingan guru.</p> <p>Melaksanakan Investigasi.</p> <p>17. Siswa membaca dan mengamati video dongeng (dengan judul Gajah dan Semut) yang terdapat dalam aplikasi.</p> <p>18. Guru membimbing siswa untuk mendapatkan informasi (isi</p>	60 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pesan dongeng) dalam dongeng.</p> <p>19. Siswa menganalisis pesan yang terdapat dalam dongeng.</p> <p>Menyiapkan Laporan Akhir</p> <p>20. Siswa membuat catatan mengenai pesan yang terkandung dalam dongeng secara individu.</p> <p>21. Siswa berdiskusi mengenai pesan yang terkandung dalam dongeng (menggabungkan catatan masing-masing menjadi sebuah laporan)</p> <p>Mempresentasikan Laporan Akhir</p> <p>22. Masing-masing kelompok menyiapkan satu perwakilan siswa</p> <p>23. Perwakilan kelompok mempresentasikan mengenai isi dan pesan yang terkandung dalam dongeng.</p> <p>24. Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan.</p> <p>25. Guru bersama siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>26. Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai pesan dalam dongeng yang belum dimengerti.</p>	
Penutup	<p>27. Guru bersama siswa membuat simpulan dan ringkasan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>Evaluasi</p> <p>28. Siswa mengerjakan soal evaluasi/ posttest yang dibagikan oleh guru</p> <p>29. Guru memberikan refleksi dari hasil belajar siswa</p> <p>30. Guru memberikan tindak lanjut</p>	35 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	31. Guru menyampaikan motivasi agar siswa tetap belajar meskipun berada dirumah (mempelajari kembali materi yang telah disampaikan dan materi selanjutnya). 32. Siswa berdoa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran	

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Prosedur Penilaian : Pretest dan Posttest
2. Teknik penilaian : Tes
3. Jenis penilaian : Tes tertulis (soal)
4. Bentuk penilaian : Pilihan ganda

Mengetahui,
Kepala SDN 1 Mayahan

NIP

Grobogan,
Guru Kelas III

NIP

LAMPIRAN 1

BAHAN AJAR

a. Pengertian Dongeng

Dongeng merupakan salah satu bentuk sastra lama yang menceritakan sebuah kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi). Dongeng terbagi menjadi tiga bagian yaitu pendahuluan, isi atau peristiwa dan penutup. Semua jenis dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.

b. Unsur-unsur intrinsik dongeng

Dongeng mengandung lima unsur intrinsik yaitu:

1. Tema adalah ide pokok dari cerita, merupakan patokan untuk membangun suatu cerita.
2. Alur: adalah jalan cerita yang diurutkan besarkan sebab-akibat atau pun besarkan urutan waktu
3. Penokohan adalah proses penampilan tokoh dengan pemberian watak, dan sifat
4. Latar adalah salah satu unsur pembentuk cerita yang menunjukkan dimana dan kapan rangkaian-rangkaian cerita itu terjadi
5. Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pencerang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya.

c. Tips Menentukan Amanat

Untuk menentukan amanat caranya adalah, kamu harus membaca dan memahami isi dari dongeng tersebut dengan seksama, selain itu kamu harus mengetahui ciri-ciri amanat.

d. Ciri- ciri Amanat

4. Amanat berisi
Saran

Ajakan atau imbauan.

5. Untuk hal-hal yang baik, kamu diajak untuk melakukan.

Misalnya:

Bantulah teman yang sedang kesulitan

6. Untuk hal-hal negatif, kamu diajak untuk tidak melakukan (biasanya ditandai dengan penggunaan kata *jangan*).

Misalnya:

Jangan suka berbohong!

LAMPIRAN 2**MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Aplikasi “Dongengku”
2. Video dongeng
 - Dongeng Gajah dan Semut



LAMPIRAN 3**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN SOAL**

Nama Sekolah : SD N 1 Mayahan

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : 3

Alokasi waktu : 3 x 35 menit

Muatan pembelajaran	Kompetensi dasar	Indikator	Tujuan pembelajaran	Ranah	Penilaian		
					Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk penilaian
Bahasa Indonesia	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan..	3.8.1 Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara tulis 3.8.2 Menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara visual 3.8.3 Menggali pesan	1. Dengan membaca teks dongeng, siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara tulis dengan tepat. 2. Dengan mengamati gambar siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara visual	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda

		dalam dongeng yang disajikan secara lisan	dengan tepat. 3. Dengan mendengarkan dongeng siswa dapat menggali pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan dengan tepat.				
--	--	---	--	--	--	--	--

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Nama Sekolah : SD N 1 Mayahan

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : 3

Dongeng Gajah dan Semut

Berikan tanda (x) pada jawaban yang tepat !

1. merupakan salah satu bentuk sastra lama yang menceritakan sebuah kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.
 - a. pantun
 - b. puisi
 - c. dongeng
 - d. cerita
2. Amanat adalah yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya.
 - a. ancaman
 - b. pengumuman
 - c. perintah
 - d. pesan moral
3. Siapakah tokoh yang tidak mau memberi hormat kepada gajah?
 - a. gajah
 - b. burung merpati
 - c. semut
 - d. burung beo
4. Dalam dongeng Gajah dan Semut, siapakah yang memiliki sifat sombong?
 - a. gajah
 - b. burung beo
 - c. semut
 - d. burung merpati
5. Dalam dongeng Gajah dan Semut, semut memiliki sifat?
 - a. penakut
 - b. pemberani
 - c. sombong
 - d. pembohong

- | |
|---|
| <p>6. Suatu hari saat gajah sedang berjalan di hutan dia melihat burung beo duduk di atas pohon.</p> <p style="padding-left: 40px;">Gajah : "Hei apa yang kau lakukan, tidakkah kau melihat aku sedang lewat? Aku adalah hewan terkuat di hutan ini, ayolah hormat padaku bungkuk padaku</p> <p style="padding-left: 40px;">Beo : "Apa? Kenapa harus begitu?"</p> |
|---|

Dari penggalan dongeng diatas, gajah memiliki sifat...

- | | |
|----------------|------------|
| a. baik hati | c. sombong |
| b. rendah hati | d. pemarah |

7. Tepat di pinggir sungai hiduplah seekor semut di sebuah bukit semut, setiap hari semut itu mengumpulkan makanan. Dan gajah selalu mengganggu semut itu. Hari ini pun tidak berbeda saat sang gajah sedang minum air dia melihat semut itu dan berkata , "Hai semut kecil kemana kau membawa makananmu?". Semut menjawab, "Aku akan membawa ini kembali ke rumahku sebentar lagi akan turun hujan, aku harus bersiap dan mengumpulkan banyak makanan". kemudian gajah mengambil air dengan belalainya yang besar dan kemudian menyemburkannya ke arah semut, air air itu mengotori makanannya, dan semut itu benar-benar basah. Gajah hanya mentertawakan semut tersebut

Dari penggalan dongeng di atas, perbuatan gajah terhadap semut merupakan perbuatan yang...

- a. terpuji
b. baik
c. harus dicontoh
d. tidak boleh dicontoh
8. Keesokan harinya sang semut pergi keluar untuk mengumpulkan makanan dia melihat sang gajah sedang tidur, semut tiba-tiba memiliki sebuah ide kemudian dia pelan-pelan berjalan ke dekatnya menyelinap masuk ke belalainya saat di dalam dia mulai menggigit sang gajah, dia terus menggigit gajah lalu gajah terbangun dan mulai berteriak kesakitan. Gajah itu kesakitan dan dia mulai menangis. Sang semut mendengar tangisan gajah dan keluar dari belalainya. Gajah terkejut melihat semut kecil itu, dia begitu ketakutan bahwa semut akan menggigit dia lagi dia berlutut dan mulai meminta maaf, sang gajah mengerti kesalahannya, kemudian dia pergi, dan sejak saat itu dia tidak pernah mengganggu siapapun lagi.

Pesan apa yang dapat kita ambil dari perbuatan gajah?

- a. menangis jika melakukan kesalahan
b. meminta maaf jika melakukan kesalahan
c. marah jika melakukan kesalahan
d. berteriak jika melakukan kesalahan
9. Jika kita memiliki sebuah kemampuan, kita tidak boleh bersifat terhadap kemampuan yang kita miliki.
- a. baik hati
b. rendah hati
c. sombong
d. rendah diri

10. Setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan masing- masing, jika kita memiliki kelebihan atau kemampuan sebaiknya kita gunakan untuk?
- a. membantu orang lain
 - b. menyombongkan diri
 - c. membohongi orang lain
 - d.meledek orang lain

KUNCI JAWABAN**Dongeng Gajah dan Semut**

- | | |
|------|------|
| 1. C | 6. C |
| 2. D | 7. D |
| 3. D | 8. B |
| 4. A | 9. C |
| 5. B | 10.A |

Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 9 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

**ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP
MEDIA INTERAKTIFBERBASIS *ANDROID*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG**

Nama : SUPRIYADI

NIP : -

Instansi :SDN 1 Mayahan

C. Profil Menyimak Dongeng

III. PETUNJUK

5. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan
6. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
7. Berilah tanda (√) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
8. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

IV. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan sudah sesuai dengan kompetensi dasar?	(√) iya () tidak
2.	Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia menyimak dongeng sulit dilakukan siswa?	(√) iya () tidak
3.	Apakah pembelajaran menyimak dongeng mengalami kendala dalam penggunaan media?	(√) iya () tidak
4.	Apakah dalam menyimak dongeng mengalami kendala dalam pemilihan metode pembelajaran yang menyenangkan?	(√) iya () tidak
5.	Apakah dalam menyimak dongeng siswa dapat memahami isi dongeng?	() iya (√) tidak
6.	Apakah dalam menyimak dongeng siswa dapat menguraikan pesan dalam dongeng tersebut?	() iya (√) tidak
7.	Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak dongeng memerlukan media yang menarik?	(√) iya () tidak
8.	Apakah media interaktif berbasis <i>android</i> cocok untuk materi menyimak dongeng?	(√) iya () tidak

9.	Apakah siswa akan terbantu dengan adanya media media interaktif berbasis <i>android</i> dalam materi menyimak dongeng?	(√) iya () tidak
----	--	----------------------

D. Profil Media Interaktif Berbasis *Android* dalam Materi Menyimak Dongeng

III. PETUNJUK

4. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya

5. Berilah tanda (√) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi

6. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

IV. DAFTRA PERTANYAAN

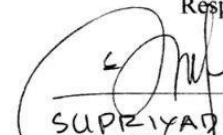
No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
C. Aspek Tampilan		
1.	Bagaimana cara penyampaian menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang baik?	(√) dengan teks dan video () dengan teks dan gambar () jawaban lain
2.	Apakah media pembelajaran perlu memuat soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa?	(√) perlu () tidak perlu () jawaban lain
3.	Bagaimana bentuk soal evaluasi yang baik pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> ?	(√) pilihan ganda () benar salah () jawaban lain
4.	Apakah media yang ditampilkan perlu dilengkapi dengan efek suara (<i>backsound</i>)	(√) perlu () tidak perlu () jawaban lain
5.	Karakter warna seperti apa yang baik pada tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> ?	(√) warna-warna cerah () warna-warna gelap () jawaban lain
D. Aspek Bahasa		
6.	Bahasa seperti apa yang cocok digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> ?	() Bahasa baku (√) Bahasa sehari-hari dan sopan () jawaban lain

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *android* materi menyimak dongeng!

Menggunakan bahasa yg jelas mudah di pahami...
sesuai dengan keadaan lingkungan tempat tinggal siswa'

Mayahan, 24 - 1 - 2020

Responden


SUPRIYADI

Lampiran 10 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENYIMAK DONGENG**

Nama : ARNEN GUNAWAN
 Presensi : 2
 Kelas : 3
 Sekolah : SDN. 1. Matoham

A. Profil Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Berilah tanda (√) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
4. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah kamu suka dongeng?	() iya (√) tidak () tidak tau
2.	Apakah kamu kesulitan dalam menyimak dongeng?	(√) iya () tidak () tidak tau
3.	Apakah kamu mengetahui isi dongeng yang sedang kamu simak?	() iya (√) tidak () tidak tau
4.	Menurut kamu apakah media pembelajaran menyimak dongeng sudah lengkap?	() iya (√) tidak () tidak tau
5.	Apakah guru pernah menampilkan video dalam materi menyimak dongeng?	() iya (√) tidak () tidak tau
6.	Apakah kamu suka apabila dalam menyimak dongeng ditampilkan sebuah video?	(√) iya () tidak () tidak tau
7.	Apakah dalam pembelajaran kamu pernah menyimak dongeng melalui <i>android</i> ?	() iya (√) tidak () tidak tau
8.	Apakah kamu lebih tertarik apabila menyimak dongeng menggunakan <i>android</i> ?	(√) iya () tidak () tidak tau

B. Profil Media Interaktif Berbasis *Android* dalam Materi Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya

2. Berilah tanda (✓) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
 3. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
A. Aspek Tampilan		
1.	Apakah kamu suka apabila dongeng dilengkapi dengan video?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
2.	Apakah kamu suka apabila video dongeng dilengkapi dengan teks?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
3.	Apakah dalam media interaktif sebaiknya terdapat <i>background</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
4.	Bagaimana sebaiknya warna dalam media?	<input checked="" type="checkbox"/> warna-warna cerah <input type="checkbox"/> warna-warna gelap <input type="checkbox"/> tidak tau
5.	Apakah kamu akan lebih semangat dalam belajar apabila terdapat evaluasi didalam media ?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
6.	Bagaimana sebaiknya bentuk soal evaluasi?	<input checked="" type="checkbox"/> pilihan ganda <input type="checkbox"/> benar salah <input type="checkbox"/> uraian
B. Aspek Bahasa		
7.	Bagaimana sebaiknya bahasa yang digunakan dalam media?	<input type="checkbox"/> Bahasa baku <input checked="" type="checkbox"/> Bahasa sehari-hari dan sopan <input type="checkbox"/> tidak tau

- C. Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *android* materi menyimak dongeng!

Ditambahkan foto, video, audio.....

Mayahan, 24-01-..... 2020

Responden

Alvin

..... ALVIN

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENYIMAK DONGENG**

Nama: Alviansah Anabman
 Presensi: 3
 Kelas: 3SD
 Sekolah: S.D. Negeri 1. Mawahan

A. Profil Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Berilah tanda (✓) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
4. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah kamu suka dongeng?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
2.	Apakah kamu kesulitan dalam menyimak dongeng?	<input type="checkbox"/> iya <input checked="" type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
3.	Apakah kamu mengetahui isi dongeng yang sedang kamu simak?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
4.	Menurut kamu apakah media pembelajaran menyimak dongeng sudah lengkap?	<input type="checkbox"/> iya <input checked="" type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
5.	Apakah guru pernah menampilkan video dalam materi menyimak dongeng?	<input type="checkbox"/> iya <input checked="" type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
6.	Apakah kamu suka apabila dalam menyimak dongeng ditampilkan sebuah video?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
7.	Apakah dalam pembelajaran kamu pernah menyimak dongeng melalui <i>android</i> ?	<input type="checkbox"/> iya <input checked="" type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
8.	Apakah kamu lebih tertarik apabila menyimak dongeng menggunakan <i>android</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau

B. Profil Media Interaktif Berbasis *Android* dalam Materi Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya

2. Berilah tanda (v) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
 3. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban


II. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
A. Aspek Tampilan		
1.	Apakah kamu suka apabila dongeng dilengkapi dengan video?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
2.	Apakah kamu suka apabila video dongeng dilengkapi dengan teks?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
3.	Apakah dalam media interaktif sebaiknya terdapat <i>background</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
4.	Bagaimana sebaiknya warna dalam media?	<input type="checkbox"/> warna-warna cerah <input checked="" type="checkbox"/> warna-warna gelap <input type="checkbox"/> tidak tau
5.	Apakah kamu akan lebih semangat dalam belajar apabila terdapat evaluasi didalam media ?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
6.	Bagaimana sebaiknya bentuk soal evaluasi?	<input checked="" type="checkbox"/> pilihan ganda <input type="checkbox"/> benar salah <input type="checkbox"/> uraian
B. Aspek Bahasa		
7.	Bagaimana sebaiknya bahasa yang digunakan dalam media?	<input type="checkbox"/> Bahasa baku <input checked="" type="checkbox"/> Bahasa sehari-hari dan sopan <input type="checkbox"/> tidak tau

- C. Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *android* materi menyimak dongeng!

Perbesar font dan gambar-gambar

Mayahan, 24-01-2020
 Responden


 Awi Yan

III

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENYIMAK DONGENG**

Nama : Andhika
 Presensi: 1
 Kelas : 3 III
 Sekolah: MIPA 2013

A. Profil Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Berilah tanda (✓) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
4. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah kamu suka dongeng?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
2.	Apakah kamu kesulitan dalam menyimak dongeng?	<input type="checkbox"/> iya <input checked="" type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
3.	Apakah kamu mengetahui isi dongeng yang sedang kamu simak?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
4.	Menurut kamu apakah media pembelajaran menyimak dongeng sudah lengkap?	<input type="checkbox"/> iya <input checked="" type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
5.	Apakah guru pernah menampilkan video dalam materi menyimak dongeng?	<input type="checkbox"/> iya <input checked="" type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
6.	Apakah kamu suka apabila dalam menyimak dongeng ditampilkan sebuah video?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
7.	Apakah dalam pembelajaran kamu pernah menyimak dongeng melalui <i>android</i> ?	<input type="checkbox"/> iya <input checked="" type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
8.	Apakah kamu lebih tertarik apabila menyimak dongeng menggunakan <i>android</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau

B. Profil Media Interaktif Berbasis *Android* dalam Materi Menyimak Dongeng

I. PETUNJUK

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya

2. Berilah tanda (√) dalam kolom yang disediakan sesuai pendapat pribadi
 3. Hanya diperbolehkan memilih satu jawaban

II. DAFTRA PERTANYAAN

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
A. Aspek Tampilan		
1.	Apakah kamu suka apabila dongeng dilengkapi dengan video?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
2.	Apakah kamu suka apabila video dongeng dilengkapi dengan teks?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
3.	Apakah dalam media interaktif sebaiknya terdapat <i>background</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
4.	Bagaimana sebaiknya warna dalam media?	<input type="checkbox"/> warna-warna cerah <input checked="" type="checkbox"/> warna-warna gelap <input type="checkbox"/> tidak tau
5.	Apakah kamu akan lebih semangat dalam belajar apabila terdapat evaluasi didalam media ?	<input checked="" type="checkbox"/> iya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tau
6.	Bagaimana sebaiknya bentuk soal evaluasi?	<input checked="" type="checkbox"/> pilihan ganda <input type="checkbox"/> benar salah <input type="checkbox"/> uraian
B. Aspek Bahasa		
7.	Bagaimana sebaiknya bahasa yang digunakan dalam media?	<input type="checkbox"/> Bahasa baku <input checked="" type="checkbox"/> Bahasa sehari-hari dan sopan <input type="checkbox"/> tidak tau

- C. Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *android* materi menyimak dongeng!

.....
 diberi gambar yang lucu

Mayahan, 24-01-2020
 Responden



.....
 Anchiya

Lampiran 11 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP
MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID*
UNTUK MENYIMAK DONGENG**

Nama : Zuliyanti S.Pd., M.Pd.

NIP : 197307252006041001

Asal Instansi : FBS/ UNNES

I. Petunjuk pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
3. Penilaian yang diberikan pada komponen format A dengan cara melingkari pada rentang angka-angka penilaian yang dianggap sesuai.

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Jika terdapat komentar tambahan, tuliskan pada bagian saran dan masukan.

Contoh :

- a. Bagaimanakah komposisi warna dalam aplikasi menyimak teks dongeng?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

4. Apabila masih terdapat komentar secara umum, dapat dituliskan pada format B dalam angket.
5. Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tuliskan nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia

FORMAT A

A. Aspek Materi

1. Bagaimanakah kesesuaian materi dengan KD dan tujuan pembelajaran?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

2. Bagaimanakah kesesuaian dongeng dengan karakteristik siswa kelas III SD?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

3. Apakah soal / evaluasi yang diberikan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

B. Aspek Penyajian

4. Apakah penyajian materi sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

Gunakan bahasa yang familiar & mudah dipahami oleh anak-anak

5. Apakah urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

6. Apakah penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III ?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

7. Apakah penyajian materi bersifat komunikatif dan interaktif?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

Kurang tambahkan variasi gambar & pilihan warna yang menarik.

8. Apakah penyajian materi menciptakan kemampuan menyimak pada siswa kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

C. Aspek Kebahasaan

9. Apakah jenis dongeng yang dipilih dalam media sesuai untuk siswa SD kelas III?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

10. Bahasa yang digunakan dalam media jelas

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

FORMAT B

Saran Perbaikan Secara Umum Media Interaktif Berbasis *Android* Untuk Menyenak Dongeng

Kesimpulan umum:

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan maka media interaktif berbasis *android* untuk menyenak dongeng berbantuan model pembelajaran *GI* pada siswa kelas III dinyatakan:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

Keterangan : lingkarilah salah satu

Semarang, 24-2-2020

Validator,


Zuliyanti

Lampiran 12 Hasil Angket Penilaian Ahli Media

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENYIMAK DONGENG**

Nama : Sony Zulfikasari S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004022019032030

Asal Instansi : Teknologi Pendidikan (FIP/ UNNES)

I. Petunjuk pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
3. Penilaian yang diberikan pada komponen format A dengan cara melingkari pada rentang angka-angka penilaian yang dianggap sesuai.

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Jika terdapat komentar tambahan, tuliskan pada bagian saran dan masukan.

Contoh :

- a. Bagaimanakah komposisi warna dalam aplikasi menyimak teks dongeng?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

4. Apabila masih terdapat komentar secara umum, dapat dituliskan pada format B dalam angket.
5. Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tuliskan nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia

FORMAT A

A. Aspek Tampilan

1. Apakah tampilan program sesuai dengan karakter siswa SD kelas III?

④	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

2. Apakah warna yang disajikan dalam program menarik?

④	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

3. Apakah tata letak menu yang disajikan dalam program sesuai dengan kebutuhan siswa SD kelas III?

④	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

4. Apakah teks, video, dan suara dalam program sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas III?

④	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

5. Apakah program mempermudah proses pembelajaran?

(4)	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

6. Apakah navigasi dalam program dapat berfungsi dengan baik?

(4)	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

7. Apakah program dapat digunakan dengan mudah?

(4)	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

8. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas III ?

(4)	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

9. Apakah program dapat digunakan tanpa masalah atau error?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

Priksa kembali di kuis.

.....

.....

10. Apakah program dapat diakses dan dimanfaatkan?

4	3	2	1
Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

Saran dan masukan :

.....

.....

.....

FORMAT B

Saran Perbaikan Secara Umum Media Interaktif Berbasis *Android* Untuk

Materi Menyimak Dongeng

Media sudah sangat cocok di pakai y siswa kelas 3.
 secara tampilan, pemilihan warna dan teks sudah
 sangat baik. Silakan lanjut.

Kesimpulan umum:

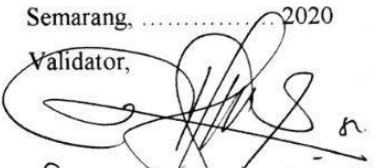
Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan maka media interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng berbantuan model pembelajaran *GI* pada siswa kelas III dinyatakan:

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

Keterangan : lingkarilah salah satu

Semarang, 2020

Validator,


 Sony Zulfikasari M.Pd.
 NIP. 199004022019032030

Lampiran 13 Hasil Angket Tanggapan Guru

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

Kuesioner Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android*

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menyimak Dongeng
 Sasaran Media : Siswa kelas III SD N 1 Mayahan
 Nama Guru : Heny Irawati
 NIP :
 Hari/tanggal : Jum'at, 28 pebruari 2020

A. Petunjuk

Lembar penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian Bapak terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Penilaian dan komentar Bapak akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Bapak dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 1 : Kurang Setuju
- 2 : Cukup
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

B. Penilaian

No	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media secara keseluruhan menarik				✓
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> sesuai dengan KD indikator dan tujuan pembelajaran				✓
3.	Pemilihan warna pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III				✓
4.	Pemilihan video dongeng pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III				✓
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat digunakan pada pembelajaran menyimak dongeng				✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar				✓
7.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam menyimak dongeng				✓
8.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas				✓
9.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mudah digunakan			✓	

10.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas III					✓
-----	--	--	--	--	--	---

C. Tulis saran dan komentar tentang media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng

Sudah bagus, lebih ditingkatkan lagi
untuk menarik semangat belajar anak

Mayahan,

Guru kelas III



Heny Irawati

NIP

Lampiran 14 Hasil Angket Tanggapan Siswa

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

Kuesioner Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android*

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menyimak Dongeng
 Sasaran Media : Siswa kelas III SD N 1 Mayahan
 Nama Siswa : Miftaul Nuraini
 Hari/tanggal : 04/28 Februari 2020

A. Petunjuk

Lembar penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian Bapak terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Penilaian dan komentar Bapak akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Bapak dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 1 : Kurang Setuju
- 2 : Cukup
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

D. Penilaian

No	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media secara keseluruhan menarik				√
2.	Pemilihan warna pada media menarik				√
3.	Pemilihan video dongeng pada media menarik				√
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mudah digunakan				√
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mampu meningkatkan minat dan motivasi saya dalam belajar				√
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan ketrampilan saya dalam menyimak dongeng				√
7.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat memudahkan saya menyimak dongeng				√
8.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami				√

- B. Tulis saran dan komentar tentang media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng
-
-

Mayahan,
Siswa kelas III



Miftahudin

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

Kuesioner Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android*

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menyimak Dongeng
 Sasaran Media : Siswa kelas III SD N 1 Mayahan
 Nama Siswa : Rahmatul Fitaqyani
 Hari/tanggal : hari Jumat 19/23 Februari 2020

A. Petunjuk

Lembar penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian Bapak terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Penilaian dan komentar Bapak akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Bapak dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 1 : Kurang Setuju
- 2 : Cukup
- 3 : Setuju
- 4/√ : Sangat Setuju

D. Penilaian

No	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media secara keseluruhan menarik				√
2.	Pemilihan warna pada media menarik			√	
3.	Pemilihan video dongeng pada media menarik				√
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mudah digunakan				√
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mampu meningkatkan minat dan motivasi saya dalam belajar				√
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan ketrampilan saya dalam menyimak dongeng				√
7.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat memudahkan saya menyimak dongeng				√
8.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami				√

B. Tulis saran dan komentar tentang media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng

Video nya sangat menyenangkan dan ber tarak
 ter dan sangat memahami

Mayahan,
Siswa kelas III



Rahmatyul Fitriani.....

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

Kuesioner Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android*

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Menyimak Dongeng
 Sasaran Media : Siswa kelas III SD N 1 Mayahan
 Nama Siswa : HAFUZA ATHAR AHZANI
 Hari/tanggal : Jumat, 28. Februari. 2020

A. Petunjuk

Lembar penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian Bapak terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Penilaian dan komentar Bapak akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Bapak dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 1 : Kurang Setuju
- 2 : Cukup
- 3 : Setuju
- ✓ : Sangat Setuju

D. Penilaian

No	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media secara keseluruhan menarik				✓
2.	Pemilihan warna pada media menarik				✓
3.	Pemilihan video dongeng pada media menarik				✓
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mudah digunakan			✓	
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> mampu meningkatkan minat dan motivasi saya dalam belajar				✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat meningkatkan ketrampilan saya dalam menyimak dongeng				✓
7.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>android</i> dapat memudahkan saya menyimak dongeng				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami				✓

B. Tulis saran dan komentar tentang media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk menyimak dongeng

.....Sangat menyenangkan dan mudah di pelajari.....

Mayahan,
Siswa kelas III



Hafuza atHar ahzani

Lampiran 15 Daftar Responden Kelas III SDN 1 Mayahan

No.	Responden
1.	Siswa 1
2.	Siswa 2
3.	Siswa 3
4.	Siswa 4
5.	Siswa 5
6.	Siswa 6
7.	Siswa 7
8.	Siswa 8
9.	Siswa 9
10.	Siswa 10
11.	Siswa 11
12.	Siswa 12
13.	Siswa 13
14.	Siswa 14
15.	Siswa15
16.	Siswa 16
17.	Siswa 17
18.	Siswa 18
19.	Siswa 19
20.	Siswa 20
21.	Siswa 21
22.	Siswa 22
23.	Siswa 23
24.	Siswa 24
25.	Siswa 25
26.	Siswa 26
27.	Siswa 27

Lampiran 16 Rekapitulasi Nilai Skala Kecil

NILAI UJI COBA SKALA KECIL MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID

No	Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1.	Siswa 1	70
2.	Siswa 2	70
3.	Siswa 3	50
4.	Siswa 4	40
5.	Siswa 5	60
6.	Siswa 6	50

No	Siswa	Nilai <i>Postest</i>
1.	Siswa 1	100
2.	Siswa 2	100
3.	Siswa 3	80
4.	Siswa 4	70
5.	Siswa 5	90
6.	Siswa 6	90

Lampiran 17 Rekapitulasi Nilai Skala Besar

NILAI UJI COBA SKALA BESAR

No.	Responden	Pretest	Postest
1.	Siswa 1	70	100
2.	Siswa 2	80	90
3.	Siswa 3	60	80
4.	Siswa 4	40	80
5.	Siswa 5	70	90
6.	Siswa 6	30	70
7.	Siswa 7	60	80
8.	Siswa 8	30	50
9.	Siswa 9	80	100
10.	Siswa 10	30	80
11.	Siswa 11	60	80
12.	Siswa 12	80	100
13.	Siswa 13	50	70
14.	Siswa 14	70	90
15.	Siswa 15	30	90
16.	Siswa 16	40	90
17.	Siswa 17	50	70
18.	Siswa 18	30	90
19.	Siswa 19	50	60
20.	Siswa 20	70	90
21.	Siswa 21	10	60
22.	Siswa 22	50	80
23.	Siswa 23	20	80
24.	Siswa 24	60	80
25.	Siswa 25	50	70
26.	Siswa 26	60	100
27.	Siswa 27	50	80

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MESTI YONO, M.Pd.
196408251989091001

Mayahan,
Guru Kela III

2020

SUPRIYADI
NIP -

Lampiran 18 Analisis Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji Validitas Soal Pretest Dan Postest Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android*

No.	Responden	Butir soal																				jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	PD 1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15
2	PD 2	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7
3	PD 3	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	9
4	PD 4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11
5	PD 5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16
6	PD 6	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	8
7	PD 7	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	8
8	PD 8	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	8
9	PD 9	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	9
10	PD 10	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12
11	PD 11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
12	PD 12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17
13	PD 13	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	14
14	PD 14	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14
15	PD 15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	11
16	PD 16	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	12
17	PD 17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17
18	PD 18	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8
19	PD 19	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	8
20	PD 20	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
	r tabel	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	
	r hitung	0,033094	0,260174	0,630534	0,191475	0,563504	0,147195	0,167919	-0,25055	0,630534	0,54589	0,492114	0,368312	0,469016	0,630534	0,546058	0,498304	0,341629	0,596213	0,560205	0,038488	
		tdk valid	tdk valid	valid	tdk valid	valid	tdk valid	tdk valid	tdk valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	valid	valid	valid	tdk valid	valid	valid	tdk valid	

Uji Reliabilitas Soal Pretest dan Postest Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android*

No.	Responden	Butir soal										Jumlah	
		3	5	9	10	11	13	14	15	16	18		19
1	PD 1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9
2	PD 2	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3
3	PD 3	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3
4	PD 4	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
5	PD 5	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	9
6	PD 6	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3
7	PD 7	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4
8	PD 8	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	3
9	PD 9	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4
10	PD 10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
11	PD 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
12	PD 12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9
13	PD 13	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8
14	PD 14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
15	PD 15	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	6
16	PD 16	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
17	PD 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
18	PD 18	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3
19	PD 19	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	5
20	PD 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
	jumlah	15	13	15	14	6	8	15	16	14	7	14	137
	n	11											
	n-1	10											
	p	0,75	0,65	0,75	0,70	0,30	0,40	0,75	0,80	0,70	0,35	0,70	
	q	0,25	0,35	0,25	0,30	0,70	0,60	0,25	0,20	0,30	0,65	0,30	
	p.q	0,19	0,23	0,19	0,21	0,21	0,24	0,19	0,16	0,21	0,23	0,21	
	jumlah p.q	2,2575											
	variasi skor	9,397368421											
	KR-20	0,83575049											
	Keterangan	Reliabel											

Tingkat Kesukaran Soal Pretest dan Postest Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android*

No.	Responden	Butir soal																				jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	PD 1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15
2	PD 2	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7
3	PD 3	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	9
4	PD 4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11
5	PD 5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16
6	PD 6	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	8
7	PD 7	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	8
8	PD 8	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	8
9	PD 9	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	9
10	PD 10	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	12
11	PD 11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
12	PD 12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17
13	PD 13	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	14
14	PD 14	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14
15	PD 15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	11
16	PD 16	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	12
17	PD 17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17
18	PD 18	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8
19	PD 19	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	8
20	PD 20	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
	jumlah	18	17	15	16	13	13	12	1	15	14	6	6	8	15	16	14	12	7	14	9	238
	IK	0,9	0,85	0,75	0,8	0,65	0,65	0,6	0,05	0,75	0,7	0,3	0,3	0,4	0,75	0,8	0,7	0,6	0,35	0,7	0,45	
	interpretasi	mudah	mudah	mudah	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	mudah	sulit	sulit	sedang	mudah	mudah	mudah	sedang	sedang	mudah	sedang	

Daya Beda Soal Pretest dan Postest Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android*

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	
no	responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	jumlah	
11	PD 11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	17
12	PD 12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17
17	PD 17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
20	PD 20	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
5	PD 5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
1	PD 1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15
13	PD 13	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	14
14	PD 14	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
10	PD 10	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	12
16	PD 16	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	12
	P1	0,9	0,9	1	0,9	0,9	0,7	0,6	0	1	1	0,5	0,4	0,6	1	1	0,9	0,8	0,6	1	0,4		
4	PD 4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11
15	PD 15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	11
3	PD 3	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	9
9	PD 9	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	9
6	PD 6	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	8
7	PD 7	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	8
8	PD 8	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	8
18	PD 18	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	8
19	PD 19	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	8
2	PD 2	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7
	P2	0,9	0,8	0,5	0,7	0,4	0,6	0,6	0,1	0,5	0,4	0,1	0,2	0,2	0,5	0,6	0,5	0,4	0,1	0,4	0,5		
	daya beda	0,00	0,10	0,50	0,20	0,50	0,10	0,00	-0,10	0,50	0,60	0,40	0,20	0,40	0,50	0,40	0,40	0,40	0,50	0,60	-0,10		
	intrepretas	jelek	jelek	baik	jelek	baik	jelek	jelek	jelek	baik	baik	cukup	jelek	cukup	baik	cukup	cukup	cukup	baik	baik	jelek		

Lampiran 19 Normalitas, N-gain, dan uji t-tes

Uji Normalitas Nilai Pretest dan Postest Pengembangan Media Interaktif Berbasis
Android

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PRETEST	27	100.0%	0	.0%	27	100.0%
POSTEST	27	100.0%	0	.0%	27	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
PRETEST	Mean		51.1111	3.67223
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43.5627	
		Upper Bound	58.6595	
	5% Trimmed Mean		51.6461	
	Median		50.0000	
	Variance		364.103	
	Std. Deviation		1.9081E1	
	Minimum		10.00	
	Maximum		80.00	
	Range		70.00	
	Interquartile Range		40.00	
	Skewness		-.279	.448
	Kurtosis		-.658	.872
	POSTEST	Mean		81.1111
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	75.9261	
		Upper Bound	86.2961	
5% Trimmed Mean			81.6461	
Median			80.0000	
Variance			171.795	
Std. Deviation			1.3107E1	
Minimum			50.00	
Maximum			100.00	
Range			50.00	
Interquartile Range			20.00	
Skewness			-.441	.448
Kurtosis			-.156	.872

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.143	27	.163	.950	27	.212
POSTEST	.170	27	.044	.931	27	.074

a. Lilliefors Significance Correction

Uji N- Gain Nilai Pretest dan Postest Pengembangan Media Interaktif Berbasis
Android

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
nGain_Persen	27	100.0%	0	.0%	27	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
nGain_Persen	Mean	62.7454	4.47173
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 53.5537	
		Upper Bound 71.9372	
	5% Trimmed Mean	62.9785	
	Median	60.0000	
	Variance	539.902	
	Std. Deviation	2.3235E1	
	Minimum	20.00	
	Maximum	100.00	
	Range	80.00	
	Interquartile Range	33.33	
	Skewness	.088	.448
	Kurtosis	-.701	.872

Uji T-tes Nilai Pretest dan Postest Pengembangan Media Interaktif Berbasis
Android

T-Test

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	51.1111	27	19.08147	3.67223
	POSTEST	81.1111	27	13.10705	2.52245

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	27	.564	.002

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-3.000E1	15.93255	3.08622	-36.30271	-23.69729	-9.784	26	.000

Lampiran 20 SK Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 25266/UN37.1.1/KM/2019**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Tanggal 20 Desember 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : NUGRAHETI SISMULYASIH SB, S. Pd., M. Pd.
- NIP : 198505292009122005
- Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I - III/b
- Jabatan Akademik : Asisten Ahli
- Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : FERA KUSUMANINGRUM
- NIM : 1401416419
- Jurusan/Prodi : Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar
- Topik : Pengembangan media pembelajaran untuk membaca teks dongeng berbasis android.
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

- Tembusan**
1. Wakil Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Petinggal



1401416419

...: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :...



DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 20 Desember 2019

DEKAN

UNNES

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.

NIP 195908211984031001

Lampiran 21 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/26311/UN37.L.I/LT/2020
 Hal : Izin Penelitian

25 Februari 2020

Yth. Kepala SDN 1 Mayahan
 SDN 1 Mayahan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fera Kusumaningrum
 NIM : 1401416419
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2020
 Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android dengan Model
 Group Investigation untuk Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas III
 SDN 1 Mayahan

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 28 Februari- 31 Maret 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang

Lampiran 22 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN
KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN
KECAMATAN TAWANGHARJO
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 MAYAHAN
Alamat Jl. Raya Blora KM. 6.5 Mayahan

SURAT KETERANGAN
KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 MAYAHAN
TAHUN PELAJARAN 2019/2020
Nomor ://2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD N 1 Mayahan Kecamatan Tawangharjo Kabupaten Grobogan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **FERA KUSUMANINGRUM**
NIM : 1401416419
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : 8
Universitas : Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Telah melakukan penelitian disekolah kami untuk melengkapi tugas akhir skripsi.

Mayahan , 29 Februari 2020
Kepala Sekolah,
SD N 1 Mayahan



[Signature]
WILLYONO, M.Pd
NIP. 196408251989091001

Lampiran 23 Uji Coba Soal

UJI COBA SOAL

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : III
 Tipe Soal : Pilihan Ganda
 Waktu :

Petunjuk pengerjaan soal :

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal
 2. Isilah identitas pada lembar jawab
 3. Bacalah soal dengan teliti
 4. Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (x) pada pilihan a, b, c atau d di lembar jawab yang telah disediakan!
-

1. Ide pokok dari cerita disebut dengan?

a. tema	c. alur
b. amanat	d. latar
2. Jalan cerita yang diurutkan besarkan urutan waktu disebut dengan?

a. latar	c. tema
b. amanat	d. alur
3. merupakan salah satu bentuk sastra lama yang menceritakan sebuah kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.

c. pantun	c. dongeng
d. puisi	d. cerita
4. Proses penampilan tokoh dengan pemberian watak, dan sifat disebut dengan?

a. sudut pandang	c. tokoh dan penokohan
b. orang	d. alur
5. Amanat adalah yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya.

- a. ancaman
b. pengumuman
- c. perintah
d. pesan moral
6. Unsur yang menunjukkan dimana dan kapan cerita itu terjadi merupakan pengertian dari?
- a. tema
b. sudut pandang
- c. tokoh dan penokohan
d. latar
7. Cara pengarang dalam memandang dan menghadirkan tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu disebut dengan?
- a. sudut pandang
b. orang
- c. tokoh dan penokohan
d. alur
8. Ada berapakah unsur instrinsik dalam dongeng?
- a. empat
b. lima
- c. enam
d. tujuh
9. Tokoh yang tidak mau memberi hormat kepada gajah?
- a. gajah
b. burung merpati
- c. semut
d. burung beo
10. Dalam dongeng Gajah dan Semut, siapakah yang memiliki sifat sombong?
- a. gajah
b. burung beo
- c. semut
d. burung merpati
11. Dalam dongeng Gajah dan Semut, semut memiliki sifat?
- a. penakut
b. pemberani
- c. sombong
d. pembohong
12. Dimanakah latar dongeng Gajah dan semut?
- a. kebun
b. kebun binatang
- c. hutan
d. pantai
13. Suatu hari saat gajah sedang berjalan di hutan dia melihat burung beo duduk di atas pohon.
Gajah : "Hei apa yang kau lakukan, tidakkah kau melihat aku sedang lewat? Aku adalah hewan terkuat di hutan ini, ayolah hormat padaku bungkuk padaku
Beo : "Apa? Kenapa harus begitu?"
- Dari penggalan dongeng diatas, gajah memiliki sifat...
- a. baik hati
b. rendah hati
- c. sombong
d. pemaarah

14. Tepat di pinggir sungai hiduplah seekor semut di sebuah bukit semut, setiap hari semut itu mengumpulkan makanan. Dan gajah selalu mengganggu semut itu. Hari ini pun tidak berbeda saat sang gajah sedang minum air dia melihat semut itu dan berkata, "Hai semut kecil kemana kau membawa makananmu?". Semut menjawab, "Aku akan membawa ini kembali ke rumahku sebentar lagi akan turun hujan, aku harus bersiap dan mengumpulkan banyak makanan". Kemudian gajah mengambil air dengan belalainya yang besar dan kemudian menyemburkannya ke arah semut, air air itu mengotori makanannya, dan semut itu benar-benar basah. Gajah hanya mentertawakan semut tersebut

Dari penggalan dongeng di atas, perbuatan gajah terhadap semut merupakan perbuatan yang...

- c. terpuji
d. baik
- c. harus dicontoh
d. tidak boleh dicontoh
15. Keesokan harinya sang semut pergi keluar untuk mengumpulkan makanan dia melihat sang gajah sedang tidur, semut tiba-tiba memiliki sebuah ide kemudian dia pelan-pelan berjalan ke dekatnya menyelinap masuk ke belalainya saat di dalam dia mulai menggigit sang gajah, dia terus menggigit gajah lalu gajah terbangun dan mulai berteriak kesakitan. Gajah itu kesakitan dan dia mulai menangis. Sang semut mendengar tangisan gajah dan keluar dari belalainya. Gajah terkejut melihat semut kecil itu, dia begitu ketakutan bahwa semut akan menggigit dia lagi dia berlutut dan mulai meminta maaf, sang gajah mengerti kesalahannya, kemudian dia pergi, dan sejak saat itu dia tidak pernah mengganggu siapapun lagi.

Pesan apa yang dapat kita ambil dari perbuatan gajah?

- e. menangis jika melakukan kesalahan
f. meminta maaf jika melakukan kesalahan
g. marah jika melakukan kesalahan
h. berteriak jika melakukan kesalahan
16. Jika kita memiliki sebuah kemampuan, kita tidak boleh bersifat terhadap kemampuan yang kita miliki.

- a. baik hati
 - b. rendah hati
 - c. sombong
 - d. rendah diri
17. Apakah yang dilakukan semut kepada gajah?
- a. menggigit
 - b. menendang
 - c. mencabik
 - d. memakan
18. Setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan masing- masing, jika kita memiliki kelebihan atau kemampuan sebaiknya kita gunakan untuk?
- a. membantu orang lain
 - b. menyombongkan diri
 - c. membohongi orang lain
 - d. meledek orang lain
19. Bagaimanakah alur dongeng Gajah dan semut?
- a. mundur
 - b. maju
 - c. maju mundur
 - d. mundur maju
20. Kapanakah semut mencari makanannya?
- a. siang hari
 - b. pagi hari
 - c. sore hari
 - d. malam hari

Lampiran 24 soal *Pretest* dan *Posttest*

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : III
 Tipe Soal : Pilihan Ganda
 Waktu :

Petunjuk pengerjaan soal :

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal
 2. Isilah identitas pada lembar jawab
 3. Bacalah soal dengan teliti
 4. Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (x) pada pilihan a, b, c atau d di lembar jawab yang telah disediakan!
-

1. merupakan salah satu bentuk sastra lama yang menceritakan sebuah kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.
 - e. pantun
 - f. puisi
 - c. dongeng
 - d. cerita
2. Amanat adalah yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya.
 - a. ancaman
 - b. pengumuman
 - c. perintah
 - d. pesan moral
3. Siapakah tokoh yang tidak mau memberi hormat kepada gajah?
 - a. gajah
 - b. burung merpati
 - c. semut
 - d. burung beo
4. Dalam dongeng Gajah dan Semut, siapakah yang memiliki sifat sombong?
 - a. gajah
 - b. burung beo
 - c. semut
 - d. burung merpati
5. Dalam dongeng Gajah dan Semut, semut memiliki sifat?
 - a. penakut
 - b. pemberani
 - c. sombong
 - d. pembohong

6. Suatu hari saat gajah sedang berjalan di hutan dia melihat burung beo duduk di atas pohon.

Gajah : "Hei apa yang kau lakukan, tidakkah kau melihat aku sedang lewat? Aku adalah hewan terkuat di hutan ini, ayolah hormat padaku bungkuk padaku

Beo : "Apa? Kenapa harus begitu?"

Dari penggalan dongeng diatas, gajah memiliki sifat...

- a. baik hati
b. rendah hati
c. sombong
d. pemarah
7. Tepat di pinggir sungai hiduplah seekor semut di sebuah bukit semut, setiap hari semut itu mengumpulkan makanan. Dan gajah selalu mengganggu semut itu. Hari ini pun tidak berbeda saat sang gajah sedang minum air dia melihat semut itu dan berkata , "Hai semut kecil kemana kau membawa makananmu?". Semut menjawab, "Aku akan membawa ini kembali ke rumahku sebentar lagi akan turun hujan, aku harus bersiap dan mengumpulkan banyak makanan". kemudian gajah mengambil air dengan belainya yang besar dan kemudian menyemburkannya ke arah semut, air air itu mengotori makanannya, dan semut itu benar-benar basah. Gajah hanya mentertawakan semut tersebut





Dari penggalan dongeng di atas, perbuatan gajah terhadap semut merupakan perbuatan yang...





- e. terpuji
f. baik
c. harus dicontoh
d. tidak boleh dicontoh
8. Keesokan harinya sang semut pergi keluar untuk mengumpulkan makanan dia melihat sang gajah sedang tidur, semut tiba-tiba memiliki sebuah ide kemudian dia pelan-pelan berjalan ke dekatnya menyelinap masuk ke belainya saat di dalam dia mulai menggigit sang gajah, dia terus menggigit gajah lalu gajah terbangun dan mulai berteriak kesakitan. Gajah itu kesakitan dan dia mulai menangis. Sang semut mendengar tangisan gajah dan keluar dari belainya. Gajah terkejut melihat semut kecil itu, dia begitu ketakutan bahwa semut akan menggigit dia lagi dia berlutut dan mulai meminta maaf, sang gajah mengerti kesalahannya, kemudian dia pergi, dan sejak saat itu dia tidak pernah mengganggu siapapun lagi.





Pesan apa yang dapat kita ambil dari perbuatan gajah?

- a. menangis jika melakukan kesalahan
 - b. meminta maaf jika melakukan kesalahan
 - c. marah jika melakukan kesalahan
 - d. berteriak jika melakukan kesalahan
9. Jika kita memiliki sebuah kemampuan, kita tidak boleh bersifat terhadap kemampuan yang kita miliki.
- a. baik hati
 - b. rendah hati
 - c. sombong
 - d. rendah diri
10. Setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan masing- masing, jika kita memiliki kelebihan atau kemampuan sebaiknya kita gunakan untuk?
- a. membantu orang lain
 - b. menyombongkan diri
 - c. membohongi orang lain
 - d. meledek orang lain

Lampiran 25 Dokumentasi

Ujo coba kelompok kecil		
1.		Pretest uji coba kelompok kecil
2.		Penggunaan media interaktif berbasis <i>android</i>
3.		Postest uji coba kelompok kecil
4.		Siswa mencoba mengerjakan soal dalam media

5.		Siswa menunjukkan skor yang diperoleh
6.		Foto bersama setelah uji coba dilaksanakan
Uji coba kelompok besar		
7.		Siswa mengerjakan soal pretest yang dibagikan oleh guru
8.		Guru menjelaskan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan model <i>GI</i>

9.		Penggunaan media interaktif berbasis <i>android</i> secara berkelompok di pandu oleh guru
10.		Perwakilan tiap kelompok menyampaikan hasil diskusi mengenai dongeng yang telah di simak dalam media
11.		Siswa mengerjakan soal postest
12.		Foto bersama setelah kegiatan pembelajaran selesai.