

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Peneliti dalam mengetahui kebutuhan oleh pengguna terkait dengan media pembelajaran yang perlu adanya pengembangan, peneliti melakukan analisa kebutuhan dengan menggunakan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran juga peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.

Menurut observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya penting untuk setiap guru dalam mempergunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi yaitu materi pembelajaran. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini, maka diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik serta merasa mudah dalam mempelajari dan mengingat materi sandhangan Aksara Jawa karena di sekolah ini media pembelajaran yang dapat digunakan belum bervariasi.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Obsevasi di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar tanggal 28 Mei 2021

Berbagai kendala yang dialami oleh peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran bahasa Jawa adalah peserta didik sering lupa dan merasa kesulitan dalam menghafal bunyi setiap sandhangan Aksara Jawa dan cara memasangkannya dengan Aksara Jawa.<sup>2</sup>

Media pembelajaran yang diharapkan oleh guru pengampu Bahasa Jawa dan peserta didik pada penelitian dan pengembangan ini adalah yang menarik juga mampu menjadi sarana yang memudahkan juga meningkatkan pemahaman peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi sandhangan Aksara Jawa. Serta dapat mengaksesnya secara mandiri baik itu ketika di sekolah ataupun di rumah. Hal ini dikarenakan materi sandhangan Aksara Jawa ini nantinya akan terus bersambung materinya hingga jenjang sekolah lanjutan. Oleh karena itu, materi sandhangan Aksara Jawa ini haruslah dapat benar-benar dapat dikuasai dengan tujuan supaya peserta didik dapat terus mengikuti perkembangan dari materi pada jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>3</sup>

Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran harus dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Indah terkait

---

<sup>2</sup> Wawancara dengan siswa kelas IV MI Miftahul Ulum pada tanggal 2 Juni 2021

<sup>3</sup> Wawancara dengan guru kelas IV MI Miftahul Ulum pada tanggal 2 Juni 2021

dengan cara penyampaian materi pembelajaran pada kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>4</sup>

Kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung selama ini sangatlah terbatas terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang dipergunakan yaitu papan tulis, gambar, dan buku pekap bahasa Jawa. Ketika awal masa pandemi covid-19 kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pun juga terbatas, hal ini juga berpengaruh pada media pembelajaran yang dipergunakan yaitu melalui pesan whatsapp, video youtube, juga penggunaan quiz

Media pembelajaran yang diharapkan oleh guru berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Indah terkait dengan media pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>5</sup>

Tersedianya media pembelajaran yang dapat dipergunakan tidak hanya di sekolah akan tetapi juga dipergunakan secara mandiri di rumah. Media pembelajaran yang tidak ada batasan dapat diakses setiap saat yang setidaknya dapat menambah wawasan yang baru bagi peserta didik.

Selain itu, juga diharapkan adanya media pembelajaran yang mana dapat menambah semangat peserta didik dalam memahami materi sandhangan Aksara Jawa dengan dapat menyuguhkan gambar, video, variasi permainan yang juga dilengkapi dengan latihan soal-soal. Dikarenakan masih minimnya media pembelajaran, peserta didik menjadi memiliki anggapan bahwa mempelajari sandhangan Aksara Jawa adalah hal yang sulit juga membosankan, yang berakibat pada peserta didik

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan guru kelas IV di MI Mifathul Ulum, pada tanggal 2 Juni 2021

<sup>5</sup> Wawancara dengan guru kelas IV di MI Mifathul Ulum, pada tanggal 2 Juni 2021

sudah merasa pesimis untuk dapat menguasai sandhangan Aksara Jawa. Dikarenakan beberapa faktor tersebut yang dianggap peneliti cukup fatal, maka peneliti melakukan suatu upaya untuk melakukan pengembangan terhadap salah satu media pembelajaran yang dirasa dapat membantu masalah yang sedang dihadapi. Pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dari peserta didik. Lainnya juga dapat memberikan bantuan kepada peserta didik untuk dapat belajar sandhangan Aksara Jawa secara mandiri karena media ini dapat diakses secara individu.<sup>6</sup>

Sejauh ini peserta didik hanya dapat memahami materi pelajaran dari buku saja. Media yang dipergunakan pun masih cukup terbatas bantuan whatsapp yang mana guru memantau kegiatan anak-anak. Juga belum ada media yang dapat menyuguhkan materi sandhangan Aksara Jawa yang didalamnya terdapat materi, video pembelajaran, juga permainan beserta latihan soal yang dapat membantu peserta didik memahami materi sandhangan Aksara Jawa.

Media seperti ini sangatlah dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran saat ini supaya peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Juga selain itu ketika belajar dengan menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) peserta didik juga ikut berperan dalam melestarikan salah satu permainan tradisional Jawa yaitu dakon namun

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan guru kelas IV di Miftahul Ulum pada tanggal 2 Juni 2021

juga tetap mengikuti perkembangan pada zaman sekarang yang berbasis pada teknologi.

## 2. Perencanaan

Hasil analisis kebutuhan yang ada di lapangan, tahap selanjutnya adalah dilakukannya perencanaan. Peneliti mengumpulkan beberapa referensi terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, peneliti menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, juga materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan terkait media pembelajaran yang menarik juga sesuai dengan karakteristik dari peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar kelas IV, menyusun instrumen penelitian yaitu angket validasi untuk ahli media, angket validasi untuk ahli materi, juga angket validasi untuk soal *posttest* untuk ahli dibidang tersebut. Adapun dapat dijabarkan sebagai berikut:

### a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini dipergunakan untuk dua kali tatap muka (4 x 35 menit). Penyusunan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tersebut didasarkan pada buku tantri Bahasa Jawa kurikulum 2013. Adapun Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini sebagaimana terlampir pada *lampiran 22*.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Tahap pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dalam hal ini dimulai dengan *storyboard* dan juga *flowchart*, yang didalamnya diikuti dengan Kompetensi Dasar juga Indikator Pencapaian Kompetensi. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang mana disertai dengan latihan-latihan soal yang disajikan dengan multimedia interaktif tersebut. Penyusunan latihan-latihan soal tersebut dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Pada bab ini rancangan *flowchart* ditampilkan ke dalam bentuk tampilan menu yang tersedia. Bentuk tampilan *flowchart* dan *storyboard* yang digunakan yang telah dirancang sesuai dengan multimedia interaktif ini sebagaimana terlampir pada *lampiran 3*.

Bagan *flowchart* menunjukkan tampilan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang dikembangkan. Pada multimedia interaktif ini terdapat berbagai pilihan menu yang dapat dipilih oleh pengguna yang berkaitan dengan materi sandhangan Aksara Jawa. Jika memilih menu materi terdapat teks terkait dengan sandhangan Aksara Jawa dan pada menu video pembelajaran terdapat penjelasan terkait dengan materi. Pada pilihan

menu kuis, tersedia latihan-latihan soal yang terdapat dalam media tersebut sebagaimana terlampir pada *lampiran 5*.

c. Penyusun Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan tiga instrumen (angket) penelitian untuk mendapatkan data terkait dengan kelayakan serta keefektifan penggunaan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. *Pertama*, angket validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan baik dari segi tampilan, isi ataupun kemampuan dalam membantu proses kegiatan pembelajaran. *Kedua*, angket validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian materi di dalam multimedia interaktif dengan materi yang ada pada buku ajar. *Ketiga*, soal *post test* akan divalidasikan kepada ahli materi. Soal *post test* diujikan kepada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketiga angket tersebut sebagaimana terlampir.

### 3. Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan adalah berupa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan.

Pengenalan sandhangan Aksara Jawa dipilih dalam multimedia interaktif ini adalah *sandhangan swara*, *panyigeg wanda*, dan *wyanjana*. Tema ini merupakan tema yang berada dalam semester dua pada kelas IV.

Tujuan dari pemilihan tema ini adalah dikarenakan materi sandhangan Aksara Jawa yang terus bersambung hingga jenjang lanjutan. Oleh karena itu, materi pengenalan sandhangan Aksara Jawa ini haruslah dapat dipelajari dengan baik supaya nanti peserta didik dapat terus mengikuti perkembangan materi tersebut di jenjang selanjutnya.

Tujuan pengembangan multimedia interaktif ini secara umum adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam mengenalkan sandhangan Aksara Jawa kepada peserta didik dengan cara yang tidak biasa. Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dikembangkan dengan memiliki tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar terkait dengan sandhangan Aksara Jawa secara mandiri, juga memudahkan mereka supaya dapat meningkatkan hasil belajar. Multimedia interaktif ini dibuat semenarik mungkin untuk dapat membantu peserta didik dalam mengingat sandhangan Aksara Jawa, juga mampu dalam menyusunnya ke dalam bentuk kata atau juga kalimat.

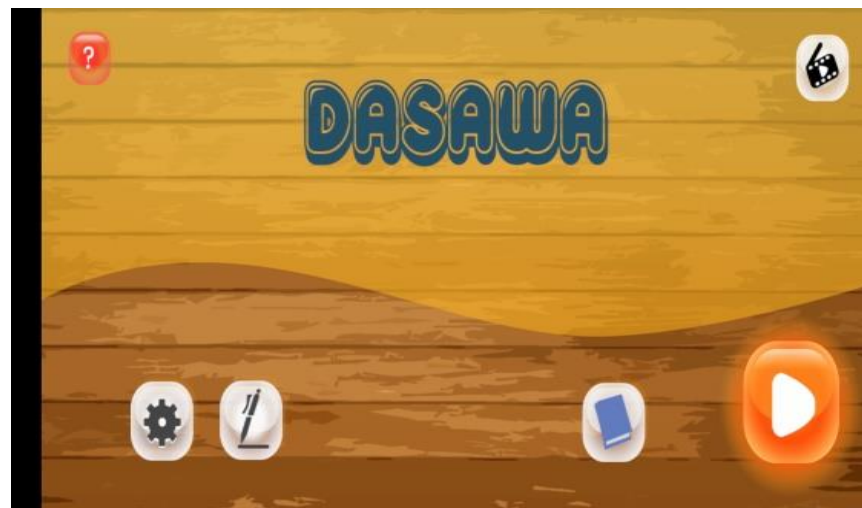
Nama dari produk yang dikembangkan di dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif DASAWA. DASAWA merupakan singkatan dari Dakon Aksara Jawa nama ini dipilih dikarenakan didalam multimedia interaktif ini terdapat permainan dakon yang nantinya setelah bermain pemain dapat menyusun kata atau kalimat Aksara Jawa. Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) adalah sebuah aplikasi yang mana terdiri dari beberapa komponen menu yaitu petunjuk penggunaan, pengaturan suara, materi teks tentang sandhangan



Aksara Jawa, video pembelajaran, permainan dakon, juga menu kuis. Pembuatan pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini dibantu oleh kreator game yaitu Rhavi Hakiki Rahmatullah, S.Sn.

a. Halaman Menu Utama

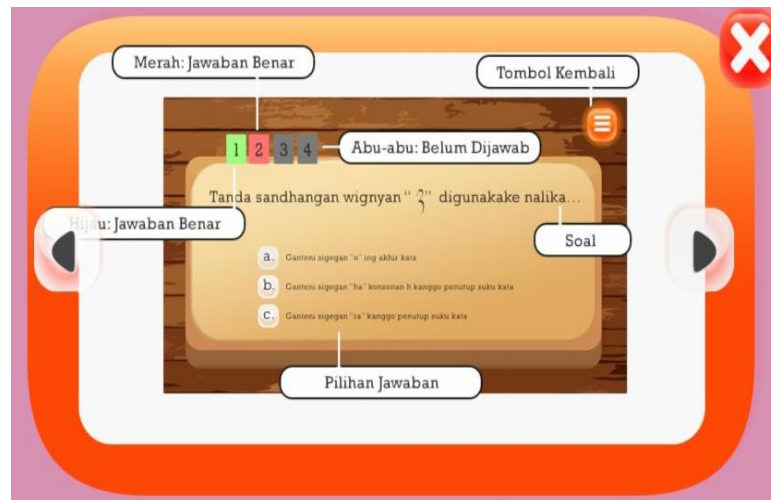
Tampilan awal multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang mana terdapat pilihan berbagai menu yang dapat dipilih oleh pengguna. Berikut tampilan menu utama pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman menu awal

b. Menu Petunjuk Penggunaan

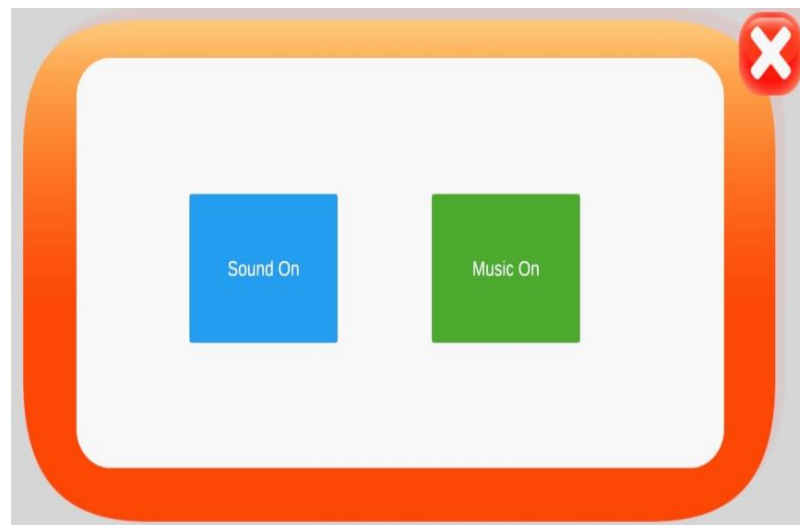
Menu petunjuk tentang aplikasi, adalah menu yang mana didalamnya terdapat petunjuk penggunaan juga fungsi dari tombol yang ada dalam multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa). Berikut tampilan menu petunjuk penggunaan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Menu Petunjuk Penggunaan

c. Menu Pengaturan Suara

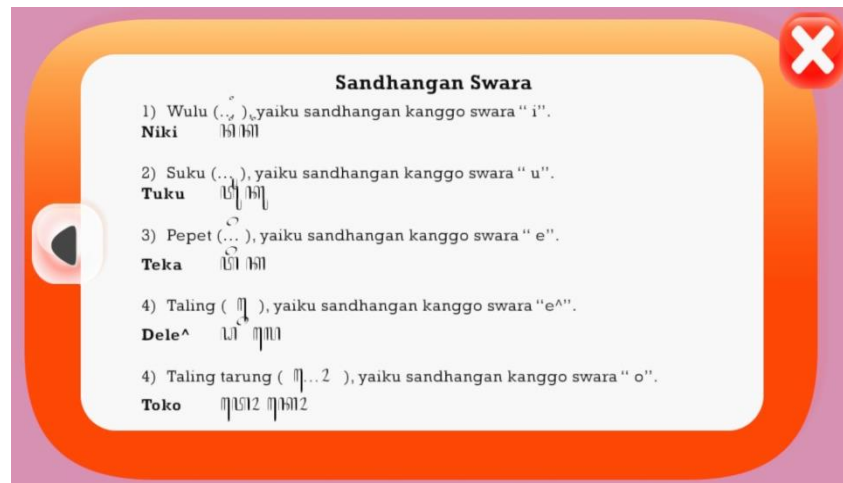
Menu pengaturan suara yang mana didalamnya terdapat opsi untuk menyalakan atau tidak efek suara.



Gambar 4.3 Pengaturan Suara

d. Materi

Menu materi, didalam menu ini terdapat teks materi dari pengenalan sandhangan Aksara Jawa dengan tujuan pengguna dapat membaca materi tanpa ada batas waktu.



Gambar 4.4 Materi sandhangan Aksara Jawa

e. Video Pembelajaran

Menu video pembelajaran, didalam menu ini terdapat video pembelajaran yang menjelaskan terkait dengan materi pengenalan sandhangan Aksara Jawa.

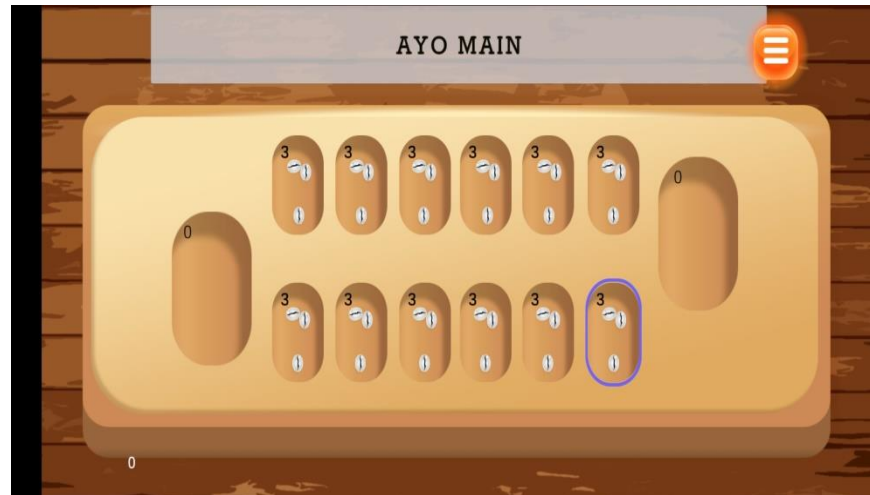


Gambar 4.5 Video Pembelajaran

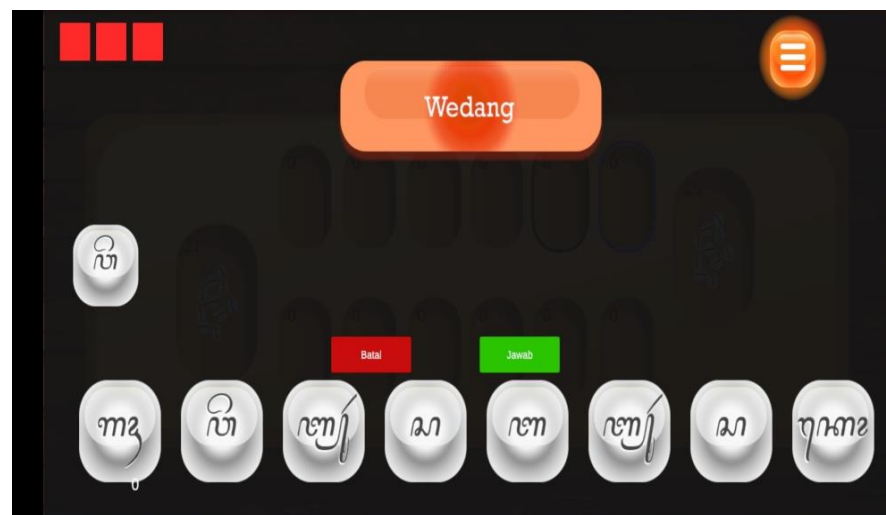
f. Permainan Dakon

Menu dakon, dalam menu ini terdapat papan dakon yang mana pemain dapat bermain dakon dengan melawan komputer. Setelah

bermain dakon secara otomatis akan berganti dengan bermain menyusun kata atau kalimat Aksara Jawa.



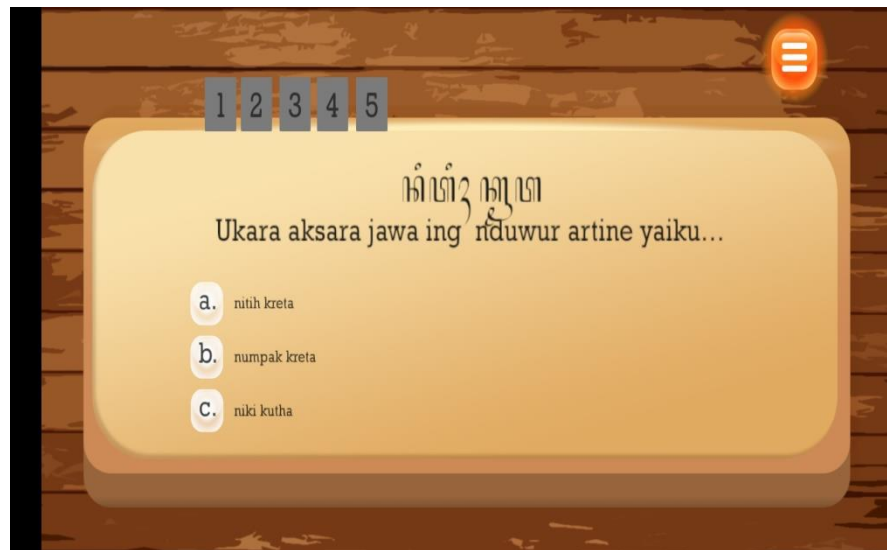
Gambar 4.6 Permainan Dakon



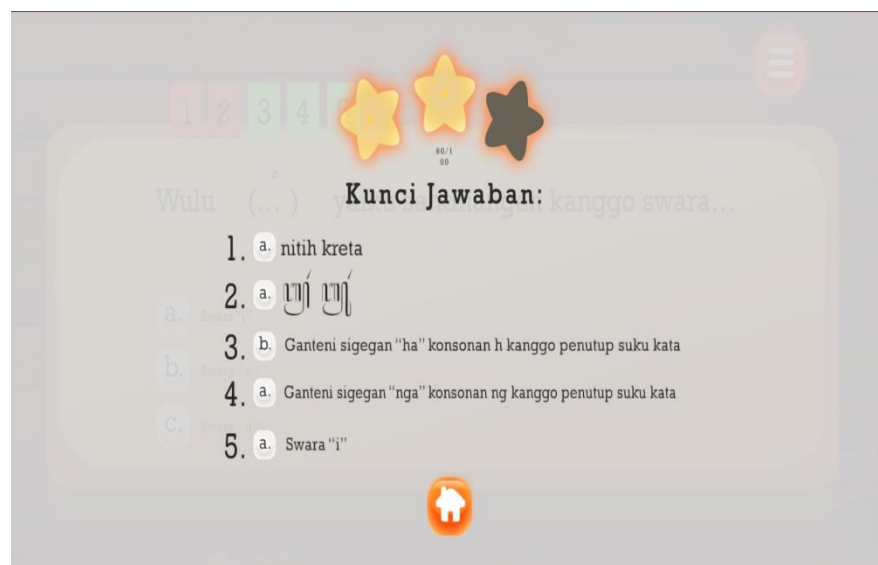
Gambar 4.7 Menyusun Kata Aksara Jawa

g. Kuis

Menu kuis, dalam menu ini disediakan lima soal pilihan ganda yang dapat dikerjakan yang nantinya dapat diketahui jawaban yang benar.



Gambar 4.8 Kuis



Gambar 4.9 Hasil dan Jawaban yang Benar

## B. Analisis Data

Uji kelayakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang dikembangkan melalui empat tahapan uji coba yaitu yang *pertama* adalah uji coba terhadap ahli media, yang yaitu coba yaitu yang

pertama adalah uji coba terhadap ahli media, yang *kedua* yaitu uji coba terhadap ahli materi, yang *ketiga* yaitu uji coba terhadap guru pengampu, dan yang keempat yaitu uji coba terhadap sekelompok peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik. Uji coba terhadap ahli media pembelajaran dilakukan kepada dosen Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Islam yaitu Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd., dan kepada guru TIK Rudi Afandi, S.Kom di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dan guru TIK Khusnul Muslimin, S.Kom di SMPN 6 Kota Blitar. Uji terhadap ahli materi pembelajaran dilakukan kepada dosen Pembelajaran Bahasa Jawa yaitu Dra. Siti Zumrotul Maulida, M.Pd.I., kepada guru pengampu Bahasa Jawa kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar yaitu Indah Dwi Lestari, S.Pd. Uji coba lapangan dilakukan kepada guru pengampu Bahasa Jawa kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar Indah Dwi Lestari, S.Pd. sedangkan uji coba terhadap sekelompok peserta didik dilakukan kepada peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.

Komponen-komponen penilaian terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek kelayakan penyajian media, dan aspek efisien dan efektivitas media dan kelayakan kualitas media. Data yang diperoleh pada tahap uji coba ini adalah data verbal dan data non verbal. Data verbal berupa tanggapan serta saran yang ditulis oleh para ahli pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan dalam angket, sedangkan data nonverbal diperoleh dari

pengisian angket yang berupa skor penilaian terhadap masing-masing aspek.

## **1. Analisis Data Hasil Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan Komponen Kelayakan Media**

Uji kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini diuji oleh dua ahli dalam bidang kelayakan media maupun kelayakan materi. Instrument kelayakan media ini meliputi aspek penyajian media, aspek kelayakan efektivitas dan efisiensi media serta aspek kelayakan kualitas media. Hasil validasi dari ahli media digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Berikut akan dipaparkan hasil uji ahli dan uji lapangan kelayakan media.

### **a. Kelayakan Aspek Sistematika Penyajian Media**

Kelayakan aspek sistematika penyajian terdiri dari berbagai indikator penilaian yaitu sebagai berikut disajikan data hasil uji coba ahli terhadap komponen kelayakan penyajian media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.1 Hasil Kelayakan Aspek Sistematika Penyajian Oleh Ahli

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	Nilai Validasi		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1.	Tersedia tombol petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	4	4	4
2.	Tersedia tombol menu yang mudah digunakan	3	4	3
3.	Bahasa yang digunakan dalam Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4	4	4
4.	Peserta didik terlibat dengan aktif dalam menggunakan Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)	4	4	4
5.	Penggunaan Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) mendukung kegiatan belajar peserta didik secara mandiri	3	3	3
6.	Penggunaan Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam mata pelajaran bahasa Jawa mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik	3	3	3
7.	Penggunaan media DASAWA (Dakon Aksara Jawa) berpusat pada peserta didik	4	4	4
8.	Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	3	3	4
9.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) mudah untuk dioperasikan	4	3	4
10.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat menambah variasi bagi guru untuk mengenalkan aksara Jawa dengan sandhangnya	3	4	4
Jumlah		35	36	37
Nilai Maksimum		40	40	40
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)		87,5 %	90%	92,5%
Keterangan		Valid	Valid	Valid



Komponen kelayakan pada aspek sistematika penyajian tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,5 % dari ahli media ke-1, sehingga termasuk ke dalam kategori valid. Selain itu, rata-rata yang diperoleh dari ahli media ke-2 sebesar 90%, sehingga termasuk kategori valid. Kemudian dari ahli ke-3 diperoleh skor 92,5% sehingga termasuk dalam kategori valid. Diantara sepuluh komponen tersebut, terdapat beberapa komponen yang mendapatkan skor maksimal empat yang mana hal ini berarti media sudah baik dan juga layak untuk diimplementasikan. Namun akan lebih baik dan layak lagi apabila direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli.

Tombol menu yang terdapat dalam multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksar Jawa) dirasa sudah baik dan mudah dalam digunakan, karena terdapat petunjuk juga penjelasan terhadap tombol-tombol yang tersedia. Bahasa yang digunakan oleh peneliti dalam memaparkan perintah pengguna pun juga sesuai dengan tingkat berfikir dari peserta didik.

Penyusunan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksar Jawa) salahsatunya bertujuan supaya peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga guru berperan sebagai fasilitator bagi mereka. Hal ini kembali kepada hakikat dari kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksar Jawa)

ini dikembangkan juga supaya peserta didik dapat belajar sandhangan Aksara Jawa secara mandiri.

Selain itu, juga peneliti mengharapkan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksar Jawa) dapat menambah motivasi belajar dalam sandhangan Aksara Jawa peserta didik di kelas IV. Salah satu tujuan dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Juga diharapkan pula dengan adanya multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksar Jawa) dapat menambah variasi guru dalam mengenalkan sandhangan Aksara Jawa.

Setelah mendapatkan masukan dari para ahli, maka peneliti melakukan revisi terhadap media. Media yang telah direvisi kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kelayakan penyajian media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan guru pengampu.

Table 4.2 Data Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Media oleh Guru dilapangan

No.	Indikator/Sub Komponen Kelayakan Penyajian	HU (Hasil Uji)
1.	Tersedia tombol petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	4
2.	Tersedia tombol menu yang mudah digunakan	4

3.	Bahasa yang digunakan dalam Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4
4.	Peserta didik terlibat dengan aktif dalam menggunakan Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)	4
5.	Penggunaan Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) mendukung kegiatan belajar peserta didik secara mandiri	4
6.	Penggunaan Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam mata pelajaran bahasa Jawa mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik	3
7.	Penggunaan media DASAWA (Dakon Aksara Jawa) berpusat pada peserta didik	4
8.	Penyajian media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	4
9.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) mudah untuk dioperasikan	3
10.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat menambah variasi bagi guru untuk mengenalkan aksara Jawa dengan sandhangnya	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Kelayakan Kualitas Media (%)		92,5 %

Komponen kelayakan penyajian media memperoleh skor rata-rata 92,5% dari guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa di MI Miftahul Ulum Kademangan Blitar. Terdapat sepuluh butir komponen penilaian pada aspek kelayakan penyajian media yang hampir seluruhnya memperoleh skor maksimal empat dan dua butir penilaian yang memperoleh skor tiga. Berdasarkan pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan penyajian media guru tidak meninggalkan komentar, dan memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak dipergunakan tanpa revisi.

## b. Kelayakan Aspek Efisien dan Efektivitas

Kelayakan aspek efisien dan efektivitas terdiri dari beberapa indikator, berikut: hasil uji ahli dan uji coba lapangan terhadap guru pengampu. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu:

Tabel 4.3 Hasil Kelayakan Aspek Efisien dan Efektivitas Oleh Ahli Media

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	Nilai Validasi		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan waktu yang digunakan	4	3	4
2.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan biaya yang digunakan	3	3	3
3.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan tenaga yang digunakan	4	4	4
4.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan waktu yang diperlukan	3	3	3
Jumlah		14	13	14
Nilai Maksimum		16	16	16
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)		87,5 %	81,25%	87,5%
Keterangan		Valid	Valid	Valid

Komponen kelayakan pada aspek efisien dan efektivitas tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,5 % dari ahli media ke-1, sehingga termasuk ke dalam kategori valid dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu, rata-rata yang diperoleh dari ahli media ke-2 sebesar 80%, sehingga termasuk kategori valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Kemudian dari ahli media ke-3 diperoleh nilai

rata-rata 87,5% sehingga termasuk dalam kategori valid dapat digunakan tanpa revisi.

Penggunaan dari multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksar Jawa) sangatlah mudah juga sederhana. Dalam mengaksesnya pun cukup mudah karena tidak membutuhkan signal yang selalu stabil akan tetapi cukup menginstal-nya pada ponsel yang dimiliki.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru di lapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru di lapangan terhadap aspek efisien dan efektivitas media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.4 Data Uji Ahli Komponen Efisien dan Efektivitas Media  
Oleh Guru dilapangan

No.	Indikator/Sub Komponen Efisien dan Efektivitas Media	HU (Hasil Uji)
1.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan waktu yang digunakan	4
2.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan biaya yang digunakan	4
3.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan tenaga yang digunakan	4
4.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan waktu yang diperlukan	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Komponen Efisiensi dan Efektivitas Media (%)		100%

Komponen pada aspek efisiensi dan efektivitas media diperoleh skor rata-rata 100% dari guru bahasa Jawa di MI

Miftahul Ulum Kademangan Blitar. Terdapat empat butir penilaian yang terdapat pada komponen efisiensi dan efektivitas media yang secara keseluruhan diperoleh skor maksimal empat. Berdasarkan pada kolom komentar yang telah disajikan guru tidak meninggalkan komentar dan memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak untuk dipergunakan tanpa revisi.

### c. Kelayakan Aspek Kualitas Multimedia Interaktif

Kelayakan aspek kualitas multimedia interaktif terdiri dari berbagai indikator penilaian, berikut disajikan data hasil uji coba ahli terhadap komponen kelayakan kualitas media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.5 Hasil Kelayakan Aspek Kualitas Multimedia Interaktif Oleh Ahli Media

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	Nilai Validasi		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1.	Jenis font yang digunakan sudah tepat sehingga dapat dibaca dengan baik	4	4	4
2.	Ukuran font sudah proposional sehingga dapat dibaca	3	3	4
3.	Pemilihan warna font sudah tepat sehingga dapat dibaca dengan baik	4	4	4
4.	Kualitas gambar telah memenuhi kriteria sehingga dapat dilihat dengan jelas	4	4	4
5.	Penggunaan warna sudah tepat sehingga tidak ada	4	4	4

	yang saling menutupi			
6.	Peletakan posisi soal, jawaban, dan animasi sudah tepat	3	3	3
7.	Efek suara yang digunakan sesuai dengan gambar/animasi yang ditampilkan	4	3	4
8.	Volume antara suara latar dan efek suara lainnya tidak menimbulkan bunyi asing	3	4	3
9.	DASAWA (Dakon Aksara Jawa) aman digunakan dilihat dari konten yang disediakan	3	3	4
10.	Materi pada DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sesuai dengan materi sandhangan Aksara Jawa kelas IV	4	4	4
	Jumlah	36	36	38
	Nilai Maksimum	40	40	40
	Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)	90 %	90%	95%
	Keterangan	Valid	Valid	Valid

Komponen kelayakan pada aspek kualitas multimedia interaktif tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90 % dari ahli media ke-1, sehingga termasuk ke dalam kategori valid. Selain itu, rata-rata yang diperoleh dari ahli media ke-2 sebesar 90 %, sehingga termasuk kategori valid (dapat digunakan tanpa revisi). Kemudian dari ahli media ke-3 diperoleh nilai rata-rata 95% sehingga termasuk kategori valid. Jenis font, pemilihan warna juga kualitas gambar dirasa sudah baik, juga ditambah dengan adanya animasi juga efek suara yang dapat menambah daya tarik.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru

dilapangan terhadap aspek kelayakan kualitas media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli media dan juga guru pengampu.

Tabel 4.6 Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Kualitas Media Oleh Guru dilapangan

No.	Indikator/Sub Komponen Kelayakan Kualitas Media	HU (Hasil Uji)
1.	Jenis font yang digunakan sudah tepat sehingga dapat dibaca dengan baik	4
2.	Ukuran font sudah proposional sehingga dapat dibaca	4
3.	Pemilihan warna font sudah tepat sehingga dapat dibaca dengan baik	4
4.	Kualitas gambar telah memenuhi kriteria sehingga dapat dilihat dengan jelas	4
5.	Penggunaan warna sudah tepat sehingga tidak ada yang saling menutupi	4
6.	Peletakan posisi soal, jawaban, dan animasi sudah tepat	3
7.	Efek suara yang digunakan sesuai dengan gambar/animasi yang ditampilkan	4
8.	Volume antara suara latar dan efek suara lainnya tidak menimbulkan bunyi asing	4
9.	DASAWA (Dakon Aksara Jawa) aman digunakan dilihat dari konten yang disediakan	4
10.	Materi pada DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sesuai dengan materi sandhangan Aksara Jawa kelas IV	4
Rata-rata Jumlah Hasil Uji Kelayakan Kualitas Media (%)		95%

Komponen kelayakan kualitas media dari guru pengampu bahasa Jawa di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar diperoleh skor rata-rata 95%. Terdapat sepuluh butir penilaian yang



hampir keseluruhan diperoleh skor maksimal empat dan terdapat satu butir penilaian yang memperoleh skor tiga. Berdasarkan kolom komentar yang disediakan pada komponen kelayakan kualitas media guru tidak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak untuk dipergunakan tanpa revisi.

## **2. Analisis Data Hasil Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan Komponen Kelayakan Materi**

Ahli materi memberikan penilaian pada materi dalam media yang dikembangkan. Materi dalam media yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli materi yaitu Dra. Siti Zumrotul Maulida, M.Pd ( dosen bahasa) dan Indah Dwi Lestari, S.Pd ( guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa) MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Hasil validasi dari ahli materi yang digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki isi materi dari produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi dalam media yang dikembangkan dapat dipaparkan sebagai berikut:

### **a. Kesesuaian Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan Kurikulum**

Kesesuaian Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan Kurikulum memiliki beberapa indikator penilaian yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Kesesuaian Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan Kurikulum Oleh Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	HU/ Hasil Uji
1.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan kompetensi dasar Bahasa Jawa semester 2	4
2.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan indikator Bahasa Jawa semester 2	4
3.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa semester 2	4
4.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dan materi dengan tahap berpikir peserta didik kelas IV MI/SD	3
5.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan karakter peserta didik kelas IV MI/SD	3
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)		90%

Berdasarkan tabel 4.7, komponen kesesuaian multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan kurikulum memperoleh rata-rata sebesar 90 % dari ahli materi, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat lima butir aspek kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum ini dan terdapat tiga aspek yang memperoleh skor maksimal empat dari ahli materi.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dilapangan terhadap aspek kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.8 Data Hasil Uji Ahli Komponen Kesesuaian Materi dalam Media dengan Kurikulum oleh Guru dilapangan

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	HU/ Hasil Uji
1.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan kompetensi dasar Bahasa Jawa semester 2	4
2.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan indikator Bahasa Jawa semester 2	4
3.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa semester 2	4
4.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dan materi dengan tahap berpikir peserta didik kelas IV MI/SD	3
5.	Kesesuaian Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan karakter peserta didik kelas IV MI/SD	3
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)		90%

Komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata 90% dari guru pengampu Bahasa Jawa di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Terdapat lima penilaian yang dinilai pada aspek kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum yang mana terdapat tiga aspek yang memperoleh skor maksimal empat. Berdasarkan pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak digunakan tanpa revisi.

**b. Sistematika Penyajian Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)**

Kesesuaian sistematika penyajian multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) terdiri dengan indikator penilaian yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Sistematika Penyajian Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) Oleh Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	HU/Hasil Uji
1.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) <i>telah disusun</i> sesuai tingkat kesukaran sandhangan Aksara Jawa	4
2.	Media sesuai tingkat kesukaran Aksara Jawa telah memuat sadhangan Aksara Jawa untuk kelas IV secara lengkap	3
3.	Materi memiliki daya dukung terhadap stimulasi perkembangan Sandhangan Aksara Jawa	3
4.	Sasaran pengguna terlihat jelas	4
5.	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar anak	4
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
7.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) mendukung dalam pencapaian KI,KD dan indikator	3
8.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) telah mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik	3
Jumlah		28
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)		87,5%

Berdasarkan tabel 4.9, komponen kesesuaian pada sistematika penyajian multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5 % dari ahli materi. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat delapan butir penilaian pada aspek kelayakan penyajian materi dalam media ini dan terdapat beberapa butir aspek yang memperoleh nilai maksimal yaitu empat dari ahli materi.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru di lapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kelayakan penyajian materi dalam media. Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.10 Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) Oleh Guru dilapangan

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	HU/Hasil Uji
1.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) telah disusun sesuai tingkat kesukaran sandhangan Aksara Jawa	3
2.	Media sesuai tingkat kesukaran Aksara Jawa telah memuat sadhangan Aksara Jawa untuk kelas IV secara lengkap	4
3.	Materi memiliki daya dukung terhadap stimulasi perkembangan Sandhangan Aksara Jawa	3
4.	Sasaran pengguna terlihat jelas	3
5.	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar anak	4
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
7.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) mendukung dalam pencapaian KI,KD dan indikator	3

8.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) telah mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik	3
Jumlah		27
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)		84%

Komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata 84% dari guru pengampu Bahasa Jawa di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Terdapat delapan butir penilaian yang dinilai pada aspek kelayakan penyajian materi dalam media yang mana terdapat beberapa aspek yang mendapat skor maksimal empat. Berdasarkan pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan penyajian materi dalam media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak digunakan tanpa revisi.

**c. Sistematika Penyajian Pembelajaran pada Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)**

Kesesuaian sistematika penyajian pembelajaran pada multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa ) terdiri dari beberapa indikator penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Sistematika Penyajian Pembelajaran pada Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	HU/Hasil Uji
1.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat	4

	menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik	
2.	Penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sudah perpusat pada peserta didik	4
3.	Penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) melibatkan peserta didik secara aktif	4
4.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan waktu yang diperlukan	3
5.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3
6.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat menambah variasi media bagi guru dalam memperkenalkan sadhangan Aksara Jawa	4
7.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat memunculkan konsep cara belajar untuk mengenal sadhangan Aksara Jawa	4
	Jumlah	26
	Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)	93%

Jadi, berdasarkan data yang telah diolah oleh peneliti, nilai dari keseluruhan indikator pada aspek penyajian pembelajaran pada multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) memperoleh skor rata-rata 93% dari ahli materi. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat dipergunakan tanpa revisi. Terdapat tujuh butir penilaian pada aspek kelayakan penyajian pembelajaran dengan media ini dan beberapa butir penilaian memperoleh skor maksimal yaitu empat dari ahli materi.

Setelah dilakukan uji ahli kemudian dilakukan uji coba terhadap guru di lapangan. Berikut disajikan data hasil uji coba guru dilapangan terhadap aspek kelayakan penyajian materi dalam media.

Data nonverbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari para ahli materi dan juga guru pengampu.

Tabel 4.12 Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Penyajian Pembelajaran Oleh Guru dilapangan

No.	Indikator Penilaian Aspek Sistematika Penyajian	HU/Hasil Uji
1.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik	3
2.	Penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sudah perpusat pada peserta didik	3
3.	Penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) melibatkan peserta didik secara aktif	4
4.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) efisien terkait dengan waktu yang diperlukan	3
5.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3
6.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat menambah variasi media bagi guru dalam memperkenalkan sadhangan Aksara Jawa	4
7.	Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat memunculkan konsep cara belajar untuk mengenal sadhangan Aksara Jawa	3
Jumlah		23
Rata-rata hasil Penilaian kelayakan aspek penyajian (%)		82%

Komponen kelayakan penyajian pembelajaran dengan media mendapatkan skor rata-rata 82% dari guru pengampu Bahasa Jawa di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Terdapat tujuh butir penilaian yang dinilai pada aspek kelayakan penyajian pembelajaran dengan media yang mana terdapat beberapa komponen yang memperoleh skor maksimal yaitu empat, berdasarkan pada kolom komentar yang disajikan pada komponen



kelayakan penyajian pembelajaran dengan media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak digunakan tanpa revisi.

### **3. Analisis Uji Instrumen**

#### **a. Uji Instrumen**

##### 1) Validitas

##### a) Validasi Konstruk

Validasi konstruk biasanya diperoleh dari hasil uji terhadap para ahli. Adapun validasi konstruk dalam penelitian dan pengembangan ini sebagaimana terlampir pada *lampiran 16*. Berdasarkan hasil uji validasi pada ahli, maka enam belas butir soal *post test* yang diujikan sudah masuk dalam kategori sangat valid. Artinya soal tersebut sudah bisa digunakan untuk mengambil data lapangan.

##### b) Analisis Validasi Empiris

Peneliti mengambil 10 anak sebagai responden untuk menguji validitas empiris dari soal *post test* yang digunakan. Pemaparan data dari hasil uji lapangan sebagaimana terlampir pada *lampiran 14*. Selanjutnya nilai pada validasi konstruk dianalisis menggunakan *SPSS for windows 23.00* untuk

mengetahui kevalidan masing-masing butir soal. Adapun hasil output perhitungan *SPSS 23.00 for Windows* sebagai berikut:

Tabel 4.13 Skor Uji Validasi

Butir Soal	Nilai Pearson Correlation	Nilai $r_{\text{tabel}}$	Keterangan
1	0,817	0,632	Valid
2	0,884	0,632	Valid
3	0,692	0,632	Valid
4	0,802	0,632	Valid
5	0,692	0,632	Valid
6	0,762	0,632	Valid
7	0,717	0,632	Valid
8	0,692	0,632	Valid
9	0,762	0,632	Valid
10	0,687	0,632	Valid
11	0,817	0,632	Valid
12	0,717	0,632	Valid
13	0,971	0,632	Valid
14	0,884	0,632	Valid
15	0,802	0,632	Valid
16	0,817	0,632	Valid

Hasil output uji validasi menunjukkan bahwa semua item mempunyai nilai *Pearson Correlation* lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$  0,632, sehingga dapat disimpulkan bahwa enam belas item soal dalam *post test* adalah valid.

## 2) Analisis Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, maka peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan perhitungan dengan *SPSS 23.00 for windows* dengan hasil output sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Output Uji Reliabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.755	17

Berdasarkan tabel *Reliability Statistics* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* (0,755) >  $r_{tabel}$  (0,632), dan dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal tersebut reliabel, dan dapat digunakan untuk mengambil data lapangan.

### b. Uji Prasyarat

Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksar Jawa) yang sudah direvisi berdasarkan saran dari para ahli, kemudian diuji cobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dengan mengambil kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Mengingat terbatasnya waktu penelitian, maka uji coba lapangan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu 4 x 35 menit. Agar penelitian lebih mudah dalam menganalisis data, maka peneliti memberikan kode pada setiap peserta didik. Kode yang peneliti

berikan adalah huruf A (kelas eksperimen) dan huruf B (kelas kontrol) yang kemudian diikuti nomor absen.

Adapun daftar nama yang dijadikan sebagai data penelitian beserta kodenya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Data Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Kode	No.	Nama	Kode
1.	M.Alfino Firdaus	A1	1.	Putri Agustia R	B1
2.	Junaidi Ahmad	A2	2.	Firdaus Maulida	B2
3.	Livia Salsabila Az	A3	3.	Ilfy Aslify	B3
4.	M. Fahimur Rosyadi	A4	4.	Desi Zahratul N	B4
5.	Silva Rahmawatikal Hidayah	A5	5.	Zurhiza Syahda Syifa	B5
6.	Mohamat Nizam	A6	6.	M Rokidul A	B6
7.	Putri Ayu Ranawati	A7	7.	Muhammad Irsyad A	B7
8.	Sherina Salsabila Z	A8	8.	Muhammad Mantri H	B8
9.	Shafa Faiqotur Rohmah	A9	9.	Firda Zahra Hafista'ul Alifia	B9
10.	Asna Desnita Putri	A10	10.	Ahmad Aldrin F	B10
11.	Sherina Salsa Billa Alzahra	A11	11.	Robiul Madhaniyah	B11
12.	Berliana Ananta Putri	A12	12.	Moh. Andika Firhan	B12
13.	M. Salman al Farisi	A13	13.	M. Alfian Bahrul	B13
14.	Tsalsa Maulidya Nishfi R	A14	14.	Aklis Dika Aditya	B14
15.	Maysiva Indriani	A15	15.	Rico Bily Satria	B15
16.	Siva Anjalia	A16	16.	Dimas Nur Rochim	B16
17.	Ilham Hafidz Saifuddin	A17	17.	Azriel Nuril Alvaro	B17
18.	Nina Nayla Muna	A18	18.	Ahmad Hafid	B18

Muharom					
19.	Taris Azka nurazmi	A19	19.	Aynu Nur Laily	B19
20.	Aiman Fanza Qurrota A	A20	20.	Satrio Budi W	B20
			21.	Fadila Naswa R	B21

Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kelas 4A dan 4 B homogen atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Untuk melakukan uji homogenitas, peneliti menggunakan hasil penilaian *pretest*.

#### 1) Analisis Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data dari dua kelompok penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *One Way Anova*. Data dikatakan homogen jika taraf signifikansi  $\geq 0,05$ . Jika data memiliki taraf signifikansi  $< 0,05$  maka data dikatakan tidak homogeny. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah hasil penilaian *pretest* peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.16 Hasil Penilaian *Pretest* Peserta Didik dari Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai
1.	A1	64	1.	B1	68
2.	A2	68	2.	B2	68
3.	A3	68	3.	B3	67

4.	A4	67	4.	B4	64
5.	A5	57	5.	B5	64
6.	A6	64	6.	B6	71
7.	A7	71	7.	B7	64
8.	A8	64	8.	B8	68
9.	A9	68	9.	B9	68
10.	A10	71	10.	B10	71
11.	A11	67	11.	B11	67
12.	A12	67	12.	B12	67
13.	A13	71	13.	B13	68
14.	A14	68	14.	B14	57
15.	A15	64	15.	B15	68
16.	A16	71	16.	B16	64
17.	A17	68	17.	B17	64
18.	A18	78	18.	B18	68
19.	A19	71	19.	B19	57
20.	A20	78	20.	B20	78
			21.	B21	64

Setelah melakukan uji validitas, maka peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan perhitungan dengan *SPSS 23.00 for windows* dengan hasil output sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
hasil			
Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
.020	1	39	.889

Berdasarkan tabel 4.18 menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *Test of Homogeneity of Variance* adalah  $0,889 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

## 2) Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data yang dipergunakan berdistribusi normal atau tidak. Jika data tidak berdistribusi normal, maka pengujian tidak dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *1-Sample Kolmogorov Snirnov*. Pada pengujian ini, data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansi  $\geq 0,05$ . Jika data memiliki taraf signifikansi  $< 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk menguji normalitas adalah data hasil nilai *Post Test* peserta didik.

Tabel 4.18 Hasil *Post Test* Peserta Didik dari Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Kode	Nilai	No.	Kode	Nilai

1.	A1	78	1.	B1	71
2.	A2	85	2.	B2	71
3.	A3	89	3.	B3	82
4.	A4	85	4.	B4	78
5.	A5	78	5.	B5	71
6.	A6	82	6.	B6	89
7.	A7	96	7.	B7	71
8.	A8	85	8.	B8	78
9.	A9	89	9.	B9	78
10.	A10	96	10.	B10	89
11.	A11	85	11.	B11	82
12.	A12	82	12.	B12	78
13.	A13	100	13.	B13	82
14.	A14	89	14.	B14	71
15.	A15	85	15.	B15	82
16.	A16	96	16.	B16	78
17.	A17	89	17.	B17	71
18.	A18	100	18.	B18	89
19.	A19	96	19.	B19	85
20.	A20	100	20.	B20	96
21.				B21	78

Uji normalitas dilakukan dengan perhitungan menggunakan *SPSS 23.00 for windows* dengan hasil sebagai berikut:



Tabel 4.19 Hasil Output Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>			
		eksperimen	kontrol
N		20	21
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	89.25	79.52
	Std. Deviation	7.174	7.229
Most Extreme Differences	Absolute	.177	.167
	Positive	.173	.167
	Negative	-.177	-.131
Test Statistic		.177	.167
Asymp. Sig. (2-tailed)		.103 <sup>c</sup>	.132 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 4.19 terlihat bahwa nilai signifikansi *1-Sample Kolmogorov Smirnov test* pada kelas eksperimen  $0,103 > 0,05$  dan nilai signifikansi pada kelas kontrol  $0,132 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data dari dua kelas tersebut berdistribusi normal.

### c. Analisis Uji-t (*Independent Sample t-Test*)

Setelah melakukan uji homogenitas dan normalitas data, maka peneliti menggunakan *Independent Sample T-test* (uji t) untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Uji-t dilakukan dengan menggunakan *SPSS 23.00 for windows* dengan hasil output sebagai berikut:

Tabel 4.20 Hasil Output *Independents Sample T-test*  
**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
ni	Equal									
ai	variances assumed	.021	.884	4.322	39	.000	9.726	2.250	5.175	14.278
	Equal variances not assumed			4.323	38.930	.000	9.726	2.250	5.175	14.277

Berdasarkan table 4.20 diketahui  $t_{hitung}$  4.322 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2.021. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara kelas kontrol juga kelas eksperimen. Dimaksudkan bahwa terdapat perbedaan antara peserta didik kelas IV A yang mempergunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dan kelas IV B yang tidak mempergunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

Peneliti melakukan pengamatan dari hasil perbedaan kelas kontrol dan juga kelas eksperimen menunjukkan hasil yang berbeda. Kelas kontrol yang belajar tidak menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) tidak semua peserta didik tertarik dan kurang memahami materi. Akan tetapi pada kelas eksperimen peserta

didik memiliki ketertarikan untuk belajar dan dapat menguasainya secara mandiri dengan bimbingan guru.

d. Analisis Hasil Belajar

Pengaruh multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) terhadap hasil belajar peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengetahui hal tersebut maka dilakukan dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* kepada peserta didik kelas IV MI Mifathul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar di kelas kontrol dan eksperimen. Soal *pre test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Kemudian dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian diberikan soal *post test*. *Post test* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengetahui materi setelah dilaksanakan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa). Adapun hasil data *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.21 Data Perbandingan Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol

No.	Kode	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1.	B1	68	71
2.	B2	68	71
3.	B3	67	82

4.	B4	64	78
5.	B5	64	71
6.	B6	71	89
7.	B7	64	71
8.	B8	68	78
9.	B9	68	78
10.	B10	71	89
11.	B11	67	82
12.	B12	67	78
13.	B13	68	82
14.	B14	57	71
15.	B15	68	82
16.	B16	64	78
17.	B17	64	71
18.	B18	68	89
19.	B19	57	85
20.	B20	78	96
21.	B21	64	78
Jumlah Siswa		21	21
Jumlah Nilai		1395	1670
Nilai Rata-Rata		66,4	79,5
Nilai Minimal		64	78
Nilai Maksimal		78	96

Analisis hasil belajar di kelas kontrol ini diketahui bahwa terdapat selisih nilai rata-rata yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan yang tidak menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yaitu 13,095.

Tabel 4.22 Data Perbandingan Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

No.	Kode	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1.	A1	64	78
2.	A2	68	85
3.	A3	68	89
4.	A4	67	85
5.	A5	57	78
6.	A6	64	82
7.	A7	71	96
8.	A8	64	85
9.	A9	68	89
10.	A10	71	96
11.	A11	67	85
12.	A12	67	82
13.	A13	71	100
14.	A14	68	89
15.	A15	64	85
16.	A16	71	96
17.	A17	68	89
18.	A18	78	100
19.	A19	71	96
20.	A20	78	100
	Jumlah	20	20
	Total Nilai	1365	1785
	Rata-Rata	65,95	89,25
	N.Minimal	64	78
	N. Maks	78	100

Analisis hasil belajar ini dipergunakan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) terhadap hasil belajar bahasa Jawa peserta didik kelas IV di kelas eksperimen MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Diketahui bahwa terdapat selisih nilai rata-rata yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yaitu 23,29.

Dari tabel 4.21 dan 4.22 di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dari kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dan kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa). Diperoleh selisih nilai rata-rata setelah dan sebelum perlakuan dari kelas kontrol yaitu 13,095 sedangkan kelas eksperimen nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan yaitu 23,29.

### **C. Revisi Produk**

Berdasarkan uji coba dengan para ahli media, ahli materi, guru dan juga peserta didik kelas IV perlu dilakukan satu kali revisi terhadap media DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini. Berikut disajikan revisi bahan ajar berdasarkan komponen aspek kelayakan kualitas media, kelayakan penyajian media dan aspek efisiensi dan efektivitas media.

## 1. Revisi komponen kelayakan Kualitas Media

Berdasarkan uji ahli media, bahwa pada aspek komponen kelayakan kualitas media mendapat skor rata-rata 90% dari ahli media pertama dan dari ahli media kedua juga mendapat rata-rata 90% serta memperoleh nilai rata-rata 95% dari ahli media ketiga sehingga tergolong layak untuk diimplementasikan dengan sedikit revisi.

Sedangkan berdasarkan uji validasi lapangan yang dilakukan terhadap guru pengampu mendapatkan skor penilaian rata-rata 95%. Berdasarkan pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan kualitas media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa media DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak digunakan tanpa revisi.

Namun pada kolom komentar, disajikan pada angket komponen kelayakan kualitas media ini, ahli kedua memberikan masukan untuk yaitu meletakkan animasi di tampilan menu utama juga memberikan nama-nama pada setiap menu dengan *font* yang sesuai. Memberikan keterangan pada papan dakon ketika pemain atau lawan memainkan gilirannya. Berikut perbaikan yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4.23 Revisi Produk 1 ke Produk 2 Komponen Kelayakan Kualitas Media

Produk 1	Produk 2
 <p data-bbox="395 819 879 987">Belum tertera nama pada setiap pilihan menu yaitu petunjuk, pengaturan suara, materi, video pembelajaran, dakon dan kuis. Juga belum terdapat animasi pada tampilan awal.</p>	 <p data-bbox="906 819 1369 954">Sudah tertera nama pada setiap pilihan menu yang tersedia juga terdapat animasi pada tampilan awal.</p>
 <p data-bbox="395 1402 879 1503">Tampilan papan dakon belum ada keterangan ketika pemain atau lawan memainkannya</p>	 <p data-bbox="906 1402 1369 1503">Tampilan papan dakon sudah terdapat keterangan ketika pemain atau lawan memainkannya</p>

## 2. Revisi Komponen Kelayakan Penyajian Media


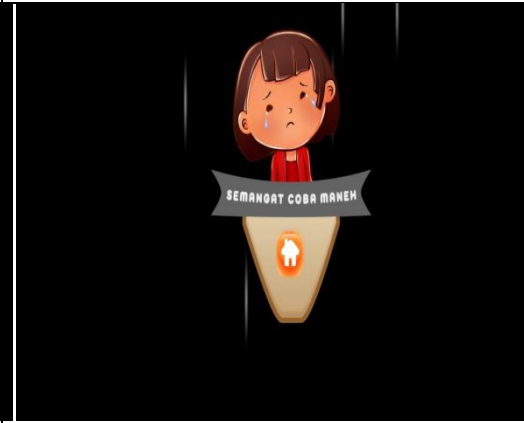
Berdasarkan hasil uji ahli media, bahwa pada aspek komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata 87,5 % dari ahli media pertama dan 90% dari ahli media kedua serta memperoleh skor rata-rata 92,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa media



DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat digunakan tanpa revisi. Terdapat sepuluh butir penilaian pada aspek kelayakan penyajian ini dan hampir keseluruhan mendapatkan skor maksimal yaitu 4 dari ketiga ahli media.

Sedangkan berdasarkan uji validasi lapangan yang dilakukan terhadap guru pengampu mendapatkan skor penilaian rata-rata sebesar 92,5%. Berdasarkan pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan penyajian media ini, guru memberikan simpulan bahwa media DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak digunakan tanpa revisi. Namun berdasarkan pada kolom komentar yang disajikan pada angket komponen kelayakan penyajian media disajikan pada angket komponen kelayakan penyajian media ini, ahli media ketiga memberikan masukan untuk mengubah tampilan kata yang muncul setelah menyusun kata atau kalimat Aksara Jawa.

Tabel 4.24 Revisi Produk 1 dan Revisi 2 Komponen Kelayakan Penyajian Media

Produk 1	Produk 2
	

Tampilan setelah menyusun kata Aksara Jawa ketika kalah pemilihan kata belum sesuai diganti dengan “semangat coba maneh”.	Tampilan setelah menyusun kata Aksara Jawa ketika kalah pemilihan kata sudah sesuai dengan menggunakan kata “semangat coba maneh”
---	---

### 3. Revisi Aspek Efisiensi dan Efektivitas Media

Berdasarkan hasil uji coba ahli media, bahwa pada aspek komponen efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata 87,5% dari ahli media pertama dan 81,25% dari ahli media yang kedua serta diperoleh skor rata-rata 87,5% dari ahli media ketiga. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini dapat dipergunakan dengan sedikit revisi. Terdapat empat butir penilaian pada aspek kelayakan efisiensi dan efektivitas ini dan hampir keseluruhan mendapatkan skor maksimal 4 dari ketiga ahli media.

Sedangkan berdasarkan uji validasi lapangan yang dilakukan terhadap guru pengampu mendapatkan skor penilaian rata-rata sebesar 95%. Berdasarkan pada kolom komentar yang disajikan pada komponen kelayakan kualitas media ini, guru tidak banyak meninggalkan komentar. Hanya memberikan simpulan bahwa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak digunakan tanpa revisi.

## D. Pembahasan Penelitian dan Pengembangan

### 1. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif

Pengembangan dan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran multimedia interaktif. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Research & Development* dengan model penelitian Borg and Gall. Peneliti melakukan penelitian sampai tahap tujuh karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Pemilihan media pembelajaran multimedia interaktif didasarkan pada pentingnya proses pembelajaran yang menyenangkan melalui suatu video pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik ketika kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik termotivasi sehingga menjadi lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>7</sup>

Menurut Suyanto, multimedia interaktif merupakan Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis juga interaktif yang mana hal ini mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Multimedia

---

<sup>7</sup> Encep Syaepul Akbar dkk, *Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Al-Amah Plus Cimanggung*, dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Sumedang, 2019

menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata.<sup>8</sup>

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini dimulai dengan melakukan penelitian dan pengumpulan data dilapangan. Penelitian dan pengumpulan data diperlukan guna menentukan lokasi penelitian, materi yang akan digunakan dan menganalisis kebutuhan yang digunakan sebagai dasar penyusunan produk yang dikembangkan. Selanjutnya pada tahap perencanaan peneliti mulai menentukan desain cover, isi (kompetensi inti, kompetensi dasar, juga indikator), desain tampilan media secara keseluruhan dimulai dari halaman utama yang mana terdapat beberapa menu pilihan yaitu petunjuk penggunaan, teks materi pengenalan sandhangan Aksara Jawa, video pembelajaran, permainan dakon yang nantinya setelah bermain akan menyusun kata Aksara Jawa, dan menu kuis.

Tahap pengembangan draf produk dimulai dengan menjabarkan kompetensi dasar menjadi indikator yang nantinya akan dijadikan acuan dalam menyusun materi dan pertanyaan kuis dalam multimedia interaktif ini. Setelah perancangan produk awal selesai, media divalidasikan kepada para ahli sehingga diketahui presentase kelayakan serta saran yang diberikan oleh para ahli. Selanjutnya

---

<sup>8</sup> Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: ANDI, 2003), 21

dilakukan perbaikan yang disesuaikan kritik/saran yang telah diberikan oleh para ahli dari hasil penilaian yang diberikan oleh validator multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran sehingga pada tahap selanjutnya produk dapat di uji cobakan ke kelompok skala kecil.

Tujuan dari pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan peneliti kepada peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## **2. Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa**

Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam penelitian dan pengembangan ini berdasarkan pada hasil dari validasi dari para ahli media dan juga ahli materi. Berdasarkan hasil uji dari ahli media pertama, aspek komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata 87,5 % dari ahli media pertama, 90% dari ahli media kedua serta 92,5% dari ahli media ketiga. Aspek komponen kelayakan kualitas multimedia interaktif mendapatkan skor rata-rata 90 % dari ahli media pertama dan 90% dari ahli media kedua serta 95% dari ahli ketiga. Aspek komponen efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata 87,5% dari ahli media pertama dan 81,25%

dari ahli media yang kedua serta 87,5% dari ahli media ketiga. Sehingga, produk yang dikembangkan memenuhi kategori valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit revisi.

Hasil validasi materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan dari ahli materi pada aspek komponen kesesuaian multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan kurikulum memperoleh skor rata-rata sebesar 90 %. Kemudian pada aspek kesesuaian pada sistematika penyajian multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5 %.. Aspek penyajian pembelajaran pada multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) memperoleh skor rata-rata 93%. Data tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam multimedia interaktif yang dikembangkan valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan sedikit revisi.

Penelitian dan pengembangan ini didukung juga oleh pengembangan multimedia interaktif yang telah dilakukan oleh “Ratna Yulis Tyaningsih dkk, dengan judul penelitiannya Pengembangan MUPEL (multimedia peluang) berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional anak (Dakon)” diperoleh kesimpulan bahwa tingkat kevalidan secara isi 81%, tingkat kepraktisan 83% dan tingkat keefektifan 88,89% . Sehingga dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dalam penelitian ini layak untuk diterapkan atau dipergunakan.<sup>9</sup>

Penelitian yang dilaksanakan oleh “Kurniawati dan Nita dengan judul Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa” diperoleh kesimpulan bahwa pada tingkat kevalidan kelayakan isi diperoleh nilai 3,3 dan aspek kelayakan media memperoleh nilai rata-rata 3,3 yang mana hal tersebut berdasarkan kriteria kelayakan termasuk kategori layak.<sup>10</sup>

Pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini selain menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar peserta didik pada materi sandhangan Aksara Jawa, dengan adanya multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini diharapkan juga menjadi salah satu cara dalam melestarikan permainan tradisional yang termasuk ke dalam budaya lokal namun juga tetap mengikuti perkembangan zaman sekarang berorientasi pada teknologi.

---

<sup>9</sup> Ratna Yulis Tyaningsih dkk, “Pengembangan MUPEL (multimedia peluang) berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional anak (Dakon)”, dalam Jurnal Math Educator Nusantara, Mataram, 2020

<sup>10</sup> Inung Diah Kurniawati & Sekreningsih, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*, dalam Journal of Computer and Information Technology Vol.1 No. 2, Madiun 2018

### 3. Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Berdasarkan data yang nilai post test dengan *independent samples t-test* menggunakan *SPSS 23.0 for windows* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  4.322 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2.021., sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu kelas eksperimen dan juga peserta didik yang mengikuti pembelajaran tradisional yaitu kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dikaji oleh peneliti, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif sehingga dapat memberikan kemudahan bagi guru sekaligus peserta didik dalam kelas. Menurut hasil penelitian oleh Ika Ratna Indra Astutik, “*Game Dakon untuk Pembelajaran Aritmatika Berbasis Kognitif menggunakan Metode Bayesian Network*” yang mana menunjukkan hasil bahwa nilai peserta didik dapat memperoleh hasil yang memuaskan, minat mereka untuk belajar pun juga meningkat karena pembelajaran dilaksanakan sambil bermain sehingga berpengaruh pada hasil belajar.<sup>11</sup>

Selain itu juga, penelitian lain yang dilakukan oleh “Ema Nuryanti dengan judul *pengembangan multimedia interaktif materi*

---

<sup>11</sup> Ika Ratna Indra Astutik, “*Game Dakon untuk Pembelajaran Aritmatika Berbasis Kognitif menggunakan Metode Bayesian Network, 2015*”, Surabaya: Tesis Tidak diterbitkan



*aksara jawa berbasis adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar bahasa jawa peserta didik kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang*” yang mana diperoleh kesimpulan bahwa dari hasil uji-t didapatkan thitung  $\leq$  - ttabel yaitu  $-5,31 \leq -2,04$  diketahui terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia yang mana dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari sebelum dan setelah digunakannya multimedia interaktif, yang mana menunjukkan hasil tanggapan peserta didik bahwa mereka sangat tertarik dan juga memiliki minat dalam menggunakan media ini dikarenakan kegiatan pembelajaran lebih menarik.<sup>12</sup>

Penelitian yang dilaksanakan oleh “Hasani, Sunardi, dan Akhyar dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Siswa Sekolah Dasar” diperoleh hasil dari nilai *pretest* dan *posttest*, yang mana nilai rata-rata *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan multimedia adalah 48,16 sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan menggunakan multimedia diperoleh nilai rata-rata

---

<sup>12</sup> Ema Nuryanti, “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta didik Kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang”, dalam *Joyful Learning Journal Semarang*, 2020

90,50 hal ini menunjukkan bahwa multimedia dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>13</sup>

Ismail mengungkapkan bahwa, pembelajaran dengan berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru yang mana dapat mengurangi kesalahpahaman peserta didik terhadap penjelasan guru, juga hasil belajar peserta didik yang ikut meningkatkan.<sup>14</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu dan teori yang telah dikaji oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga menjadikan pembelajaran tersebut layak, efektif juga efisien. Dalam ini juga dapat menjadi salah satu solusi atau cara yang dapat dipilih untuk dapat melestarikan salah satu permainan tradisional budaya lokal Jawa yang dikombinasikan dengan kegiatan pembelajaran dan juga teknologi yang berdampingan erat dengan kehidupan manusia pada zaman sekarang.

---

<sup>13</sup> Hasani, Sunardi, dan Akhyar, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Siswa Sekolah Dasar*, dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 1, No. 3, 2013

<sup>14</sup> Ali Ismail, "Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar", Garut: Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 2 Nomor 2, Tahun 2017