



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ANIMASI POWER POINT PADA BELAJAR MENULIS
GEGURITAN (PUI SI JAWA) SISWA SMP
NEGERI 7 PROBOLINGGO**

Eko Fajar Yuniyanto, A. Noor Fatirul, Atiqoh

Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya hasil perolehan nilai pada kompetensi penulisan geguritan pembelajaran Bahasa Jawa siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Probolinggo. Tujuan penulisan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Power Point Pada Belajar Menulis Geguritan (Puisi Jawa) Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Probolinggo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan dalam penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE dengan desain teori model pengembangan yang dilakukan lima langkah yaitu (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Animasi Power Point Pada Belajar Menulis Geguritan (Puisi Jawa) Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Probolinggo. Berdasarkan validasi oleh Praktisi Lapangan (ahli materi), ahli media, dan pengguna atau peserta didik dengan melakukan uji coba kelompok kecil, yakni 10 siswa kelas VII SMPN 7 Kota Probolinggo dengan menggunakan instrumen yaitu lembar Praktisi Lapangan (ahli materi), ahli media, dan pengguna atau peserta didik. Hasil validasi pengembangan produk uji ahli materi/isi 86%, hasil validasi uji ahli media 83%, hasil uji coba kelompok kecil 93%. Dari ketiganya didapatkan hasil Sangat baik, sehingga pembelajaran berbasis multimedia interaktif Animasi Power Point Pada Belajar Menulis Geguritan (Puisi Jawa) sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Animasi Power Point, Belajar, Menulis Geguritan.

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa adalah bahasa daerah terbesar di antara 672 bahasa daerah yang ada di Indonesia. Bahasa Jawa juga merupakan salah satu bidang ilmu yang dimasukkan dalam pelajaran sekolah sebagai pendidikan bahasa Jawa. Bahasa Jawa termasuk dalam muatan lokal wajib untuk jenjang Sekolah Dasar (Peraturan Gubernur, 2013).

Pendidikan bahasa Jawa tidak hanya memuat materi tentang kebahasaan Jawa saja, bidang ilmu ini juga mempelajari tentang unggah-ungguh atau sopan santun bagaimana bersikap dalam bermasyarakat. Tata cara bertingkah laku yang baik, berbicara, dan bertemu dengan orang tercantum dalam materi pendidikan bahasa Jawa. Selain itu pendidikan bahasa Jawa memuat materi yang berkaitan dengan kebudayaan Jawa seperti wayang, puisi Jawa atau yang biasa disebut geguritan, tembang macapat, serta huruf Jawa atau yang biasa disebut aksara Jawa. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Jawa sangat penting untuk diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah.

Pelajaran bahasa Jawa tidak hanya sekedar materi pelajaran, melalui mata pelajaran ini siswa juga diajak untuk tetap melestarikan kebudayaan-kebudayaan Jawa yang ada di Indonesia. Hanya disadari bahwa pembelajaran Bahasa Jawa yang dimasukkan dalam Mulok (Muatan Lokal), kurang menarik bagi peserta didik yang mengikuti pelajaran ini. Ada persepsi dari peserta didik bahwa Bahasa Jawa kurang menduduki posisi penting dibanding mata pelajaran lainnya.

Perubahan zaman juga membawa perubahan kebiasaan dan kehidupan sosial masyarakat. Banyak masyarakat yang tidak lagi menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa kesehariannya. Anak-anak dilatih menggunakan bahasa Indonesia

semenjak kecil sebagai bahasa sehari-hari, sehingga bahasa Jawa dirasa menjadi sulit untuk dipelajari. Melihat fenomena tersebut, peneliti melakukan observasi pada saat pembelajaran belajar menulis geguritan (Puisi Jawa) di SMP Negeri 7 Probolinggo, sebagai salah satu lembaga pendidikan jenjang SMP di Probolinggo. Sesuai dengan hasil observasi di kelas SMP Negeri 7 Probolinggo, pada saat pembelajaran Bahasa Jawa berlangsung, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi belajar menulis geguritan (Puisi Jawa) Bahasa Jawa. Hal ini dibuktikan berdasarkan keterangan wali kelas yang menyatakan bahwa siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimal yaitu 70 dalam pelajaran Bahasa Jawa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa SMP Negeri 7 Probolinggo masih rendah. Hasil wawancara peneliti dalam pembelajaran Bahasa Jawa, guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis TIK.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut membuktikan bahwa ketika proses pembelajaran Bahasa Jawa guru belum menggunakan multimedia berbasis TIK, guru hanya menggunakan buku sumber belajar pegangan siswa. Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun, terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dan bersifat monoton.

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Adanya perbedaan karakteristik tersebut menjadi salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan oleh tenaga pengajar atau guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata

pelajaran dan tingkatan kelas. Untuk itu guru harus dengan cermat dan tepat dapat menggunakan media pembelajaran tersebut (Asnawir, dkk, 2002). Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran (Hesti Astria Wijayanti, dkk. (2012).

Pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran sering disebut sebagai multimedia. Multimedia merupakan media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. Menurut Hofsteter multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, gambar, animasi (Rusman, Kurniawan & Riyanan (2011). Adanya multimedia diharapkan dapat membantu siswa memahami materi Bahasa Jawa karena dengan menggunakan multimedia memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Melalui pemanfaatan teknologi komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio, visual, dan audio visual (Rusman, dkk., 2011). Bahasa Jawa dianggap sebagai mata pelajaran kuno yang tidak terlalu penting untuk dipelajari. Berbeda dengan mata pelajaran komputer yang lebih diminati oleh siswa. Hal ini dapat terlihat dari antusias siswa saat pelajaran TIK berlangsung.

SMP Negeri 7 Probolinggo merupakan salah satu SMP di Kota Probolinggo dengan fasilitas laboratorium komputer yang cukup memadai sehingga pelajaran TIK dapat dilaksanakan dengan baik. Siswa lebih mudah paham karena dapat mempraktikkan sendiri secara langsung apa yang sedang diajarkan. Rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu yang baru dan menyenangkan menjadi salah satu pendorong tingginya minat siswa terhadap mata pelajaran ini.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti bermaksud melakukan kajian mendalam terkait pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran bahasa Jawa. Adapun judul peneliti yang diambil adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Power Point Pada Belajar Menulis Geguritan (Puisi Jawa) Siswa SMP Negeri 7 Probolinggo.

Pemanfaatan multimedia dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang baru. Terdapat beberapa kajian yang telah membahas tentang penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa. Salah satu diantaranya adalah "Analisis Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Kolaborasi Metode SSCS dan Media Audio Visual." Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Anggriani, Sutrimah & Cahyo Hasanudin (2020) ini fokus pada penggunaan multimedia dalam pembelajaran puisi dengan menggunakan Metode SSCS dan Media Audio Visual. Simpulan pada penelitian ini adalah metode SSCS yang berbantuan media audio visual sangat tepat diterapkan pada pembelajaran. Metode SSCS dan media audio visual dapat membuat siswa untuk berfikir kreatif serta dapat menunangkan ide-idenya kedalam bentuk puisi.

Berbeda dengan kajian tersebut penelitian ini difokuskan pada implementasi penggunaan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar menulis geguritan (Puisi Jawa) di SMP Negeri 7 Probolinggo pada Tahun Ajaran 2021/2022. Peneliti melihat bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga sudah selayaknya untuk dapat dimanfaatkan dengan maksimal dalam dunia pendidikan sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif animasi power point untuk pembelajaran belajar

menulis geguritan (Puisi Jawa), sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih fokus memperhatikan pelajaran. Penggunaan multimedia diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa siswa SMP Negeri 7 Probolinggo.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

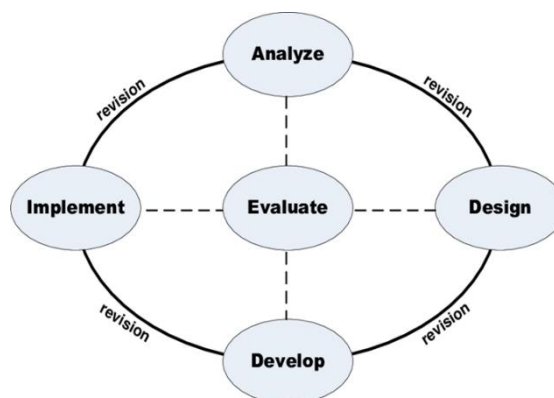
Dalam rangka membuat pembelajaran yang menarik maka diperlukan keterampilan dalam merancang/mendesain pembelajaran. Banyak faktor mengapa guru tidak dapat mendesain pembelajarannya sendiri. Kesibukan karena banyaknya tugas pendidik/guru yang diberikan dan haruslah dikerjakan seperti merancang Rencana Program Pembelajaran yang rumit dan panjang (tidak sederhana), dan lain sebagainya inilah yang utama membuat guru enggan merancang sendiri desain pembelajarannya sendiri (Fatirul & Leksono, 2021). Keharusan dalam hal merancang pembelajarannya sendiri inilah yang merupakan tantangan yang harus diterima bagi seorang pendidik.

Dalam menghasilkan produk pengembangan yang tepat perlu ketepatan dalam pemilihan model pengembangannya. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya (Purnamasari, 2020). Dalam mengembangkan media atau bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik, maka dibutuhkan model pengembangan guna memastikan hasilnya (Cahyadi, 2019).

Metode penelitian yang akan menghasilkan sebuah produk harus diuji keefektifannya (Sugiyono, 2018). Produk yang baik harus disusun dan dirancang dengan menggunakan prosedur pengembangan yang cermat. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan

pengembangan model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan evaluasi). Rekomendasi oleh Borg dan Gall dalam model ADDIE ini sudah dipadukan menurut langkah-langkah P&P (Latief, 2009) sebab model tersebut sangat cocok untuk mengembangkan sebuah produk yang valid, efektif, dan efisien.

Beberapa pertimbangan penggunaan model ADDIE sebagai berikut: (1) dirancang pembelajaran generic yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan, (2). Produk pembelajaran bisa digunakan baik tatap muka maupun pembelajaran online, (3) produk disusun secara sistematis dan interaktif, (4) untuk pengembangan media pembelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotor dan sikap sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa, (5) memberikan kepada pengembang desain pembelajaran untuk berkolaborasi dengan para ahli isi, dan ahli media sehingga produk yang dihasilkan berkualitas baik.



Gambar 1. Tahapan model pengembangan ADDIE

Prosedur Pengembangan

Dari model pengembangan media pembelajaran animasi interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa yang telah diuraikan pada gambar 3.1 maka

peneliti melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Analysis (analisis)*

Tahap awal ini peneliti melakukan analisa kebutuhan pada produk yang diperlukan. Analisis dapat dilakukan dengan melakukan secara langsung maupun dengan sumber pustaka. Tahap ini terbagi dalam analisis kebutuhan, kurikulum dan karakter peserta didik.

2. *Design (Perancangan)*

Tujuan tahapan ini adalah merancang media pembelajaran Bahasa Jawa yang digunakan dalam model pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan pembelajaran difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Jawa, waktu yang diperlukan, sekolah yang dipersiapkan, kelas, dan guru yang terlibat.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap realisasi produk merupakan tahap dari pengembangan produk. Pengembangan produk ini sesuai dengan rancangan produk yang sudah dibuat. Kemudian hasil dari produk ini akan diuji oleh ahli dan praktisi lapangan. Dalam proses ini, reviewer/validator menggunakan instrumen atau angket yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya.

Kegiatan review/uji ahli dilaksanakan untuk menilai isi dan konstruksinya pada produk. Selanjutnya reviewer/ahli memberikan

nilai terhadap produk tersebut dengan menggunakan instrument berupa angket yang sudah disusun, memberikana saran/kritik/komentar untuk perbaikan produk ini. Hasil dari validasi tersebut yang digunakan sebagai rujukan revisi produk sampai hasil produk valid dan layak untuk diujicobakan.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap ini setelah produk diuji oleh para ahli dan sudah dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka selanjutnya produk diterapkan/diimplementasikan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian uji coba kelompok kecil, yakni siswa kelas VII SMPN 7 Kota Probolinggo untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Setelah itu, peneliti meminta kepada kelompok kecil untuk mengisi angket yang berisikan nilai kemenarikan media yang telah dicoba, gambar yang ada dalam animasi pembelajaran.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahapan ini peneliti melakukan revisi terakhir pada produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli dan kelompok kecil yang ada pada angket respon. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa

siswa kelas 7 SMPN VII Kota Probolinggo sudah sesuai dan bisa digunakan oleh sekolah atau tidak.

Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan mendapatkan data yang dipakai sebagai dasar melakukan perbaikan agar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Tabel 1 Tabel responden Uji Coba produk

Responden	Jumlah	Keterangan
Praktisi Lapangan (Ahli Materi)	1	Dr. H. Rufi'i, S.Si., S.T., M.Pd. Dosen Pascasarjana UNIPA Surabaya
Siswa Pembelajaran Bahasa Jawa	30	Uji coba kelompok kecil. Uji coba ini melibatkan subjek yang terdiri 10 subjek. Menurut Dick and Carey (Sukerni, 2014)
Ahli Media	1	Dosen bidang desain selaku ahli media/desain yakni <u>Dr. Ibut Priono Leksono, M.Pd</u>

Ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu: (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba), (3) jenis data), (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penyajian Data

Pengembangan yang telah dilakukan adalah hasil dari penerapan langkah-langkah pengembangan dari model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut: (1) Analisis (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Produk pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII SMP.

Pada penelitian ini tahap uji coba dilakukan oleh Praktisi Lapangan (ahli materi), ahli media, dan pengguna atau peserta didik dengan melakukan uji coba

kelompok kecil yakni 10 peserta didik. Berikut adalah sajian data hasil uji coba.

Hasil Penyajian Produk Pengembangan

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Dari hasil analisis analisis kebutuhan kurikulum dan karakter peserta didik yang sudah dilakukan, maka sangatlah tepat bila media pembelajaran interaktif berbasis multimedia digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa Kelas VII SMP. Sehingga diharapkan baik siswa dan guru dapat menggunakannya secara mudah dan membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mudah dan interaktif.

2. Tahapan *Design* (Perancangan)

Pada tahapan desain pengembangan ini, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dibuat dalam sebuah aplikasi (*software*) berupa Microsoft Office Powerpoint yang dikemas dalam bentuk CD Rom. Penggunaan CD Rom tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam penggunaannya saat belajar. Selain itu penggunaan CD Rom ini bertujuan agar siswa bisa juga melakukan pembelajaran di rumah maupun di sekolah ataupun juga di rental.

Dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini ditampilkan beberapa unsur media yang digunakan yaitu: (a) Menyiapkan Tools interaktif, yaitu tombol navigasi untuk berpindah pada setiap tampilan/menu; (b) Materi, merupakan bagian yang paling pokok dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif. Agar materi yang disusun tidak menimbulkan kejenuhan pada siswa maka digunakan jenis huruf dan ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan keterampilan; (c) Gambar serta simbol. Untuk penyajian media pembelajaran multimedia interaktif maka harus

menyajikan gambar bergerak/ tidak bergerak atau simbol yang berfungsi untuk memperjelas dan mendukung penyampaian materi dan diharapkan menjadikan siswa lebih menarik; (d) Penggunaan audio. Tujuan audio diantaranya untuk membuat multimedia interaktif semakin menarik dan juga memberikan fasilitas bagi siswa yang memiliki kecerdasan audio di mana siswa akan lebih cepat memahami materi dengan melalui suara-suara yang didengarnya; (e) Animasi, merupakan ilustrasi untuk menampilkan materi yang dapat bergerak sehingga memacu siswa untuk berpikir kreatif dan imajinatif; dan (f) Evaluasi pembahasan, berisikan soal-soal untuk pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dan siswa dapat mengetahui benar atau tidak jawabannya dengan melihat animasi yang muncul. Bila animasi yang muncul *gift* senang maka berarti jawaban benar dan bila yang muncul *gift* sedih maka jawaban salah.

3. Tahapan *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini, faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia adalah tampilan penyajian materi pembelajaran, kebahasaan, peran interaktif dan kemanfaatannya bagi pengguna media pembelajaran ini. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mapel Bahasa Jawa Kelas VII SMP dimulai dari tahapan menyiapkan slide master untuk mengatur desain awal multimedia interaktif yang terdiri dari KI- KD, Indikator, Petunjuk dan pilihan-pilihan materi yang ditampilkan, Multimedia interaktif dalam pengembangan ini menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint dengan memanfaatkan menu Hyperlink pada materi dan pembahasan soal, sedangkan pada evaluasi menggunakan aplikasi

Microsoft Powerpoint dan mengaktifkan menu macros.

Hasil pengembangan produk media yang telah dikembangkan adalah berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Microsoft power yang dikemas dalam CD sudah dimasukkan dan terbaca oleh komputer/ laptop.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah merancang Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia selesai selanjutnya tahap implementasi. Review dilaksanakan oleh ahli media pembelajaran, ahli isi/materi pembelajaran, dan teman sejawat. Review ahli media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. Ibut Priono Leksono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pascasarjana UNIPA Surabaya sekaligus dosen Pascasarjana UNIPA Surabaya. Sedangkan Review ahli isi/materi pelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. Rufii, S.Si., S.T., M.Pd. selaku Dosen Pascasarjana UNIPA Surabaya.

Dari hasil penelitian didapatkan hasil review ahli media pada multimedia interaktif memberikan persentase 93% dan kualifikasi sangat baik, hasil review ahli isi/materi pada multimedia interaktif memberikan penilaian 99% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil review teman sejawat pada multimedia interaktif mendapat persentase 97% dengan kualifikasi sangat baik. Setelah tahapan review ahli, maka pengembang melakukan revisi produk sesuai hasil review para ahli.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Di tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli dan kelompok kecil yang ada pada angket respon. Hal ini bertujuan agar produk pengembangan media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII SMPN 7 Kota Probolinggo sudah sesuai dan bisa digunakan oleh sekolah atau yang lainnya.

Penyajian Data Hasil Uji Coba

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Pelaksanaan uji coba praktisi lapangan (ahli isi/materi) pada tanggal 11 April 2022 oleh bapak Dr. Rufii, S.Si., S.T., M.Pd. selaku dosen Pascasarjana UNIPA Surabaya mengisi angket respon yang sudah disusun oleh peneliti sebelumnya. Angket respon untuk ahli materi ini terdiri dari 14 pertanyaan. Reviewer tersebut juga diminta memberikan komentar dan saran untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar produk media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Hasil review ahli isi/materi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Unsur Penilaian	Σx	$\text{kor } \Sigma x_1$
A Infomasi membantu mengenal alternatif-alternatif yang ada dan kondisi yang berlaku (<i>information use</i>)		
1. Kesesuaian bahan Informasi pada Belajar Menulis Geguritan	4	
2. Kemenarikan isi pada Belajar Menulis Geguritan	5	
3. Kemudahan dalam memahami materi	4	
B Tujuan Isi pada Belajar Menulis Geguritan		
1. Kejelasan Tujuan Belajar Menulis Geguritan	5	
2. Ketepatan materi dalam membantu Belajar Menulis Geguritan	4	
3. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam Belajar Menulis Geguritan	4	
C Uraian Isi pada Belajar Menulis Geguritan		
1. Kejelasan isi pada Belajar Menulis Geguritan	4	
2. Kejelasan Ilustrasi	5	
3. Kejelasan uraian isi paket bimbingan karier dalam membantu siswa Belajar Menulis Geguritan	4	
D Tampilan Gambar		
1. Kejelasan gambar (warna dan	4	

kenyamanan dalam pandangan mata)	
2. Kesesuaian gambar dengan isi pembelajaran	4
3. Kejelasan manfaat gambar dalam uraian isi pembelajaran	4
4. Kemenarikan Gambar	5
Jumlah	56
	5
Persentase (%)	86,2 %

Keterangan:

P : persentase

ΣX : jumlah keseluruhan jawaban responden (ahli materi)

ΣX_i : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100% : konstanta

Dari tabel 2 tersebut dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$\frac{56}{65} \times 100\% = 86\%$$

$$86,2\%$$

$$86,2\%$$

Hasil review uji coba praktisi lapangan (ahli isi/materi) menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini sebagai berikut:

a) Pada aspek Infomasi membantu mengenal alternatif-alternatif yang ada dan kondisi yang berlaku (*information use*) memberikan penilaian dengan persentase 87% dengan kualifikasi sangat baik.

b) Pada aspek Tujuan Isi pada Belajar Menulis Geguritan ahli isi/materi memberikan penilaian dengan persentase 87% dengan kualifikasi Sangat Baik.

Secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia maka ahli isi/meteri

memberikan penilaian 86% dengan kualifikasi Sangat Baik.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Pada tanggal 11 April 2022 dilakukan review ahli media oleh bapak Dr. Ibut Priono Leksono, M.Pd. dengan mengisi angket respon yang sudah disusun oleh peneliti. Angket respon untuk ahli media terdiri dari 22 pertanyaan. Review ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar produk media yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek media pembelajaran. Hasil review ahli media dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Review ahli Media

A. Aspek Media			
No	Indikator	Deskripsi	Skor ΣX Σxi
1	Tampilan Umum	Desain bahan ajar sesuai dengan materi Belajar Menulis Geguritan	5 5
		Desain bahan ajar sesuai dengan konsep indicator pembelajaran	5 5
		Desain bahan ajar menarik untuk dilihat	5 5
2	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam bahan ajar menarik	5 5
		Pemilihan bentuk bahan ajar yang unik	4 5
3	Penyajian bahan ajar	Tampilan bahan ajar keterangan bahan ajar menarik	4 5
		Terdapat cara penggunaan bahan ajar sehingga bahan ajar mudah untuk digunakan	4 5
		Penyajian bahan ajar mampu mengembangkan minat belajar siswa	5 5
B. Aspek Kebahasaan			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan bahan ajar disampaikan dengan jelas	4 5
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMP	3 5
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa SMP	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa	4 5
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi	5 5
5	Kesantunan penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4 5
6	Ketepatan teks dengan materi	Penulisan teks telah sesuai dengan materi	4 5
C. Aspek Penyajian			
1	Keruntutan penyajian bahan ajar	Penyajian bahan ajar dilakukan secara runtut/sistematis	5 5
2	Dukungan cara penyajian bahan ajar terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Penyajian Bahan ajar mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	5 5
D. Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran			
1	Kemudahan penggunaan	Bahan ajar mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas	4 5
2	Dukungan bahan ajar bagi kemandirian siswa	Paket bimbingan karier ini mendukung siswa untuk belajar secara mandiri	4 5
3	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi bimbingan karier	Bahan Ajar menambah motivasi siswa untuk mempelajari materi bimbingan karier	5 5
4	Kemampuan Bahan ajar menambah pengetahuan.	Bahan ajar meningkatkan pengetahuan siswa	4 5
5	Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik	Media mampu memperluas wawasan dalam bidang keilmuan Informatika	4 5
Jumlah			91 110
Prosentase			83%

Keterangan:

P : persentase

ΣX : jumlah keseluruhan jawaban responden (ahli media)

ΣXi : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100% : konstanta

Dari tabel 3 tersebut dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$\frac{91}{110} \times 100\% = 83\%$$

$$83\%$$

$$110$$

Hasil uji ahli media pada pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini oleh ahli media diperoleh penilaian berdasarkan:

a) Pada aspek media dengan persentase 93% dengan kualifikasi Sangat Baik

b) Pada aspek kebahasaan memberikan penilaian dengan persentase 80% dengan kualifikasi Sangat Baik

c) Pada aspek penyajian memberikan penilaian dengan persentase 100% dengan kualifikasi Sangat Baik

d) Pada aspek efek media terhadap strategi pembelajaran memberikan penilaian dengan persentase 85% dengan kualifikasi Sangat Baik

Keseluruhan baik aspek tampilan, aspek interaktif dan aspek kemanfaatan dari ahli media memberikan penilaian dengan persentase 83% dan kualifikasi Sangat Baik.

3. Hasil Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk tersebut sudah mendapatkan hasil valid dari ahli materi dan ahli media, kemudian produk tersebut diujicobakan kepada kelompok

kecil. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada tanggal 12 April 2022 kepada sebanyak 10 siswa Kelas VII SMPN 7 Kota Probolinggo. Pernyataan angket respon untuk kelompok kecil disajikan dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Skor		
		Skor yang diberikan responden	Jumlah skor jawaban	Jumlah skor ideal
1	Apakah petunjuk dapat dipahami dengan mudah oleh saudara?	4 5 5 4 4 5 4 5 5 5	46	50
2	Apakah tujuan yang diberikan memberi pemahaman anda lebih jelas?	5 5 4 4 5 5 4 4 5 5	46	50
3	Apakah Akurasi dan kelengkapan isi serta cakupan keseluruhan media pembelajaran mudah dipahami anda?	4 5 4 5 4 5 5 4 5 4	45	50
4	Apakah dengan pembelajaran ini anda dapat meningkatkan kemandirian anda?	4 5 5 5 4 5 5 5 5 4	47	50
5	Bagaimana materi sajian dapat dipahami dengan jelas?	4 5 5 5 4 5 4 4 5 5	46	50
6	Apakah sajian simulasi yang diberikan berupa video pembelajaran dipahami oleh anda?	5 4 5 5 5 5 4 4 5 5	47	50
7	Apakah sajian dapat memandirikan anda?	4 5 4 5 5 5 5 5 4 4	46	50
8	Apakah sajian sesuai dengan perkembangan IT masa kini?	4 5 5 5 4 5 5 5 5 4	47	50
9	Apakah Kemampuan desain media jelas dipahami?	5 4 5 5 5 5 4 4 5 5	47	50
10	Apakah teks, Gambar/Audio/Video menarik anda?	5 5 5 5 4 5 4 5 5 5	48	50
Total			465	500
Persentase			93%	

Tabel 4 tersebut adalah hasil dari pengisian angket kelompok kecil pada 10 siswa. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 500, kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa dengan jumlah nilai keseluruhan adalah 203, maka hasil yang diperoleh dari angket kelompok kecil adalah 93% dengan interpretasi produk sangat layak, sehingga produk ini bisa digunakan dengan tanpa revisi.

4. Hasil Data Komentar dan Saran

Hasil data komentar dan saran digunakan sebagai rujukan dalam pengembangan yang lebih baik terhadap produk pengembangan ini agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ahli media memberikan komentar dan saran, yaitu: Tema baik dan sederhana, perlu pengembangan ke arah penerapan pada aplikasi Android. Dari hasil review Ahli media menyatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diperoleh penilaian dengan kualifikasi Sangat Baik yang artinya produk Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Ahli materi juga memberikan komentar dan saran sebagai berikut: pembelajaran Multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa jarang ditemukan, sehingga perlu di buat kembali untuk jenjang-jenjang berikutnya, penulisan tanda baca lebih diperhatikan. Dalam hasil uji ahli isi/materi bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diperoleh penilaian dengan kuaifikasi Sangat Baik yang artinya produk Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Untuk komentar kelompok kecil, sebagian besar menghendaki lebih pada tampilan gambar. Peserta didik sangat senang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini karena sangat bermanfaat, sehingga dapat memotivasi minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Dengan demikian, dari semua data komentar dan saran tersebut dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat bermanfaat baik bagi pendidik maupun bagi peserta didik. Bagi pendidik sebagai media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran Bahasa Jawa lebih menarik dan bagi peserta didik lebih menyukai

pembelajaran menggunakan media interaktif karena belajar tidak membosankan dan lebih menarik.

Revisi Produk

1. Revisi Berdasarkan Praktisi lapangan (Ahli Materi) dan Ahli Media
 - a. Penulisan tipografi yang tepat seperti yang tepat seperti baca tanda baca
 - b. Pemanfaatan hasil produk ini ke aplikasi Android
2. Revisi Kelompok kecil dalam Latihan Soal multimedia Interaktif

Menginginkan tambahan gambar gambar dan video yang lucu sebagai materi pengembangan pembelajaran Geguritan.

Pembahasan

Pada tahapan uji coba produk dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII SMPN 7 Kota Probolinggo, dari uji coba produk tersebut terdapat hasil pembelajaran. Menurut Degeng (2018: 185) menyatakan bahwa hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda. Hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu 1) Keefektifan pembelajaran, 2) Efisiensi pembelajaran, dan 3) Daya tarik pembelajaran. Pada tahap ini pengembang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII. Dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif maka peserta didik sangat termotivasi dan dapat belajar lebih baik, efektif dan menyenangkan dari pada hanya menggunakan media buku saja.

Multimedia pembelajaran ini mampu meningkatkan pembelajaran secara terorganisasi dan mengakomodasi pada penyelenggaraan program pembelajaran karena keseluruhan materi yang dirancang secara multimedia dan dinamis. Kelayakan multimedia pembelajaran ini masuk kategori sangat baik dari hasil uji dilakukan oleh Praktisi Lapangan (ahli materi), ahli media, dan pengguna atau peserta didik dengan melakukan uji coba kelompok kecil yakni 10 peserta didik.

SIMPULAN

Berdasar hasil Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII SMP dan uji coba terkait produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa, maka beberapa hal yang dapat dikaji antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII pada SMPN 7 Kota Probolinggo dengan penelitian dan pengembangan ADDIE ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate*) yang dipadukan menurut langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang direkomendasikan oleh Borg dan Gall dengan dasar pertimbangan model tersebut cocok untuk mengembangkan produk tersebut yang valid, efektif, dan efisien.
2. Tahapan Produk dengan menggunakan model ADDIE yang akan peneliti lakukan meliputi, (a) *Analysis* (Analisis), yakni mencakup tiga hal yaitu analisis

kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. (b) *Design* (Perancangan), yakni merancang produk dengan penyusunan peta kebutuhan produk dan kerangka produk dari segi aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikaan, dan kesesuaian dengan pendekatan yang digunakan berupa lembar penilaian produk dan angket respon. Selanjutnya,

instrumen yang sudah disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid. (c) *Development*

(Pengembangan), yakni hasil dari validator sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan produk untuk mendapatkan nilai kevalidan produk tersebut.

(d) *Implementation* (Implementasi) produk tersebut diujicobakan kepada siswa kelas VII SMPN 7 Kota Probolinggo yang berupa angket respon. (e) *Evaluation* (Evaluasi), yakni melakukan revisi terakhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon.

3. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa Kelas VII SMPN 7 Kota Probolinggo menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pelajaran Bahasa Jawa.
4. Hasil Validasi Praktisi Lapangan (ahli materi) dan

ahli media menunjukkan kualifikasi Sangat Baik.

5. Pentingnya produk yang dikembangkan adalah memberikan sumbangan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang selama ini hanya menggunakan buku saja. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan solusi bagi peserta didik untuk dapat melakukan pembelajaran secara menyenangkan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A.A.G. 2012. *Metodologi Penelitian; suatu Pengantar*, Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha

Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. Arief S..Sadiman. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Arikunto, S. 2016. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.

Aris, Shoimin. 2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers. Azhar, Arsyad. 2000. *Media pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Azhar, Arsyad. 2007. *Media pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Azwar, S. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Cahyaningsih, Ade. (2016). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Berbasis Macromedia Flash pada Pokok Bahasan Sistem Ekskresi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa VII (3A)*, 44-52. Indramayu: UNWIR.

- Dahar, R. W. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga Dananjaya,
- U. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa
- Darmawan, Deni, dkk. 2016. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing di Stkip Garut*. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 630-643. Bandung: UPI.
- Degeng, N. S. 2013. *Ilmu Pengembangan: Klasifikasi Variabel untuk Perkembangan Teori dan penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Degeng, K. D. M, Setyosari, P, Degeng, S. N. I, Kuswandi., D. 2017. *Pengaruh Learning Control dalam Pembelajaran Menggunakan media Web terhadap hasil belajar Prosedural*, *Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, Vol 2. No 23.
- Dimiyati, Moh dan Mudjiono. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur 2013. *Kirya Basa*.
- Djarmarah, Saiful Bahri dan Zain, Aswan. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fatirul, A. N. (2021). *Buku Ajar Mengembangkan Bahan Ajar (Cara dan Langkah Mangembangkan Bahan Ajar)* (I. Wiryokusumo (ed.); Edisi Pert). CV. Pena Persada Banyumas - Jawa Tengah.
- Fatirul, A. N., & Leksono, I. (2021). *Disain Pengembangan Instruksional (desain Pengembangan Instruksional Dick and Carey)* (I. Wiryono (ed.); Edisi Kedu). Adi Buana University Press Surabaya.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. (2021). *Research & Development Langkah dalam Melakukan Penelitian Pengembangan* (I. Wiryono (ed.); Edisi Pert). Mitra Cendekia Media Solok - Sumatera Barat
- Harimanto, S, Degeng, S. N. 1, Sitompul, C, N. 2015. *Pengembangan Bahan ajar Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu berbasis Kontekstual untuk siswa kelas 8*, *Jurnal teknologi Pembelajaran Devosi*, Vol 5. No 2.
- Haryati, S 2013. *Reserch And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*, November 2019.). Diakses pada 11
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. Isjoni. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Iskhandar. 2011. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Gaung Persada. Sukendro 2015. *Lantip Basa Jawa*. Surabaya: Penerbit Duta
- Masidjo, Ign. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Marioyosef, 2016, *Model Penelitian Pengembangan Dick and Carey*, marioyosef.kabosu.wordpress.com.
- Mendiknas. Peraturan Menteri pendidikan Nasional Republik Indonesia. Jakarta: Depdiknas.
- Nanulaitta, V.C, 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis, Multimedia Pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Ambon*, UNIPA Surabaya
- Nurhasanah, dkk, 2008. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Jawa* Jakarta: PT Bina Sarana Pustaka Publishing.
- Nurseto, T, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, Diakses Sabtu 23 November 2017.
- Nugraha, A. N. C., & Muhtadi, A. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas Viii*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5201>
- Prastowo, A, 2012. *Panduan kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Diva Press, Jogjakarta.
- Purwanto, N, dan Alim, D. 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rosda Jayaputra.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel -Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning (cara efektif dan menyenangkan pacu prestasi seluruh peserta didik)*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung:Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.

Suyanto, M. 2012. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Jogjakarta: Andi.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Usman, Azer. 2006. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Wardani. IGAK. dan Winardit Kuswoyo. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wardhani dan Wihardit. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.