

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID E-MACER UNTUK MATERI CERKAK DI MTS DARUL ULUM WARU

Wisnu Bayu Putra

Fakultas Basa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

wisnu.18027@mhs.unesa.ac.id

Latif Nur Hasan

Fakultas Basa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

latifhasan@unesa.ac.id

ABSTRAK

Javanese language learning at MTs Darul Ulum Waru still uses conventional methods, especially *cerkak* material. This causes students to have difficulty understanding the material. So it takes learning media that uses conceptual and planned methods, one of which is using the e-macer android application. The purpose of this study was to find out how the development of learning media for the android e-macer application and the effectiveness of using the media was made. This research procedure uses the ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation) model described by Dick and Carey. The population and sample of this study were class VIII H and I, totaling 62 students. The results of the assessment of media experts and material experts got a score of 84.05% and a score of 89.48%, meaning that it was suitable for use in class. The effectiveness of the product trial resulted in a pretest value of 64.88% and a post-test value of 81.90%. This shows a significant change in the use of e-macer android application learning media. The conclusion of this study is that the e-macer android application learning media can improve students' abilities and attract students' interest in learning.

Keywords: android application development, effectiveness, *cerkak*

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Jawa di MTs Darul Ulum Waru masih menggunakan metode konvensional, terutama materi *cerkak*. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan memahami materi. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang menggunakan metode konseptual, salah satunya aplikasi android e-macer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran aplikasi android e-macer dan efektivitas penggunaan media tersebut. Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation*) yang dijabarkan oleh *Dick and Carey*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah kelas VIII H dan I yang berjumlah 62 siswa. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi mendapatkan skor 84,05% dan skor 89,48% artinya layak digunakan di kelas. Efektivitas uji coba produk menghasilkan nilai pretest 64,88% dan nilai post tes dengan nilai 81,90%. Hal tersebut menunjukkan perubahan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi android e-macer. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi android e-macer mampu meningkatkan kemampuan siswa dan menarik minat belajar siswa.

Kata Kunci: pengembangan aplikasi android, efektivitas, *cerkak*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jawa adalah mata pelajaran wajib yang harus ada di sekolah minimal 2 jam pelajaran sesuai dengan Peraturan Gubernur Jawa Timur No.19 Tahun 2014. Pembelajaran bahasa Jawa sebagai pembelajaran yang memuat potensi dan ciri khas dari daerah lokal. Melalui pembelajaran bahasa Jawa, siswa diharap bisa mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan dapat menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, menjadikan perubahan didalam aspek kehidupan dan salah satunya adalah pendidikan. Hal tersebut menimbulkan kebutuhan didalam pembelajaran. Manfaat dari adanya inovasi adalah dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan mutu didalam proses pembelajaran, dan meningkatkan pengetahuan. Pembelajaran inovatif bisa diwujudkan di kelas dengan cara menggunakan metode dan teknik yang cocok, melalui media pembelajaran dan bahan ajar. Media pembelajaran adalah salah satu yang bisa dikembangkan lewat teknologi. Media pembelajaran menurut (Arsyar, 2012) merupakan suatu alat atau piranti yang digunakan membantu proses pembelajaran serta memiliki peranan untuk menjelaskan informasi yang diberikan, sehingga bisa mendapatkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Kurikulum bahasa Jawa di tingkatan sekola SMP/MTs memiliki materi pokok yaitu cerkak, yang wajib diberikan di sekolah. Cerkak adalah materi dalam bahasa Jawa yang mempelajari tentang cerita pendek dan umumnya memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Sehingga materi tersebut membutuhkan konsep yang baik dan urut supaya dapat membantu siswa untuk belajar.

Observasi yang dilakukan di sekolah MTs Darul Ulum Waru dapat diketahui bahwa media yang digunakan masih menggunakan buku LKS dan buku paket (konvensional) sehingga belum ada media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa. Pembelajaran bahasa Jawa tidak berjalan dengan optimal, siswa pada kenyataannya bersifat pasif karena metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, dan tidak ada proses diskusi juga respon dari siswa tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dilingkungan sekolah dan siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Waru, ditarik kesimpulan bahwa materi cerkak adalah materi yang sulit dan juga membosankan. Para siswa hanya mengerti cerita tersebut tanpa mengetahui unsur tanpa ngerti unsur intrinsik kayata paraga lan pamaragan, alur saka cerita sing diwaca lan liya-liyane. Dari permasalahan yang ada di sekolah tersebut

bisa disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu para siswa untuk memahami materi cerkak dan memiliki keterampilan untuk membuat cerkak.

Peneliti akan mengembangkan produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis android. Menurut (Kuswanto, 2018) tahap prosedur dalam pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi android yaitu dengan menganalisis dan mengolah materi, merancang desain setelah itu dapat diprogram sehingga menjadi aplikasi. Yuhefizar (2012) juga menjelaskan, aplikasi adalah program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan didalam kegiatan tertentu.

Kecanduan para murid zaman sekarang tidak bisa dipisahkan dengan aplikasi android, karena aplikasi android yang diunduh kebanyakan adalah aplikasi media sosial dan game. Dari masalah ini peneliti mengupayakan menyalurkan solusi dengan mengembangkan media pasinaon e-macer berbasis aplikasi android. ketika membuka aplikasi dapat melihat dan mendengarkan teks cerkak yang sudah dibungkus dengan animasi.

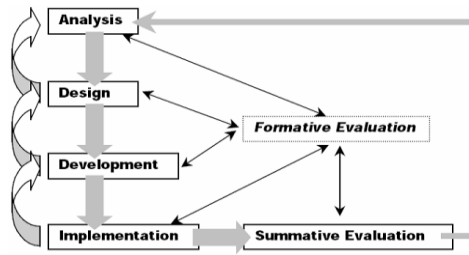
Media yang digunakan ketika mengajar basa jawa materi cerkak ini menggunakan media berbasis android yang disebut e-macer, tentunya media pembelajaran ini berbentuk aplikasi di gawai android. Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan pembelajaran bahasa Jawa materi cerkak. Media e-macer ini diharap dapat membantu siswa dan bisa menumbuhkan minat siswa dalam belajar bahasa Jawa, khususnya materi cerkak tersebut. Pembelajaran ini akan menghubungkan antara membaca, mendengar, dan menulis yang berupa soal yang dibuat menjadi setiap level didalam aplikasi.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran media e-macer, 2) bagaimana efektivitas media pembelajaran e-macer terhadap siswa.

METHODE PANLITEN

1. Jinis Panliten

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick dan Carey. Aji (2016) mengatakan bahwa tahap pengembangan ini mengelompokkan kedalam 5 tahapan atau prosedur yang disebut dan disingkat menjadi ADDIE. Kata tersebut memiliki arti yaitu (*Analisis*), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1 Bagan Penelitian Pengembangan Model ADDIE
(Sumber: Steven J. McGriff, 2000)

a. (Analysis Phase) Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap pertama yang harus dilakukan dalam penelitian ini. Tahap ini berupa menganalisis identifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar didalam tujuan pembelajaran, dalam tahap ini akan dibagi menjadi analisis kinerja, analisis siswa, analisis keadaan dan analisis pembelajaran (Cahyadi, 2019:36). Masalah ini menjadi dasar untuk menentukan solusi.

b. (*Design*) Tahapan Perancangan atau Desain

Tahapan desain atau perancangan adalah tahapan untuk merumuskan desain pembelajaran yang dirancang berdasarkan analisis yang sebelumnya sudah dilakukan supaya benar-benar efektif. Sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sudah disiapkan.

c. (*Development*) Tahap Pengembangan

Media pembelajaran aplikasi android yang sudah tercipta berdasarkan desain yang sudah dirancang, selanjutnya akan diberikan nilai kelayakan validasi dari para ahli (validator) yang dibagi menjadi 2 yaitu: ahli media pembelajaran dan ahli materi mapel bahasa Jawa, keduanya akan memberikan penilaian dan kritik yang bisa menjadi dasar untuk melakukan tindakan revisi kualitas media pembelajaran. Maka atas dasar itu aplikasi ini bisa diterapkan di sekolah.

d. (*Implementation*) Tahap Penerapan

Tahap penerapan yang akan dilakukan adalah uji coba *one shot case study* (Sugiyono, 2018). Tahapan implementasi penelitian bertujuan untuk mengetahui respon subjek penelitian terhadap media aplikasi android e-macer. Penerapan media pembelajaran aplikasi android juga memiliki tujuan untuk menyempurnakan media yang sudah dihasilkan berdasarkan kebutuhan subjek penelitian. Uji coba akan dilakukan terhadap siswa kelas VIII H dan I MTs. Darul Ulum Waru.

e. (Evaluation) Evaluasi

Tahap ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui hasil penerapan produk berupa media aplikasi berbasis android yang sudah berhasil dikembangkan. Media pembelajaran akan dilakukan evaluasi berdasarkan respon dari subjek penelitian. Kegiatan dalam proses ini berupa revisi hasil penerapan media di sekolah MTs. Darul Ulum Waru, dimana siswa tersebut akan menjadi uji coba sehingga bisa memberikan input mengenai media pembelajaran aplikasi android yang sudah berhasil dikembangkan.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Darul Ulum Waru yang beralamatkan di Jl. Kolonel Sugiono No.101-103, Pulosari, Kureksari, Kec. Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61256. Waktu yang digunakan untuk penelitian ini yaitu dari bulan April sampai bulan Juni 2022. Bulan April adalah terjadinya proses tahap analisis kebutuhan terhadap subjek yang diteliti, bulan Mei masuk kedalam tahapan pengembangan aplikasi dan sudah menjadi wujud aplikasi, artinya aplikasi sudah selesai. Bulan Juni adalah proses mencari data dilapangan yaitu proses uji coba produk yang dilakukan dengan cara memberikan pre-test dan post-test.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian tentunya terdapat sebuah Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrument yang dihasilkan lewat observasi, wawancara, dan angket untuk mengarahkan tujuan diciptakannya aplikasi ini.

a) Observasi

Menurut Suharsimi (2016) observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan langsung terhadap objek yang ada di lapangan termasuk beberapa kegiatan yang menggunakan indra untuk melakukan kajian objek. Observasi adalah proses mengumpulkan data secara sistematis terhadap objek penelitian. Instrumen pengumpulan datanya adalah lembar observasi. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data di lapangan.

b) Wawancara

Wawancara menurut Lexy J. Moleong (2012: 186) wawancara adalah kegiatan percakapan antara 2 orang atau lebih yang memiliki tujuan tertentu. Wawancara ini dilakukan terhadap Guru bahasa Jawa yaitu Bapak Sam'a Bashori BA, untuk mengetahui kebutuhan siswa dari pandangan guru. Instrumen yang digunakan yaitu lembar wawancara.

c) Angket

Menurut Nazir (2013), angket adalah daftar pertanyaan yang runtut dan logis, berhubungan dengan rumusan masalah dan setiap pertanyaan mengandung hipotesis.

1) Angket Validasi Ahli

Angket iki akan diisi oleh Validator (Ahli Medhia lan Ahli Materi). Dalam memberikan skor dari indikator yang akan menggunakan empat alternatif jawaban. Yaitu dengan Skor 4 SL (Sangat Layak), 3 L (Layak), 2 CL (Kurang Layak), 1 TL (Tidak Layak). Banjur kisi-kisi sing digawe kaya ing ngisor iki:

Tabel 1 Indikator Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1	Kualitas Media E-Macer	Tampilan Aplikasi Kejelasan Sampul Kejelasan Suara
2	Tampilan Media E-Macer	Tampilan Gambar Tampilan animasi pada aplikasi pembelajaran Kejelasan Media Gambar pada aplikasi
3	Kemudahan Penggunaan E-Macer	Aplikasi pembelajaran mudah dioperasikan Aplikasi pembelajaran mudah untuk diakses

Tabel 2 Indikator Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1	Kualitas Isi	a) Kesesuaian Materi dengan KD dan KI b) Kebenaran Konsep c) Keakuratan Materi
2	Kebahasaan	a) Bahasa yang digunakan mudah dimengerti b) Bahasa yang digunakan komunikatif
3	Keterlaksanaan	a) Aplikasi memberi rangsangan agar siswa mau membaca b) penyajian sesuai dengan kurikulum c) aplikasi mampu menumbuhkan minat siswa dalam belajar d) Keterkaitan materi dengan contoh e) Kesesuaian materi dengan ilustrasi

2) Angket Kebutuhan Siswa

Angket ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa didalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi cerkak. Dengan daftar pertanyaan; *aku seneng pelajaran Basa Jawa, Guru gamblang nalika ngandharake materi basa Jawa mligine bab cerkak, Guru nggunakake medhia pasinaon nalika ngandharake materi basa Jawa mligine cerkak, Aku luwih kepenak sinau nganggo LKS basa Jawa, Aku kangelan nalika nampa materi cerkak, Aku luwih kepenak yen materi basa Jawa mligine bab cerkak diandharake kanthi kebak gambar lan swara, Medhia pasinaon ing klas iku perlu lan dibutuhake, medhia pasinaon digawe kanthi kombinasi audhio wujud swara lan visual wujud gambar, Medhia*

pasinaon aplikasi android menehi pangaribawa marang kawasisane siswa. Dengan 9 indikator pertanyaan tersebut maka akan dapat diketahui hasil seberapa besar media pembelajaran ini dibutuhkan.

d) Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu prose mengolah daata supaya dapat menghasilkan data atau informasi yang baru. Proses ini dilakukan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dipahami sehingga bisa memecahkan solusi yang berhubungan dengan suatu penelitian. Teknik analisis data yang digunakan didalam penelitian ini adalah: Analisis data kualitatif berasal dari observasi terhadap pendidik dan peserta didik Kelas VIII MTs Darul Ulum Waru. Analisis data kuantitatif berasal dari hasil lembar validasi yang diberikan terhadap ahli materi dan ahli media sehingga menghasilkan data kuantitatif. Teknik analisis data penilaian terhadap media e-macer ini digunakan dengan tabel konversi nilai dibawah ini: Konversi 4 skala menggunakan dasar dari Merdapi (2008: 123) yaitu dengan cara menghitung rata-rata setiap indicator terlebih dahulu menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X : Skor rata-rata

Σ^x : Cacahe skor

n : Cacahe penilai

Tabel 3. Konversi Skor Pambiji Dadi Kategori Biji

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
1.	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Baik
2.	$X - 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Baik
3.	$X > x \geq X - 1SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup Baik
4.	$x < X - 1SB_x$	$X < 2$	D	Kurang

Skor maksimal ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor paling tinggi

Skor minimum ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor paling rendah

X = skor aktual (skor yang tercapai)

X = skor rerata ideal

$$a = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

SB_x = Simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Pedoman tersebut digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan dari media pembelajaran aplikasi android. media e-macer ini akan diberikan penilaian layak jika, mendapatkan kategori (cukup baik).

Selanjutnya untuk tahap menghitung efektivitas terhadap siswa digunakan analisis data siginifikasi, menggunakan rumus Uji T (*T-Test*). Rumus yang akan digunakan yaitu (Arikunto, 2016) Analisis data dihasilkan dari *pretest* dan *posttest* yang menghasilkan perbandingan supaya bisa diketahui perbedaan kemampuan siswa. Perbandingan *pretest* dan *post-test* akan dihitung menggunakan *paired sampel test* di aplikasi windows *SPSS 28 for Windows*. Sebelum Uji T dilaksanakan, data akan di uji menggunakan *One Sampel Kolmogorov Smirnov*, dengan sarat nilai siginifikasi $> 5\%$ atau 0,05.

ANDHARAN

1. Proses Pengembangan Medhia Pasinaon E-Macer

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick dan Carey. Tahap pengembangan ini mengelompokkan kedalam 5 tahapan atau prosedur yang disebut dan disingkat menjadi ADDIE. Kata tersebut memiliki arti yaitu (*Analisis*), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi), yang akan dijelaskan dibawah ini:

a) (Analisis Phase) Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap pertama yang harus dilakukan dalam penelitian ini. Tahap ini berupa menganalisis identifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar didalam tujuan pembelajaran, dalam tahap ini akan dibagi menjadi analisis kinerja, analisis siswa, analisis keadaan dan analisis pembelajaran (Cahyadi, 2019:36). Masalah ini menjadi dasar untuk menentukan solusi. Kegiatan analisis dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis Kinerja

Analisis ini menjelaskan tentang permasalahan yang terjadi di sekolah, diantaranya yaitu proses pembelajaran bahasa Jawa yang berjalan kurang optimal, karena pembelajaran tersebut masih menggunakan metode konvensional atau tradisional yang sudah dianggap usang. Materi cerkak termasuk kedalam materi yang sulit dipelajari, maka dari itu membutuhkan metode konseptual yang bisa menarik perhatian siswa. Analisis terlaksana

berdasarkan wawancara yang dilakukan berdasarkan wawancara terhadap Guru bahasa Jawa yaitu Bapak Sam'a Bashori BA.

2) Analisis Siswa

Dalam analisis siswa yaitu analisis karakteristik siswa, kemampuan dan kebutuhan siswa. 1) analisis karakteristik siswa yang dilakukan dapat mengetahui bahwa para siswa kurang antusias didalam menerima pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi cerkak. 2) analisis kebutuhan siswa dihasilkan dari hasil angket kebutuhan siswa yang diberikan di kelas. Hasil kebutuhan siswa bisa dilihat dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Asil Angket Kebutuhan Siswa

SKOR	Pertanyaan								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0,00	0,00	1,79	1,79	0,36	0,00	0,36	0,00	0,00
2	0,00	2,14	9,29	7,14	5,00	3,57	3,57	7,14	2,14
3	0,00	33,21	31,07	27,86	39,64	37,50	36,43	26,79	37,50
4	88,57	40,00	21,43	30,00	24,29	31,43	31,43	38,57	34,29

Tabel nomer 4 ini menunjukkan hasil persentase dari angket kebutuhan siswa kelas VIII di MTs Darul Ulum Waru. Identifikasi kebutuhan indikator, (1) menunjukkan jumlah persentase untuk skor 4 yaitu 88,57%, skor 3 yaitu 0 %, skor 2 yaitu 0 %, skor 1 yaitu 0%. Dari hasil persentase tersebut, persentase untuk skor 4 setuju lebih banyak daripada skor lainnya. Artinya siswa kelas kelas VIII MTs Darul Ulum Waru senang terhadap pembelajaran bahasa Jawa. Indikator, (2) menunjukkan jumlah persentase untuk skor 4 yaitu 40,0 %, skor 3 yaitu 33,21%, skor 2 yaitu 2,14%, dan skor 1 yaitu 0%. Dari hasil persentase tersebut, persentase untuk skor 4 (sangat setuju) lebih banyak daripada skor lainnya, artinya didalam pembelajaran bahasa Jawa, guru tidak jelas ketika menerangkan materi bahasa Jawa khususnya cerkak. Indikator (3) skor 4 yaitu 21,43%, skor 3 yaitu 31,07%, skor 2 yaitu 9,29%, dan skor 1 yaitu 1,79 %. Dari hasil persentase tersebut, persentase untuk skor 4 (sangat setuju) lebih banyak daripada skor lainnya, artinya guru ketika di kelas tidak menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi bahasa Jawa khususnya cerkak. Indikator (4) menunjukkan skor 4 yaitu 30,00%, skor 3 yaitu 27,86%, skor 2 yaitu 7,14%, dan skor 1 yaitu 1,79%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa skor 4 lebih banyak daripada skor lainnya, artinya ketika pembelajaran bahasa Jawa siswa tidak menyukai jika belajar hanya menggunakan LKS bahasa Jawa. Indikator (5) jumlah persentase untuk skor 4 yaitu 24,9%, skor 3 yaitu 39,64% skor 2 yaitu 5,0%, %, skor 1 yaitu

0,36%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa skor 3 lebih banyak daripada skor lainnya, artinya para siswa setuju ketika menerima materi cerkak siswa masih kesulitan dengan penjelasan guru. Indikator (6) jumlah skor untuk skor 4 yaitu 31,433%, skor 3 yaitu 37,50%, skor 2 yaitu 3,57%, dan skor 1 yaitu 0%. Dari hasil persentase tersebut, menunjukkan bahwa skor 3 (setuju) paling banyak daripada lainnya, artinya siswa lebih senang belajar materi cerkak dengan gambar dan suara. Indikator (7) jumlah untuk skor 4 yaitu 31,43%, skor 3 yaitu 36,43%, skor 2 yaitu yaitu 3,57%, dan skor 1 yaitu 0,36%. Dari hasil persentase tersebut, menunjukkan bahwa skor 4 (Sangat setuju) lebih banyak daripada lainnya, artinya media pembelajaran didalam kelas itu dibutuhkan dan diperlukan. Indikator (8) jumlah skor untuk skor 4 yaitu 38,57%, skor 3 yaitu 26,79%, skor 2 yaitu 7,14%, dan skor 1 yaitu 0%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa skor skor 4 (Sangat setuju) lebih banyak daripada lainnya, artinya media pembelajaran yang digunakan dengan menggabungkan suara dan gambar akan lebih disukai. Indikator (9) jumlah skor untuk skor 4 yaitu 34,29%, skor 3 yaitu 37,50%, skor 3 yaitu 2,14%, dan skor 1 yaitu 0%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa skor 4 (sangat setuju) lebih banyak daripada skor lainnya, artinya media pembelajaran aplikasi e-macer menehi pemahaman materi cerkak.

Dari hasil kebutuhan siswa berdasarkan skor yang sudah dihitung, bisa disimpulkan bahwa siswa kelas VIII MTs darul Ulum Waru masih banyak yang suka dengan pembelajaran bahasa Jawa. pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa ketika pembelajaran bahasa Jawa, guru kurang gambling ketika menjelaskan materi bahasa Jawa, khususnya materi cerkak. Pembelajaran bahasa Jawa tidak menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat siswa. Media yang digunakan ketika pembelajaran hanya buku paket atau LKS. Media pembelajaran yang digunakan hanya LKS sehingga menjadikan siswa kesulitan menerima materi bahasa Jawa khususnya materi cerkak. Sehingga para siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa dan interaktif. Media pembelajaran diajarkan dengan penuh gambar dan swara supaya materi bahasa Jawa khususnya materi cerkak menjadi materi yang menyenangkan. Sehingga para siswa kelas VIII MTs Darul Ulum membutuhkan media pembelajaran untuk membantu para siswa supaya mau belajar bahasa Jawa khususnya materi cerkak.

3) Analisis Kahanan

Media pembelajaran di sekolah tersebut masih terbatas dan penggunaan media pembelajaran kurang optimal, maka hal tersebut membutuhkan pembelajaran dengan

inovasi yang baru. Salah satu sebuah inovasi yang baru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran pasinaon aplikasi android e-macer untuk mengatasi masalah inovasi yang dibutuhkan. Dengan adanya media pembelajaran aplikasi android e-macer diharapkan mampu membantu dan memberikan pengaruh terhadap siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Waru.

4) Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran adalah analisis yang dibutuhkan untuk menentukan kemampuan yang perlu di capai oleh siswa, berdasarkan analisis ini dijadikan patokan untuk mengembangkan bahan ajar didalam pembelajaran. Kurikulum di MTs Darul Ulum Waru kelas VIII terdapat materi cerkak dengan menggunakan KD 3.1 Mengidentifikasi, memahami, dan menganalisis struktur teks, unsur kebahasaan, dan pesan moral cerita fiksi (wayang, cerkak, foklor secara lisan dan tulis), KD 4.1 Mengapresiasi Cerita Fiksi (wayang, cerkak ,foklor secara lisan dan tulis) dari 2 KD tersebut diringkas kedalam aplikasi yang bersifat terbatas penggunaannya.

b) (*Design*) Tahapan Desain



Gambar 2 Desain Tampilan Menu Aplikasi

Tahap desain yang dilakukan yaitu 1) menyusun bahan ajar dan kompetensi dasar. 2) merancang skenario kegiatan pembelajaran. Tahapan ini akan dijelaskan dibawah ini iki:

1) Menyusun Bahan Ajar dan Kompetensi Dhasar

Tahapan menyusun bahan ajar: a) Pemilihan media menggunakan aplikasi android sebagai media yang dipilih sebagai produsen, komponen *unity* dipilih menjadi kompetitor android dalam arti *unity* menjadi pilihan untuk bahan pemrograman, b) Elemen aplikasi, tahapan didalam elemen aplikasi ini adalah merancang desain background, icon (menu), ilustrasi, dan font (huruf) dalam aspek tampilan visual. c) kerangka aplikasi, kerangka aplikasi ini memiliki fungsi untuk mengembangkan menu yang ada didalam tampilan menu aplikasi e-macer. d) Data dan model, setelah kerangka sudah siap, lalu setelahnya semua data yang berupa materi dimasukkan dan diprogram menjadi satu menjadi setiap menu.

2) Ngrancang Skenario Kegiatan Pasinaon

Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun script dan rekaman audio suara untuk mengisi suara aplikasi, agar aplikasi e-macer bisa mudah dipahami oleh pengguna dengan stimulus audio-visual.

c) (*Development*) Tahap Pengembangan

Berdasarkan desain yang disusun dan dikembangkan menjadi produk. Fitur pertama yaitu fitur *mlebu* ketika menu tersebut di klik akan membuka menu selanjutnya yaitu terdapat *materi* dan *gladhen*. Menu *materi* akan diberikan sedikit pengetahuan untuk memberikan stimulus agar lebih bisa memudahkan belajar materi cerkak. Setelah membuka menu *materi* siswa diarahkan kedalam menu *gladhen*, terdapat 2 *gladhen* yang harus dikerjakan oleh siswa. Tampilan aplikasi android e-macer seperti ini; Gambar 3 Menu Awal Aplikasi, Gambar 4 Menu setelah di klik *Mlebu*, dan Gambar 5 Menu setelah diklik *Gladhen*.



Sebelum produk ini diberikan ke sekolah, produk ini sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli. Hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 5 Asil Validasi Ahli Medhia

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Σ Hasil Skor	Σ Skor Max	Presentase	Tingkat Kelayakan
Aspek Tampilan Visual	3,26	62,00	76	81,57%	Layak
Aspek Desain Pembelajaran	3,46	45,00	52	86,53%	Sangat Layak
Jumlah				168,10%	
Rata-rata				84,05%	Layak

Dari hasil penilaian oleh ahli media Bapak Buyung Mahardika, S.Pd. dengan nilai sebagai berikut: Aspek tampilan dan visual mendapatkan skor 62 dari skor maksimal 76, jika dipersentasikan mendapatkan angka 81,57%. 2.) Aspek desain pembelajaran mendapatkan skor 45 dari skor maksimal 52, jika dipersentasikan mendapatkan angka 86,53%. Dari hasil tersebut lalu dihitung dan dirata-rata kembali sehingga menunjukkan angka 84,05%. Bisa diambil kesimpulan bahwa e-macer layak digunakan kepada siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Waru. Hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 6 Asil Validhasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	ΣHasil Skor	ΣSkor Max	Presentase	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	3,50	70,00	80	87,50%	Sangat Layak
Aspek Bahasa	3,57	25,00	28	89,28%	Sangat Layak
Aspek Penyajian	3,66	33,00	36	91,66%	Sangat Layak
Jumlah				268,44%	
Rata-rata				89,48%	Sangat Layak

Dari penilaian melalui ahli materi Ibu Gita Riyanti Handaryono, S.Pd, M.Pd, yaitu: 1.) Aspek materi mendapatkan skor 70 dari skor maksimal 80, jika dipersentasikan mendapatkan angka 87,50%. 2.) Aspek bahasa mendapat skor 25 dari skor maksimal 28, jika dipersentasikan mendapatkan angka 89,28%. 3.) Aspek penyajian mendapatkan skor 33 dari skor maksimal 36, jika dipersentasikan mendapat angka angka 91,66%. Dari hasil tersebut jika dirata-rata diperoleh angka 89,48%. Bisa disimpulkan bahwa E-Macer sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa materi cerkak di MTs. Darul Ulum Waru.

Ahli media juga memberikan saran revisi yaitu tampilan dan desain aplikasi e-macer sudah interaktif dan bisa menarik minat siswa, menumbuhkan minat perhatian siswa. Saran untuk menu di aplikasi ini yaitu tambahan menu mute di bagian materi dan gladhen yang memiliki fungsi untuk mematikan suara audio yang membaca cerkak. Agar siswa bisa memilih untuk mematikan suara dan menghidupkan suara ketika ingin belajar membaca indah sesuai dengan indikator, (4.1 Membaca indah). Saran yang kedua datang dari ahli materi, menjelaskan bahwa Aplikasi E-Macer yang berbasis aplikasi android secara konsep sudah sesuai dengan KD, indikator dan materi Cerkak. Aplikasi ini interaktif jika digunakan oleh siswa sesuai jenjangnya. Saran terkait materi adalah pada soal di Menu Gladhen, harap

disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa sekolah menengah pertama, bacaan yang disajikan, dan kejelasan soal dengan alternatif jawaban siswa.

d) (*Implementation*) Tahap Penerapan

Setelah melewati tahap pengembangan dilanjutkan dengan tahap penerapan terhadap peserta didik yang berjumlah 62 yang dibagi dengan kelompok kecil 12 siswa, dan 50 siswa masuk kedalam kelompok besar. Sebelum pembelajaran menggunakan media e-macer terlebih dahulu siswa diberikan soal pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa. pertemuan pertama yaitu masuk kedalam menu *materi* dan menu *gladhen 1*. Materi tersebut berisi tentang cerkak yang harus dibaca sekaligus didengarkan oleh siswa, supaya mereka bisa masuk kedalam menu selanjutnya yaitu *gladhen 1*, didalam menu tersebut ada soal berupa aspek pengetahuan yang harus dikerjakan, setelah selesai baru para siswa disuruh untuk masuk kedalam menu yang kedua yaitu *gladhen 2*, didalam *gladhen 2* terdapat soal dengan aspek keterampilan yang harus dikerjakan agar siswa dapat keluar dari aplikasi tersebut. Jika sudah selesai pengambilan nilai dapat dilakukan dengan cara menggabungkan hasil mengerjakan dari *gladhen 1* dan *gladhen 2*. Pre-test dan post-test dilakukan terhadap kelompok besar dan kelompok kecil agar diketahui efektivitasnya.

e) Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi berdasarkan hasil dari implementasi yang sudah dilakukan sebelumnya, tujuannya yaitu supaya di tahap ini ada penyempurnaan aplikasi juga sistem penilaian. Bobot soal berdasarkan pandangan subjektif-objektif. Beberapa evaluasi dari siswa dan guru agar diberikan video interaktif sehingga peserta didik lebih senang lagi dan lebih mudah lagi dalam belajar bahasa Jawa di materi cerkak. Evaluasi ini juga berdasarkan keadaan ketika proses implementasi dilakukan di kelas VIII H-I MTs Darul Ulum Waru. proses ini mendapatkan umpan balik yang baik dari siswa-siswi. Evaluasi kegiatan ini adalah para siswa tidak kondusif dan ketika menggunakan produk e-macer harus diawasi dengan guru.

2. Efektivitas Prodhuk E-Macer

Sebelum melakukan Uji T (Test T), tahap yang harus dilakukan adalah uji normalitas. Uji normalitas adalah uji data yang berfungsi untuk menunjukkan kebenaran sebuah data yang akan diteliti. Uji normalitas adalah bagian dari analisis data yang dilakukan sebelum analisis data yang asli untuk menyatakan data tersebut normal. (Arifin, 2017). Tujuan uji normalitas yaitu supaya bisa mengetahui bahwa data tersebut sudah normal (Santoso, 2010). Uji-t adalah bagian uji statistik guna menguji kebenaran hipotesis yang

digunakan peneliti untuk membedakan rata-rata 2 populasi, lalu guna melihat kebenaran datanya maka dilakukan signifikasi (Sudjiono, 2010). Menurut Borg&Gall (2003 dalam Hendrayana 2009) uji efektivitas yaitu tahapan uji yang digunakan terhadap produk yang sudah dikembangkan kepada calon pangguna produk tersebut. Untuk mengetahui keefektivitas produk e-macer ini berdasarkan Uji T Test.

a) Uji Normalitas Kelompok Kecil

Aturan penggunaan uji normalitas jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05 artinya data memiliki distribusi normal. berdasarkan hasil normalitas menggunakan aplikasi IBM SPPSS 28 for windows, hasil nilai sig. (2-tailed) yaitu 0.200. artinya nilai 0.200 > 0,05. Maka data pretest dan post test yang dihasilkan memiliki distribusi normal. kalau data sudah dinyatakan sebagai distribusi normal maka bisa dilaksanakan tahap Uji-T untuk melihat signifikasi peningkatan kemampuan siswa terhadap materi cerkak. Gambar di lampiran

b) Uji Sampel T Test Kelompok Kecil

Tabel 7 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE-TEST	65.67	12	3.701	1.068
	POST TEST	81.67	12	2.060	.595

Berdasarkan hasil interpretasi output hasil dari statistik deskriptif menggunakan sampel yang diteliti yaitu pre-test dan post test. Untuk nilai pre-test dihasilkan rata-rata nilai yaitu 65,57%. Untuk nilai post test dihasilkan rata-rata nilai 81,67%. Untuk nilai std. Deviation atau standar deviasi sajrone pre-test yaitu 3,701 dan post test yaitu 2,060. Nilai Std. Error Mean untuk pre-test yaitu 1.068 dan post test yaitu 0,595. Bisa disimpulkan hasil bandingan pre-test dan post test dengan uji coba skala kecil bisa dilihat nilai rata rata yang ditunjukkan mengalami perubahan nilai dari penggunaan media pembelajaran e-macer.

Tabel 8 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	PRE-TEST & POST TEST	12	.795	<,001	.002

Bisa dilihat dari nilai *significance two-sided p* menghasilkan nilai 0,002. Kalau nilai *signifikasi (2-tailed)* <0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. (2) kalau nilai *signifikasi (2-tailed)* > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Ha memiliki arti bahwa penggunaan media

e-macer ini lebih efektif dan memberikan pengaruh peningkatan kepada siswa. Ho memiliki arti bahwa penggunaan media e-macer ini tidak efektif dan tidak memberikan pengaruh peningkatan kepada siswa. Dari hasil penilaian diatas disebutkan bahwa nilai signifikansi 0,002 memiliki arti bahwa Ho diterima dan Ha ditolak berarti penggunaan media e-macer ini lebih efektif dan memberikan pengaruh peningkatan kepada siswa.

c) Uji Normalitas Kelompok Besar

Aturan penggunaan uji normalitas jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05 artinya data memiliki distribusi normal. berdasarkan hasil normalitas menggunakan aplikasi IBM SPSS 28 for windows, hasil nilai sig. (2-tailed) yaitu 0.174. artinya nilai 0.174 > 0,05. Maka data pretest dan post test yang dihasilkan memiliki distribusi normal. kalau data sudah dinyatakan sebagai distribusi normal maka bisa dilaksanakan tahap Uji-T untuk melihat signifikansi peningkatan kemampuan siswa terhadap materi cerkak. Gambar di lampiran

d) Uji T Test Kelompok Besar

Tabel 9 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE-TEST	64.88	50	4.003	.566
	POST TEST	81.90	50	1.581	.224

Berdasarkan hasil interpretasi output hasil dari statistik deskriptif menggunakan sampel yang diteliti yaitu pre-test dan post test. Untuk nilai pre-test dihasilkan rata-rata nilai yaitu 64,88%. Untuk nilai post test dihasilkan rata-rata nilai 81.90%. Untuk nilai std. Deviation atau standar deviasi sajrone pre-test yaitu 4.003 dan post test yaitu 1.581. Nilai Std. Error Mean untuk pre-test yaitu 0.566 dan post test yaitu 0.224. Bisa disimpulkan hasil bandingan pre-test dan post test dengan uji coba skala besar ini bisa dilihat nilai rata rata yang ditunjukkan mengalami perubahan nilai dari penggunaan media pembelajaran e-macer.

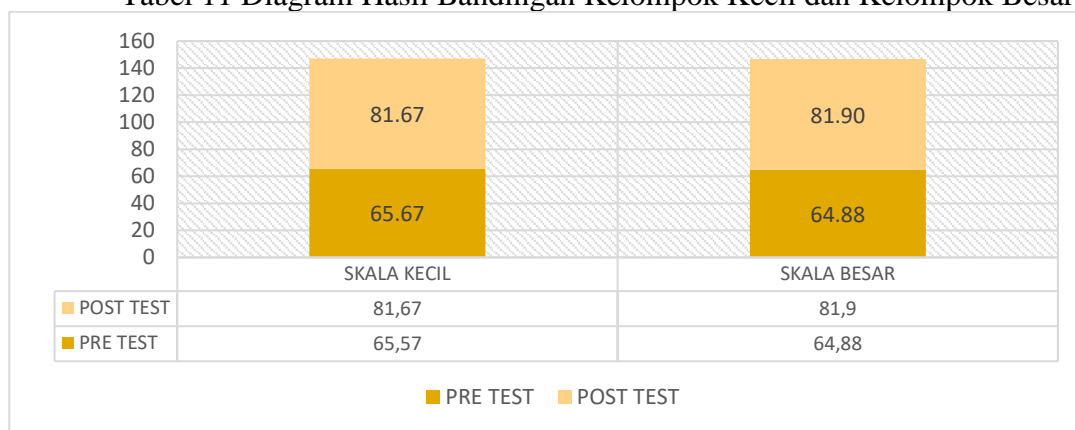
Tabel 10 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	PRE-TEST & POST TEST	50	.640	<,001	<,001

Bisa dilihat dari nilai *significance two-sided p* menghasilkan nilai <,001. Kalau nilai *signifikasi (2-tailed)* <0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. (2) kalau nilai *signifikasi (2-*

tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_a memiliki arti bahwa penggunaan media e-macer ini lebih efektif dan memberikan pengaruh peningkatan kepada siswa. H_0 memiliki arti bahwa penggunaan media e-macer ini tidak efektif dan tidak memberikan pengaruh peningkatan kepada siswa. Dari hasil penilaian diatas disebutkan bahwa nilai signifikansi <,001 memiliki arti bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak berarti penggunaan media e-macer ini lebih efektif dan memberikan pengaruh peningkatan kepada siswa.

Tabel 11 Diagram Hasil Bandingan Kelompok Kecil dan Kelompok Besar



Berdasarkan tabel perbandingan diagram diatas menunjukkan bahwa, kesimpulan yang bisa diambil yaitu nilai pre-test dan post test dari uji coba skala kecil mengalami peningkatan nilai. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa terhadap materi cerkak. Sama halnya dengan uji coba skala besar, penggunaan media pembelajaran e-macer pada materi cerkak dapat memberikan dampak yang besar pada peningkatan kemampuan pemahaman siswa. Pre-test dilakukan sebelum aplikasi pembelajaran diberikan, jika post test dilakukan dengan memberikan aplikasi media pembelajaran. Maka penggunaan media pembelajaran e-macer sangat memiliki pengaruh dalam pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran bahasa Jawa materi cerkak.

PENUTUP

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan wujud aplikasi android yang hanya bisa digunakan oleh pengguna gawai android. Aplikasi android ini dilengkapi dengan animasi dan suara yang diberikan stimulus kepada murid, didalam aplikasi ini diberikan tombol menu yang mudah ditekan dan dalam aplikasi ini diberikan panduan suara, contoh cerkak, dan kuis atau soal sebagai sarana evaluasi. Sebelum produk diterapkan di sekolah, akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media terlebih dahulu, sehingga dapat dikatakan layak untuk diberikan ke sekolah. Dengan hasil validasi oleh ahli media Bapak Buyung Mahardika S.Pd. dengan mendapatkan nilai 84,05%. lalu yang kedua datang dari

Dari penilaian melalui ahli materi Ibu Gita Riyanti Handaryono, S.Pd, M.Pd, yakni mendapatkan nilai 91,66%. Jadi aplikasi ini sudah layak diterapka di sekolah. Lalu hasil dari uji efektivitasnya yaitu menunjukkan peningkatan di kelompok cilik dan kelompok besar. Untuk skala kecil nilai pretest dengan rata-rata 65.67%. untuk nilai post test dihasilkan rata-rata 81.67%. Untuk besar nilai pretest dihasilkan dengan rata-rata 64,88%. Untuk nilai post test dihasilkan rata-rata 81,90%. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sudah layak diuji cobakan karena sudah melewati tahap penilaian validasi para ahli media dan materi, dan aplikasi ini juga terbukti efektif karena dapat meningkatkan nilai siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT, sholawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Terima kasih kepada Almarhum kakek saya yang merawat saya dari bayi sampai umur 20 tahun. Terima kasih untuk keluargaku Ayah Ridwan dan Ibuku Suwarti Ningsih dan juga saudaraku kandung Nabilla Nur Lailia. Terima kasih untuk Kekasih Hatiku Aas Nafilah Ilmi, Terima kasih Bilal. Terima kasih Adinda Nur Alfiranda sebagai teman satu bimbinganku satu-satunya. Terima kasih Dosen pembimbingku Bapak Latif Nur Hasan S.Pd M.Pd. Terima Kasih kepada Kepala Jurusan Bahasa Jawa Bapak Dr. Surana S.S M.Hum. Terima kasih kepada Jurusan Bahasa Jawa, angkatan 2018, dan terima kasih kepada seluruh bapak dan ibu Dosen Bahasa Jawa semoga selalu sehat, terima kasih kepada bapak dan ibu dosen Bahasa Jawa yang sudah mendahului kita. Terima kasih MTs Darul Ulum Waru. Sebagai penutup terima kasih untuk aku.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho. 2016. *Model Pembelajaran Dick & Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Universitas Widya Dharma.
- Anas Sudjiono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persana (GP) Press Jakarta.
- Hendrayana. 2009. *Learning Component of Classroom Academic Performance*. Journal of Educational Psychology.
- Kuswanto. 2018. *Media Pembelajaran Abasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Media Infotama
- Mcgriff, Steven J. 2000. *Instructional System Design (ISD): Using ADDIE Model*. College of Education, Penn State University.
- Merdapi, Djemari, 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes*, Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nazarudin Safaat Harahap. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Santoso, singgih. 2010. *Statistik Multivariat*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Wahyuari, Sartono. 2012, *Metode Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Grasindo.
- Yuhfizar. 2012. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan CMS Joomla Edisi Revisi*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- Johar Arifin. 2017. *SPSS untuk penelitian dan skripsi*. Jakarta: Gramedia

LAMPIRAN

Aplikasi

<https://www.mediafire.com/file/4nlw73f8h0bmnlv/E-Macer-rev6-v02.apk/file>

Angket Kebutuhan Siswa

<https://drive.google.com/file/d/11N64oJpoQfDQBfofKUKJ9tAbWG-b4wWM/view?usp=drivesdk>

Validasi Ahli Media

https://drive.google.com/file/d/11S0DHKEQtwMf2l4SNiXgoiMfJckg3s6_/view?usp=drivesdk

Validasi Ahli Materi

<https://drive.google.com/file/d/11Ulg-FHUIldK3CITsaSxbR8n3AZ7EUCaq/view?usp=drivesdk>

RPP E-Macer

<https://docs.google.com/document/d/11ZfuyCBVNrbX4ZJ9TxeYqDcod9RcETa7/edit?usp=drivesdk&oid=100839979012195461381&rtpof=true&sd=true>

Dokumentasi

https://drive.google.com/drive/folders/123tv3WKBNU_DvhFj8JviLwM79LUFTMx1

Normalitas Kelompok Besar

<https://docs.google.com/document/d/12OQAdaP5dvs92xwQ8NlKFuJbmcBOHzro/edit?usp=drivesdk&oid=100839979012195461381&rtpof=true&sd=true>

Normalitas Kelompok Besar

<https://docs.google.com/document/d/12RH71VgM4WA0Or2QLdDvBQP39ZT88Zkr/edit?usp=drivesdk&oid=100839979012195461381&rtpof=true&sd=true>