

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA MATERI BASA RINENGA UNTUK SISWA KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Anita Desi Andari

Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, anitadesi73@gmail.com

Drs.Lamijan Hadi Susarno, M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan studi awal dan observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 22 Surabaya pada tanggal 31 Maret 2017 diperoleh informasi bahwa terdapat permasalahan yaitu belum tercapainya tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa materi basa rinengga yang bertujuan siswa dapat memahami basa rinengga. Hal ini diketahui ada 55% dari 38 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM pada pelajaran bahasa Jawa. Berdasarkan permasalahan yang ada serta karakteristik siswa dan materi, maka media yang sesuai untuk digunakan adalah media modul.

Model yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen wawancara dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, hasil uji kelayakan media modul pada ahli materi I dan II dapat dikategorikan baik. Ahli media I dan II didapatkan hasil yang sangat baik. Sedangkan untuk uji coba perorangan mendapatkan 93,33%, uji coba kelompok kecil 89,58%, dan uji coba kelompok besar sebesar 91,55%. Dapat disimpulkan bahwa media Modul ini dikatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media menggunakan uji-t dengan $df = (N_1 + N_2) - 2 = (38 + 38) - 2 = 74$ (dikonsultasikan dengan tabel nilai t) dengan nilai $t_{0,05}$ harga $t = 2,000$ dimana pada pengembangan ini menghasilkan t hitung lebih besar dari pada t tabel $2,379 > 2,000$, dengan demikian menunjukkan bahwa media Modul ini sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Kata kunci : Media, Modul, Basa Rinengga, Bahasa Jawa.

Abstract

Based on preliminary studies and observations conducted by researchers at SMPN 22 Surabaya on March 31, 2017 obtained information that there is a problem that is not yet achieved the objectives of learning subjects Java language material bina rinengga which aims students can understand basa rinengga. It is known there are 55% of 38 students get value under KKM in Javanese lesson. Based on existing problems and the characteristics of students and materials, then the suitable mediato use is an module media.

The model used in this media development is the ADDIE model. Data collection methods used were interview tools and questionnaires. Based on the results of data analysis, the feasibility of media module on material experts I and II can be categorized well. Media experts I and II got excellent results. While for individual testing get 93.33%, small group trial 89.58%, and large group trials of 91.55%. It can be concluded that the medium of Module is said to be suitable for use in the learning process.

Furthermore, to know the effectiveness of media use t-test with $df = (N_1 + N_2) - 2 = (38 + 38) - 2 = 74$ (consulted with table t value) with t value 0.05 price $t = 2,000$ where in this development produces t arithmetic greater than t table $2.379 > 2,000$, thereby indicating that the medium This module is very effective when used in the learning activity.

Keywords: Media, Module, Basa Rinengga, Javanese Language.

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, bertukar pikiran, serta gagasan. Bahasa juga merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengenal dunia. Seseorang dapat diketahui dari mana ia berasal melalui bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Media menurut Sadiman (2010: 7) bahwa “Media adalah yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim untuk penerima sehingga dapat merangsang pikiran perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.”

Modul merupakan pengajaran yang self instruksional yang memuat satu konsep atau unit dari pada bahan pembelajaran. Kemandirian dan pengalaman siswa terlibat secara aktif lebih diutamakan dalam memanfaatkan media modul.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 22 Surabaya siswa belum dapat mengidentifikasi berbagai jenis ragam bahasa dalam teks. siswa belum dapat mengidentifikasi berbagai jenis gaya berbahasa (basa rinengga). siswa belum dapat menganalisis stuktur teks yang memuat ragam bahasa dan gaya bahasa (basa rinengga). siswa belum dapat menjelaskan makna peribasan.

Permasalahan yang terjadi adalah siswa kurang memahami pelajaran bahasa jawa terutama materi basa rinengga. Permasalahan yang terjadi disebabkan karena banyak siswa yang berasal dari luar pulau jawa, selain itu banyak siswa yang menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi sehari-hari.

Karakteristik pada mata pelajaran bahasa jawa hanya mendaprumatkan materi dari guru dengan media powerpoint dan buku penunjang yang konten materi tentang basa rinengga terbatas serta buku lembar kerja siswa. Alokasi waktu yang guru berikan juga kurang, waktu yang digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa adalah 2 x 40 menit. Siswa yang berasal dari luar jawa ada 10 siswa sedangkan siswa sudah memahami tentang bahasa jawa ada 28 siswa, tetapi penggunaan bahasa jawa yang halus kurang dipahami oleh siswa. Hal ini disebabkan karena kurang

pemahaman bahasa krama halus. Hal ini dapat menyebabkan siswa yang ketika berkomunikasi dengan guru kurang memiliki sikap sopan dalam berbahasa.

Dampak dari hasil rata-rata didapatkan siswa SMP Negeri 22 Surabaya Kelas VIII dalam Mata pelajaran bahasa jawa banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, nilai KKM pada mata pelajaran bahasa jawa adalah 79, siswa yang mendapat nilai dibawah KKM ada 55% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan jumlah 38 siswa terdapat 6 siswa yang mendapat nilai di atas KKM, dan 32 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

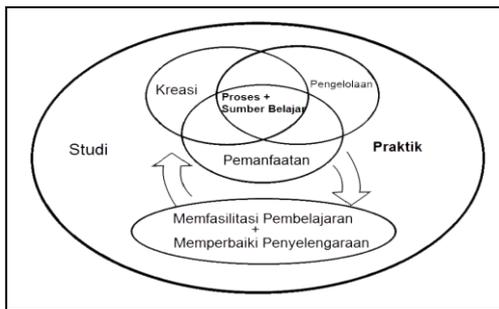
Dari mata pelajaran Basa rinengga, memiliki kondisi ideal : 1) siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis ragam bahasa dalam teks 2) siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis gaya berbahasa (basa rinengga) 3) siswa mampu menganalisis stuktur teks yang memuat ragam bahasa dan gaya bahasa (basa rinengga) 4) siswa mampu menjelaskan makna peribasan.

Solusi berdasarkan permasalahan yang telah diketahui bahwa dalam penelitian SMP Negeri 22 Surabaya telah banyak siswa yang menggunakan *smartphone android* hal ini dapat mendukung berlangsungnya penggunaan Modul. Dengan keadaan ini pengembang dapat memanfaatkan sebagai inovasi bahan ajar interaktif berbasis android berupa modul. Hal ini yang mendorong pengembang menggunakan media modul sebagai media pemecah masalah pembelajaran.

Permasalahan yang timbul yang dijelaskan pada latar belakang pengembangan modul pada mata pelajaran bahasa jawa materi basa rinengga untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 22 Surabaya

- a. Apakah Modul berbasis android yang dikembangkan layak digunakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 22 Surabaya?
- b. Apakah Modul berbasis android yang dikembangkan efektif digunakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 22 Surabaya?

B. KAJIAN PUSTAKA



Menurut Molenda (2008: 34) Teknologi pendidikan adalah studi dan etika dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola teknologi yang tepat dan sumber belajar.

Pengembangan modul pada mata pelajaran bahasa jawa materi basa rinengga mengacu pada kawasan teknologi pendidikan pada bidang menciptakan (*creating*). Pengembangan ini bertujuan untuk memfasilitasi dan menjadikan solusi dari masalah pembelajaran Bahasa Jawa materi basa rinengga.

Media pembelajaran menurut Kristanto (2016: 5).Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Modul merupakan suatu unit program pengajaran yang disusun bentuk tertentu untuk keperluan belajar. Modul adalah alat ukur yang lengkap merupakan unit yang dapat berfungsi secara mandiri dan terpisah, tetapi juga dapat berfungsi sebagai kesatuan dari seluruh unit lainnya (Sudjana, 2007: 132).

C. METODE PENELITIAN

1. Model Pengembangan

Model Pengembangan ADDIE menurut Romiszowski dalam buku Tegeh (2014: 41) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi desain dan pengembangan teks, audiovisual, dan pembelajaran berbasis komputer.

Langkah-langkah model ADDIE sebagai berikut :

a. Analysis

- b. Desain
- c. Development
- d. Implementasi
- e. Evaluation

2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba adalah

- a) Ahli materi terdiri dari dua orang yang terdiri dari dosen Bahasa Jawa dan Guru Bahasa Jawa. Ahli media
 - b) Ahli media terdiri dari dua orang dosen Teknik informatika Unesa dan Teknologi Pendidikan Universitas Adi Buana
 - c) Siswa kelas VIII-B di SMP Negeri 22 Surabaya yang berjumlah 38 orang.
3. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah wawancara, angket dan tes. Teknik pengumpulan data berupa wawancara untuk memperoleh respon dari ahli materi dan ahli media, dan angket untuk memperoleh data respon siswa. Untuk teknik pengumpulan data berupa tes untuk memperoleh data tentang hasil belajar kognitif siswa.

Dalam penelitian ini digunakan skala *Likert* untuk memperoleh data ahli media, ahli materi, dan angket siswa. Data hasil yang diberikan kepada sasaran pengguna akan dihitung dengan menggunakan rumus :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Untuk memberikan makna terhadap presentase digunakan kriteria penilaian, yaitu:

Presentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
66% - 79%	Baik, tidak perlu revisi
40% - 65%	Kurang baik, perlu revisi
0% - 39%	Tidak baik, perlu revisi

4. Analisis Data

a. Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrument. Instrument yang valid mempunyai kevaliditas yang tinggi. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variable yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas

instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2013: 211). validitas pada penelitian ini adalah rumus korelasi point biseral. Karena responden yang digunakan lebih dari 20 siswa.

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

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi (Azwar, 2014: 7). Rumus untuk menghitung, reliabilitas instrument penelitian ini menggunakan rumus Belah Dua. rumus tersebut adalah:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2 \ 1/2}}{1 + r_{1/2 \ 1/2}}$$

D. HASIL ANALISIS DATA

Setelah melalui beberapa tahap pengembangan dan uji coba maka media modul ini sudah layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah pembahasan dari data-data hasil uji coba yang sudah dilakukan.

1. Data dari ahli materi diperoleh nilai 75%. Menurut kriteria penilaian hasil tersebut termasuk kategori baik, sehingga materi yang terdapat pada media modul layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Data dari ahli media diperoleh nilai 83,33%. Menurut kriteria penilaian hasil tersebut termasuk kategori sangat baik, sehingga media modul layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Data hasil uji coba perseorangan yang terdiri dari 3 orang siswa diperoleh nilai 93,33%. Menurut kriteria penilaian, maka nilai tersebut termasuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media

modul dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. Data hasil uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa diperoleh nilai 89,58%. Menurut kriteria penilaian, maka nilai tersebut termasuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media modul dapat digunakan dalam pembelajaran.
5. Data hasil uji coba kelompok besar yang terdiri dari 29 orang siswa diperoleh nilai 91,55%. Menurut kriteria penilaian, maka nilai tersebut termasuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media modul dapat digunakan dalam pembelajaran.
6. Data hasil tes menggunakan uji t dengan cara membandingkan data pretest dan post-test. Perbandingan hasil pre-test dan post test kelas eksperimen dengan kelas kontrol menggunakan uji t. hasil perbandingan pre-test dan post test antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah $2,379 > 2000$, maka dikatakan media yang digunakan sudah efektif.

Dari hasil data yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media modul mata pelajaran Bahasa Jawa materi basa ringga untuk kelas VIII di SMP 22 Surabaya menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran.

E. PENUTUP

1. Pengembangan media modul berbasis android pada mata pelajaran bahasa Jawa materi basa ringga dapat berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik yang telah diuji dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*. Dari nilai tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terjadi nilai yang signifikan hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yakni $2,379 > 2000$ dengan demikian Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Basa Rinangga untuk Siswa Kelas VIII di SMP 22 Surabaya dikatakan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ade Sri Madona. Yulia Nora. *Pengembangan Modul IPS Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* (22 Agustus 2017). ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/pelangi.
- Agustin, Lusi. *Pembelajaran Gaya Bahasa (Basa Rinengga) Pada Siswa Kelas VIII.* *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* (Vol1 hlm72-86). Jurnal2.um.ac.id. Diakses 15 November 2017.
- Akbarul, Arif. 2013. *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri.* Yogyakarta: ANDI
- Aminatun, Tien,dkk. *Pengembangan E-Modul Berbasis Android Mobile materi Ekosistem Lokal Nusa Tenggara Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa SMA.* <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>. Diakses pada tanggal 17 Maret 2018.
- Arifianto, Teguh. 2011. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT.* Yogyakarta: Andi Publisher
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Pt. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Pt. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azwar, Saifuddin. 2008. *Reliabilitas dan Validitas.* Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2014. *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4.* Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Bandung: Satu nusa.
- Dimarzio. 2017. *Android Programming with Android Studio.* Canada. United States of America.
- Djamarah, Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari, Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes.* Yogyakarta: Mitra Cendikia offset.
- Herawati, Nanik. *Kajian Basa Rinengga Wangsalan Dalam Bahasa Jawa.* *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Vol 21no 1). Journal.unwidha.ac.id. Diakses pada 15 November 2017.
- I. HPLOVER. *APA ITU ANDROID?? PENGERTIAN, KELEBIHAN DAN KEKURANGAN* (02 AGUSTUS 2017) [HTTP://HPLOVER.COM/PENGERTIAN-APA-ITU-ANDROID.HTML](http://HPLOVER.COM/PENGERTIAN-APA-ITU-ANDROID.HTML).
- Indra Wijaya. *Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi SMA Negeri 12 Padang.* (22 Agustus 2017).
- Irawan, Farid. *Pengembangan E-Modul Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Manajemen Produksi Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya.* *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan.* Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id. diakses pada tanggal 11 Maret 2018.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Bintang Surabaya.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan.* Padang: Akademia Permata
- Meilana, Jerry. *Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis.* *Jurnal. Ekonomi dan Pendidikan.*, Vol 8, No. 1. jurnal.fkip.unila.ac.id diakses pada tanggal 17 Maret 2018.
- Molenda, Michael. 2008. *Education Technology: A Definion with commentary.*
- Mustholiq, Imam. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mata Kuliah Dasar Listrik.* *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan.* Jurnal.uny.ac.id. Diakses pada 24 Oktober 2017.
- Nara, Hartini .Eveline Siregar. 2010. *Teori Belajar Dan Pembelajaran.* Bogor; Ghalia Indonesia.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Yogyakarta: Diva press
- Purwantoro, Sugeng,dkk. 2013. *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android.* *Jurnal. Politeknik Caltex Riau.* (Vol 1 hlm 177). <http://www.pdii.lipi.go.id/wp->

- content/uploads/2014/03/Seminar
-NasionalInfonatika-SNIf-2013.
Diakses pada 25 Juli 2017
- Retnawati, Heri. 2016. *Validitas Rehabilitas dan Karakteristik Butir*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Riyana, Cepi. 2007. *Pedoman Pengembangan Modul Multimedia Interaktif*. <http://file.upi.edu>, Diakses tanggal 10 juli 2017
- Rusiono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya. Unesa University Press.
- Sadiman, Arief. 2010 *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* PT. RajaGrafindo Persada
- Satyaputra, Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Seels, Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sholihah, Humairoh. *Pengembangan Multimedia Modul Interaktif Berbasis Android Materi Editing Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Audio Di Program Study Teknologi Pendidikan Unesa*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Vol.1 No.02(2015). [Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id). Di akses pada 24 Oktober 2017.
- Suartama Kadek. *Pengembangan Mutimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. (10 juli 2017) http://www.undana.ac.id/jsmallfib_top/JURNAL/PENDIDIKAN/PENDIDIKAN_2011/PENGEMBANGAN%20MUTIMEDIA.pdf
- Sudjana, Nana. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Susilana, Riyana,dkk. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana prima.
- Titi Werdiningsih. *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D Kelas XI MM Di SMKN 1 Bantul*. (22 Agustus 2017).
- Wina Sanjaya, 2008 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana prenada Media Group.
- Yunita, Ike. *Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Kontekstual Bermuatan*

Karakter Pada Materi Jurnal Khusus. jurnalmahasiswa.unesa.ac.id diakses pada tanggal 12 Maret 2018.