

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMPUTER PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
MATERI POKOK BASA NGOKO DAN KRAMA
UNTUK SISWA KELAS IV SDN PERCOBAAN SURABAYA**

Mohammad Khoirul Ani

Kurikulum Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

m_khoirul_ani@yahoo.co.id

Pembimbing : Drs.Sutrisno Widodo,M.Pd.

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Percobaan Surabaya pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa guru masih menggunakan metode klasikal yaitu ; ceramah dan tugas dengan menggunakan papan tulis sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas monoton. Pengembang membuat media alternatif yang dapat memberikan daya tarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Tujuan Peneliti adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan seperangkat produk media komputer pembelajaran Bahasa Jawa menguasai Basa Ngoko dan Krama siswa kelas IV SDN Percobaan Surabaya. Model Pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall, media komputer pembelajaran ini, diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN Percobaan Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Dengan hasil yang diperoleh nilai pre-test dan post-test maka teknik analisis data dengan t hitung $(8,79) > t \text{ tabel } (1,69)$, dari hasil peningkatan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa media komputer pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi Basa Ngoko dan Krama .

Kata Kunci : *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran*

1. PENDAHULUAN

Kedudukan Bahasa Jawa di Indonesia yaitu sebagai salah satu bahasa daerah yang dilindungi UUD 1945. Bahkan, secara khusus Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2009 tentang Bahasa menyebutkan bahwa bahasa daerah dipelihara oleh negara. Pemerintah daerah juga wajib mengembangkan, membina, dan melindungi bahasa dan sastra daerah agar tetap memenuhi kedudukan dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman dan agar tetap menjadi kekayaan budaya Indonesia. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di wilayah Indonesia, merupakan bahasa daerah dengan jumlah penutur terbanyak bila dibandingkan dengan penutur bahasa daerah yang lain. Penuturnya bertempat di wilayah

Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Timur, serta daerah-daerah lain tempat suku bangsa Jawa bermigrasi seperti di Suriname.

Pembelajaran Bahasa merupakan salah satu sarana untuk melaksanakan pembinaan dan pengembangan bahasa Jawa. Tujuan pembelajaran Bahasa Jawa dalam Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) kelas 1 sampai kelas 6 SD cenderung pada pemenuhan keterampilan berbahasa yang ideal yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Pembelajaran tersebut diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi bahasa Jawa dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis.

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib untuk seluruh sekolah di wilayah Jawa Timur, dalam mata

pelajaran ini terdapat sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa berdasarkan pada Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 revisi 2008 Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil studi awal pada semester gasal tahun 2013 yang menggunakan cara observasi dan wawancara terhadap fasilitas sekolah, yaitu dari segi fasilitas SDN Percobaan Surabaya ini dilengkapi Laboratorium komputer yang mempunyai 20 unit komputer yang bisa beroperasi dengan baik. Komputer mempunyai DVD ROM dengan spesifikasi Pentium 4 lengkap dengan *Sound system*. Berdasarkan hasil observasi langsung terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa di kelas IV, bahwa siswa kurang termotivasi dalam kegiatan proses pembelajaran, ditandai dengan siswa yang berbicara dengan temannya membahas topik lain di luar materi pelajaran, siswa sibuk bermain sendiri dengan mainannya. Siswa kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak bisa menjawab ketika guru mengajak siswanya untuk mereview materi pelajaran sebelumnya.

Berdasarkan beberapa indikator yang diperoleh dari hasil observasi yaitu : (1) kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran (2) siswa tidak menguasai materi. (3) Proses kegiatan belajar mengajar jadi terhambat (4) Guru harus mengulang-ulang materi yang diajarkan karena siswa susah memahami dan menghafal kata serta kalimat dalam Basa Ngoko dan Krama (5) Dalam proses pembelajaran, siswa tidak dapat mencapai kompetensi dasar. (7) 54 % Siswa tidak mencapai KKM, nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Jawa siswa mendapatkan 50 – 70 (Lampiran 5 hal 166). (8) Siswa kurang menerapkan Tata Krama (Unggah-ungguh Basa) dalam kehidupan sehari-hari.

Arief Sadiman (2003:6) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Langkah yang perlu diambil adalah memanfaatkan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

yang ingin dicapai. Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, dalam Susilana & Riyana (2007:9) menyatakan bahwa penyampaian pesan lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.

Dalam menentukan media yang sesuai sebagai solusi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD, maka perlu beberapa pertimbangan yang mengacu kepada kriteria-kriteria yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di SDN Percobaan Surabaya. Dengan jenis media audio tidak dapat diterapkan, karena audio hanya bersifat verbalitas. Sedangkan untuk penguasaan dan peningkatan kosakata yang mencakup aspek menulis tidak hanya dibutuhkan secara verbal saja, namun juga secara visual agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi. Dengan visual juga dapat memaksimalkan penyampaian pesan dengan jelas dan visual juga mampu membantu pembentukan berfikir siswa secara konkrit.

Salah satu media yang dapat membantu peran guru adalah komputer. Komputer bisa mengatur dan menyimpan informasi yang bisa diperoleh kembali dengan mudah, yakni informasi mengenai masing-masing siswa dan mengenai material pengajaran yang relevan. Berdasarkan uraian di atas, maka adanya media menjadi salah satu solusi masalah pembelajaran yang ada sehingga dapat menunjang siswa dalam memahami materi yang diberikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Dari berbagai jenis media yang ada, maka pengembang menggunakan media CAI (*Computer Assisted Instruksional*) atau komputer pembelajaran materi pokok Basa Ngoko dan Krama untuk siswa kelas IV SDN Percobaan, dengan dasar pertimbangan bahwa media komputer pembelajaran merupakan media yang lebih kompleks daripada media lainnya, melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara tuntas, maka guru dapat melatih siswa secara terus menerus sampai mencapai ketuntasan dalam belajar. Oleh karena itu media CAI tepat untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar

Bahasa Jawa serta dapat memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas. Berdasarkan berbagai permasalahan yang ada, maka pengembang terdorong untuk mengembangkan Program Media Komputer Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Basa Ngoko dan Krama untuk Siswa Kelas IV SDN Percobaan Surabaya.

2. KAJIAN PUSTAKA

Relevansi judul dengan kawasan teknologi pendidikan dapat dikaji dari definisi dan bagian kawasan Berdasarkan AECT tahun 1994. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. (Seels dan Richey 1994:1).

Sebagaimana tujuan teknologi pembelajaran adalah untuk merangsang dan menumbuhkan belajar dengan kata lain mengatasi masalah belajar pada manusia, sehingga teknologi pembelajaran adalah sebuah disiplin ilmu yang sangat berpengaruh dan dibutuhkan selama adanya proses belajar mengajar tetap berlangsung. Oleh karena itu, teknologi pembelajaran merupakan bidang ilmu yang tidak dapat diremehkan melainkan perlu mendapatkan perhatian dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Penelitian dalam teknologi pendidikan telah berkembang dari penyelidikan mencoba untuk membuktikan bahwa media dan teknologi merupakan alat yang efektif untuk pengajaran, untuk penyelidikan diformulasikan untuk memeriksa aplikasi yang sesuai proses dan teknologi untuk perbaikan pembelajaran. penting untuk penelitian terbaru dalam teknologi pendidikan adalah penggunaan lingkungan otentik dan suara praktisi dan pengguna serta peneliti. yang melekat dalam penelitian kata adalah proses iteratif yang meliputi.

Penelitian berusaha untuk menyelesaikan masalah dengan menyelidiki solusi, dan upaya tersebut menyebabkan praktek baru dan karena itu masalah baru dan pertanyaan. Tentu, ide-ide praktek reflektif dan penyelidikan berdasarkan pengaturan otentik perspektif yang berharga pada penelitian.

Praktisi reflektif mempertimbangkan masalah di lingkungan mereka (misalnya, masalah belajar siswa mereka) dan mencoba untuk menyelesaikan masalah oleh perubahan dalam praktek, berdasarkan kedua hasil penelitian dan pengalaman profesional. Refleksi pada proses ini menyebabkan perubahan dalam larutan dipertimbangkan dan upaya lebih lanjut untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah di lingkungan, sebuah proses siklus praktek / refleksi yang dapat menyebabkan praktik diperbaiki. Daerah penyelidikan saat ini masalah yang sering ditentukan oleh masuknya teknologi baru ke dalam praktik pendidikan.

Sejarah lapangan telah mencatat program penelitian banyak dilakukan sebagai tindakan responsif terhadap teknologi baru, menyelidiki cara terbaik untuk merancang, mengembangkan, menggunakan, dan mengelola produk teknologi baru. Namun, baru-baru, program penyelidikan dalam teknologi pendidikan telah dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perubahan posisi teoritis utama dalam teori belajar, manajemen informasi, dan lainnya bersekutu bidang. misalnya, lensa teoritis dari teori belajar kognitif dan konstruktivis telah mengubah penekanan di lapangan dari mengajar untuk belajar.

Perhatian terhadap perspektif peserta didik, preferensi, dan kepemilikan dari proses belajar telah tumbuh. Pergeseran teoritis telah mengubah orientasi lapangan secara dramatis, dari bidang didorong oleh desain

instruksi untuk dikirimkan dalam berbagai format untuk bidang yang berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar dimana peserta didik dapat mengeksplorasi-sering dibantu oleh elektronik sistem-in mendukung untuk sampai pada pemahaman yang bermakna. Penekanan penelitian telah bergeser ke arah mengamati partisipasi aktif peserta didik dan pembangunan jalan mereka sendiri terhadap belajar. dengan kata lain, bunga bergerak menjauh dari desain instruksional rutinitas sudah ditentukan dan menuju desain lingkungan untuk memfasilitasi belajar.

Pada mata kuliah Media Pembelajaran termasuk ke dalam kawasan Pengembangan, yang secara rinci membahas tentang Teknologi Media Komputer/komputer pembelajaran Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor.

Pada permasalahan yang diangkat, CAI merupakan bagian dari domain pengembangan pada kategori teknologi berbasis komputer yang pada aplikasinya menggunakan media komputer.

2.1 Pengertian CAI (*Computer Assisted Instruction*)

- a. CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pembelajarannya di rancang dan diprogram dalam suatu sistem terstruktur ke dalam program komputer (Molenda, 2005 : 119)
- b. CAI (*Computer Assisted Instruction*) setiap bentuk kegiatan belajar yang melibatkan komputer baik sebagai bahan belajar maupun sebagai alat

bantu (Susilana & Riyana, 2007 : Pendapat dari beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa CAI adalah penyampaian suatu bahan ajar melalui komputer dan siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan komputer.

2.2 Prinsip – prinsip CAI

Menurut Rusman, dkk (2011:99) CAI mempunyai prinsip – prinsip sebagai berikut :

- a. Berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar , dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran.
- b. Berorientasi pada pembelajaran Individual, hal ini sangat memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.
- c. Berorientasi pada pembelajaran mandiri, pembelajaran CAI bersifat individual, sehingga menuntut pembelajaran secara mandiri, dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer (CAI).
- d. Berorientasi pada pembelajaran tuntas, dalam pembelajaran berbasis komputer siswa harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer (CAI).

2.3 Jenis Model CAI

Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan materi pelajaran, meliputi model-model sebagai berikut :

a. Model *Drill*

Model *Drill* pada CAI merupakan satu teknik pembelajaran berbantuan komputer yang bertujuan untuk memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada diri siswa melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang disediakan oleh program, menurut Robert Heinich, dkk, dalam Susilana & Riyana (2007:138).

b. Model Tutorial

Model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Model tutorial sangat menuntut siswa menguasai materi secara tuntas, sehingga sebelum setiap segmen materi dikuasai belum bisa berlanjut ke materi berikutnya. Tutorial berisi : tujuan, materi, dan evaluasi, tujuan model Tutorial adalah memberikan kepuasan atau pemahaman secara tuntas (*Mastery Learning*) kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari. menurut Robert Heinich, dkk , dalam Susilana & Riyana(2007:138).

c. Model Simulasi

Model simulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui tiruan-tiruan yang mendekati bentuk sederhananya. Menurut Lilie dalam Susilana & Riyana(2007 : 139)

d. Model Games

Model Games adalah model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan format permainan, yang bertujuan untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa. Untuk pembelajaran games lebih dikenal dengan *Insruction Games* ini memiliki Komponen Dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara kompetisi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Robert Heinich, dkk , dalam Susilana & Riyana(2007:138).

SDN Percobaan Surabaya memiliki sarana dan fasilitas media lab komputer dengan jumlah 20 unit komputer dengan spesifikasi pentium 4 yang dapat dioperasikan dengan baik. Kurikulum yang digunakan oleh SDN Percobaan Surabaya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dimana guru hanyalah sebagai fasilitator, maka siswa di tuntut untuk berperan aktif secara fisik, mental, dan emosional.

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib untuk seluruh sekolah di wilayah Jawa Timur,

dalam mata pelajaran ini terdapat sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa berdasarkan pada Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 revisi 2008 Sekolah Dasar kelas V. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa adalah menggunakan Basa Ngoko dan Krama dalam percakapan.

3. METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

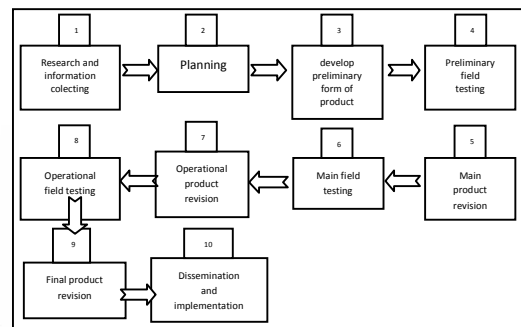
Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan CAI ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall, karena model ini mempunyai beberapa kriteria, diantaranya:

1. Pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkannya menjadi sebuah produk
3. Pengujian terhadap produk yang dirancang
4. Peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba.

Dengan demikian produk akan menghasilkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. nantinya. Langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall sebagai berikut :

1. Pengumpulan Informasi Penelitian
2. Perencanaan
3. Pengembangan Awal Produk
4. Uji Lapangan Awal
5. Revisi Produk Utama
6. Uji Coba Utama
7. Produk Revisi Operasional
8. Uji Pelaksanaan Lapangan
9. Revisi Produk Akhir
10. Diseminasi dan Implementasi

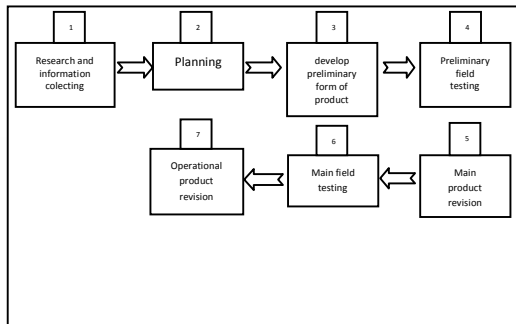
Bagan Model Pengembangan Borg dan Gall :



Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall

Model pengembangan Borg dan Gall ini dimodifikasi dari sepuluh tahapan menjadi tujuh tahapan model pengembangan, karena disesuaikan dengan keperluan pengembangan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Pengembangan ini tidak dilaksanakan sampai ketahap sepuluh dikarenakan pada tahapan tersebut merupakan pengembangan dalam skala yang lebih luas. Yang dimana pada hasil akhirnya akan diproduksi maupun diperuntukkan secara massal. Pada tahapan kedelapan sampai kesepuluh tidak dilakukan karena pengembangan ini hanya dalam skala kecil yang dibuat untuk sekolah dasar tertentu yang terbatas dan sebagai tugas akhir pra Sarjana Pendidikan S1. Selain itu produksi massal tidak mungkin dilakukan karena memerlukan waktu yang cukup lama dan juga biaya yang besar dalam produksi. Sehingga dalam penelitian ini hanya dilakukan tujuh tahapan proses pengembangan yaitu revisi produk. Ketujuh tahapan tersebut yaitu pengumpulan informasi penelitian, perencanaan, pengembangan awal produk, uji lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan, dan yang terakhir adalah perbaikan/penyempurnaan produk revisi.

Berikut adalah bagan model pengembangan R&D modifikasi :



Bagan 3.2 Modifikasi Model Pengembangan Borg & Gall

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media komputer pembelajaran Basa ngoko dan krama, menurut Sukmadinata berdasarkan pendekatan Borg dan Gall dalam pendidikan meliputi tujuh langkah yang telah dimodifikasi sesuai dengan keperluan penelitian yaitu :

1. Pengumpulan Informasi Penelitian (*Research and information collecting*)

Analisis penelitian dan penilaian kebutuhan, yang meliputi kajian pustaka, wawancara, pengamatan atau observasi kelas, dokumentasi, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Ini bisa dilakukan misalnya melalui pengamatan kelompok untuk melihat kondisi riil lapangan. Kajian pustaka dan termasuk literatur pendukung terkait sangat diperlukan sebagai landasan melakukan pengembangan. Untuk tahapan pengumpulan data ini yang dilakukan dengan wawancara dengan guru Bahasa Jawa SDN Percobaan Surabaya untuk mengetahui informasi-informasi maupun data yang diperlukan dalam mengembangkan produk/media nantinya.

2. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, perencanaan yang mencakup merumuskan butir-butir materi, merumuskan alat ukur keberhasilan dan menyusun *storyboard* untuk menentukan urutan bahan pada tahap ini, setelah pengembangan mengkonsultasikan *storyboard* kepada ahli materi sebelum menghasilkan *prototype 1*. Jika ada yang masih kurang maka akan dilakukan revisi kembali dan jika sudah benar maka *storyboard* siap di produksi. Silabus dan RPP (Lampiran 2 dan 3 hal 123 dan 134).

3. Pengembangan Awal Produk (*Develop preliminary form of product*)

Langkah selanjutnya yaitu pengembangan draf produk awal apabila *storyboard* sudah direvisi dan siap di produksi, maka pengembang akan menyusun *prototype 1*. *Prototype 1* yang dimaksud adalah berupa media CAI (*Computer Assited Instruction*) dan bahan penyerta yang didesain berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.

4. Uji Lapangan Awal (*Preliminary field testing*)

Uji coba lapangan awal dilakukan dengan menguji *prototype 1* pada ahli dan siswa. Pada pengembangan ini uji coba ahli dilakukan pada dua ahli dari ahli materi dan dua dari ahli media. Ahli materi diambil dari 1 orang guru mata pelajaran Bahasa Jawa, dan 1 orang yang berkompeten dibidang Bahasa Jawa dan 2 ahli media yang berkompeten dibidang grafis dan ahli media komputer pembelajaran di. Dari ahli Uji coba ahli ini berisi masukan dan saran yang nantinya untuk mengetahui apakah media CAI (*Computer Assisted Instruction*) ini layak untuk diujicobakan. Setelah uji coba pada ahli selesai dilakukan revisi maka selanjutnya pengembang melakukan uji coba pada siswa SDN Percobaan Surabaya yang melibatkan 1 - 2 siswa/perorangan dan data tes dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba

ini dilakukan terhadap format program yang dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil analisis dari uji coba lapangan awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

5. Revisi Produk Utama (*Main product revision*)

Jika hasil tes atau uji coba lapangan awal memerlukan revisi, langkah-langkah dari pengembangan harus di evaluasi kembali mulai dari tahap pertama. Tetapi apabila tidak perlu lagi untuk direvisi, maka langkah-langkah itu tidak perlu lagi dilakukan, melainkan penyempurnaan produk CAI agar menjadi produk CAI yang siap untuk dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran bagi siswa.

6. Uji Coba Utama (*Main field testing*)

Setelah produk utama selesai dan sudah layak maka produk bisa di uji cobakan pada setiap siswa dengan jumlah yang lebih banyak. Dalam tahap uji coba lapangan ini, pengembang melakukan dua tahapan uji coba lagi yaitu uji coba kelompok kecil melibatkan 8 siswa kelas IV SD dan ujicoba kelompok besar melibatkan 23 siswa kelas IV SD. Jadi subjek uji coba SDN Percobaan Surabaya berjumlah 34 orang siswa sebagai sasaran. Pada uji coba produk ini akan dilakukan eksperimen semu. Eksperimen tersebut dilakukan pada kelompok tertentu yang akan diuji cobakan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk/media pembelajaran (*before-after*). Kelompok tersebut diberi *pre-test* atau pengamatan untuk mengetahui posisi awal (untuk mengetahui kecepatan pemahaman dan hasil belajar). Selanjutnya kelompok tersebut akan diberi *treatment*/perlakuan penggunaan media dalam pembelajaran. Kemudian akan diberikan *post-test*.

Kecepatan pemahaman murid dalam pembelajaran dan perubahan hasil belajar diukur dengan menggunakan instrument sehingga diperoleh data

kuantitatif. Pengujian signifikan perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diuji dengan *t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

7. Produk Revisi Operasional (*Operational product revision*)

Setelah di uji coba pada setiap siswa, bila ada kekurangan maka dilakukan perbaikan/penyempurnaan dari hasil uji coba lapangan, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.

3.3 Jenis Data

Diperoleh dari hasil tanggapan ahli materi dan ahli media yang diberi masukan, tanggapan dan saran yang nantinya akan dikelompokkan dan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media CAI.

Berikut ini adalah jenis data yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran yang berupa media komputer pembelajaran basa ngoko dan krama :

1. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari tanggapan ahli media yang berisi masukan, tanggapan dan saran yang nantinya akan dikelompokkan dan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media berbasis komputer. Dan tanggapan yang kedua dari ahli materi yang nantinya dijadikan untuk memberi kesesuaian tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan standar kompetensi materi dengan media.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar yang nantinya akan dianalisis dengan teknik presentase.

Jenis – jenis data tersebut terbagi menjadi :

- a. Data dari ahli materi, ahli media, dan siswa
- b. Wawancara dari ahli materi
- c. Wawancara dari ahli media

d. Angket untuk siswa
Angket memiliki skor agar dapat melakukan penilaian baik atau tidaknya media yang dibuat. Adapun skor dari setiap jawaban memiliki ketentuan skor yang berbeda, yaitu :

Jawaban A (Baik Sekali) diberi skor = 4
Jawaban B (Baik) diberi skor = 3
Jawaban C (Tidak Baik) diberi skor = 2
Jawaban D (Sangat Tidak Baik) diberi skor = 1

Arikunto,(2002 : 15)

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga macam metode pengambilan data. Ketiga macam metode tersebut meliputi :

1. Angket

Angket menurut Arikunto (2002 : 15) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Angket bisa berupa pertanyaan dan pernyataan terbuka atau tertutup. Maka dalam angket ini pengembang menggunakan angket tertutup, yaitu sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Dalam pelaksanaannya angket ini diberikan kepada seluruh subjek uji coba dengan isi yang berbeda sesuai data yang ingin diperoleh. (Hasil Angket Siswa Lampiran 20 – 28 hal 186 - 219)

2. Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono (2008:137) digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Instrumen pedoman wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada ahli materi dan ahli media yang mengajar

mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV SD.

Wawancara terhadap ahli materi bidang mata pelajaran Bahasa Jawa bertujuan untuk menggali informasi tentang karakteristik tujuan, standar kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi pokok Basa Ngoko dan Krama serta materi apakah yang mendesak untuk dikembangkan kedalam suatu media pembelajaran.

Wawancara terhadap ahli media untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan pada media CAI, apakah layak diproduksi dan diuji cobakan.

Wawancara terhadap siswa kelas IV, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pelajaran Bahasa Jawa materi pokok Basa Ngoko dan Krama. (Hasil Wawancara Ahli Lampiran 19 hal 177)

3. Tes Prestasi

Tes menurut Arikunto,Suharsimi (2006 :150) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Maka jenis tes yang digunakan peneliti adalah tes prestasi yaitu untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai yang diperoleh siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh pengembang berupa pre-test dan post – test untuk mengukur pencapaian siswa setelah menggunakan media komputer pembelajaran.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis pengumpulan data berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan guna menarik kesimpulan dari hasil penelitian(Arikunto, 2002 : 346).

1. Teknik Analisis Data Angket

Data dari siswa dihitung menggunakan rating scale, (skala

betingkat), yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, mulai dari baik sekali, baik, tidak baik, sangat tidak baik. Dengan demikian teknik perhitungan dari hasil angket adalah sebagai berikut:

$$NI = \frac{BSI \times NSI}{JB}$$

NI : Nilai Indikator

BSI : Bobot Sub Indikator

NSI : Nilai Sub Indikator

JB : Jumlah Bobot

(Arikunto, 2002 : 38)

Kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

3,1 – 4,0 = baik sekali

2,1 – 3,0 = baik

1,2 – 2,0 = kurang

0,0 – 1,0 = gagal

(Arikunto, 2002 : 37)

2. Teknik Analisis Data Wawancara

Analisis ini dilakukan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif dari masukan, tanggapan serta saran yang diberikan oleh ahli

4. HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan produk *Computer Assisted Instructional (CAI)* ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Dalam pengembangan program *Computer Assisted Instructional (CAI)* ini pengembang menggunakan beberapa program yaitu: *Adobe Flash 8*, merupakan *software* utama dalam produksi media *Computer Assisted Instructional (CAI)*

Software pendukung dalam produksi media *Computer Assisted Instructional (CAI)* ini yaitu: *Adobe Photoshop CS*, yang gunanya untuk mengedit gambar atau foto

yang akan dipakai dalam media komputer pembelajaran. *Swish Max*, berguna untuk membuat tampilan animasi tulisan atau gambar agar tampilan dalam media *Computer Assisted Instructional (CAI)* menjadi lebih menarik. *Audacity* untuk mengedit suara yang akan digunakan dalam media *Computer Assisted Instructional (CAI)*. *Ulead Studio 8*, berguna untuk mengedit tampilan video yang akan ditampilkan dalam media *Computer Assisted Instructional (CAI)*.

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba perorangan maka variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 3,15*, variable pemahaman/*Comprehention* mendapatkan nilai 3,25*, variable keefektifan/*Effectiveness* mendapatkan nilai 3,00*, variable motivasi/*Itention Motivation* mendapatkan nilai 3,33*.

Berdasarkan hasil angket uji coba perorangan, jika dirata-rata maka media *CAI* mendapatkan nilai 3,18*. Maka media *CAI* termasuk kategori “**Baik Sekali**” (Arikunto, 2008 : 37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba kelompok kecil maka variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 3,40*, variable pemahaman/*Comprehention* mendapatkan nilai 3,30*, variable keefektifan/*Effectiveness* mendapatkan nilai 3,50*, variable motivasi/*Itention Motivation* mendapatkan nilai 3,46*.

Berdasarkan hasil angket uji coba kelompok kecil, jika dirata-rata maka media *CAI* mendapatkan nilai 3,41*. Maka media *CAI* termasuk kategori “**Baik Sekali**” (Arikunto, 2008 : 37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba kelompok besar maka variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 3,425*, variable pemahaman/*Comprehention* mendapatkan nilai 3,62*, variable keefektifan/*Effectiveness* mendapatkan nilai 3,48*, variable motivasi/*Itention Motivation* mendapatkan nilai 3,50*.

Berdasarkan hasil angket uji coba besar, jika dirata-rata maka media *CAI*

mendapatkan nilai 3,51*. Maka media CAI termasuk kategori “**Baik Sekali**”(Arikunto, 2008 : 37).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli media II yaitu Khusnul Khotimah ,S.Pd. M.Pd. selaku Dosen yang berkompeten dibidang grafis Jurusan Teknologi Pendidikan UNESA .Dapat disimpulkan bahwa media CAI yang dikembangkan adalah baik akan tetapi perlu adanya revisi media khususnya bagian audio dan penyajian video animasi.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara dengan ahli media I dan II maka Media Komputer Pembelajaran yang diproduksi oleh pengembang adalah baik. Berdasarkan penghitungan hasil test, bahwa nilai uji coba post test kelas IV (80), lebih besar dari nilai rata-rata uji coba pretest (59,70), dalam pengujian signifikasi diperoleh hasil bahwa nilai t-hitung (8,79) lebih besar daripada nilai t-tabel (1,69). Dengan demikian perbedaan tersebut dinyatakan signifikan. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Percobaan Surabaya mengalami peningkatan setelah dikembangkan media komputer pembelajaran (CAI) pada mata pelajaran Bahasa Jawa Tentang Basa Ngoko dan Krama.

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil keseluruhan penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data yang diperoleh dari tahap uji coba media komputer pembelajaran tentang basa ngoko dan krama di SDN Percobaan Surabaya, secara umum sangat baik. Dari hasil angket uji coba produk yang dilakukan terhadap ahli materi I, ahli materi II, ahli media I dan ahli media II dapat disimpulkan bahwa media CAI ini memiliki nilai yang sangat baik .Dari hasil angket pada uji coba satu-satu atau perorangan, dapat disimpulkan bahwa media CAI ini

dikategorikan baik sekali 3,18*. Hasil angket pada uji coba kelompok kecil dikategorikan baik sekali 3,41* Dan dari hasil angket kelompok besar dikategorikan bahwa media CAI yang dikembangkan ini sangat baik 3,31* Dari segi prestasi, Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media CAI.

Dari hasil keseluruhan hasil uji coba menunjukkan media CAI dikategorikan baik sekali Oleh karena itu media CAI tentang basa ngoko dan krama perlu untuk dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

5.2 Saran - saran

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media CAI yang telah dikembangkan diharapkan guru memperhatikan hal penting diantaranya:

- a) Media komputer pembelajaran basa ngoko dan krama dapat digunakan siswa secara perorangan maupun kelompok, materi di dalam media ini dapat dipelajari secara tuntas sehingga materi dapat dipahami oleh siswa.
- b) Guru-guru merupakan fasilitator yang berpengaruh pada siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas, agar pembelajaran lebih bervariasi maka guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa termotivasi dan aktif dalam menggunakan Media Komputer Pembelajaran.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan produk ini hanya menghasilkan media CAI pada mata pelajaran mata pelajaran Basa Jawa Materi pokok Basa Ngoko dan Krama untuk Kelas IV SD Percobaan Surabaya, apabila digunakan untuk sekolah lain a bau pelajaran lain maka harus diidentifikasi kemabali terutama pada analisis kebutuhan, kondisi

lingkungan, waktu belajar dan dana yang dibutuhkan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Basa Jawa Materi pokok Basa Ngoko dan Krama untuk Kelas IV SD Percobaan Surabaya.
- b) Pengembangan media CAI terfokus pada mata pelajaran mata pelajaran Basa Jawa Materi pokok Basa Ngoko dan Krama untuk Kelas IV SD Percobaan Surabaya dan bisa digunakan kawasan Jawa Timur.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. 1997. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali Citra.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arsyad, Ashar.2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Heinich, R. Molenda,. M. Russel, J.D dan Smaldine, Sharon, E. 2005.

Instructional Technology and Media For Learning, New Jersey : Pearson Education, Inc.

H.Anderson, Ronald.1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Karti Soeharto, dkk. 2003, *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Surabaya Intellectual Club.

Mustaji & Lamijan Hadi Susarno.2010.*Panduan Seminar Bidang Teknologi*

Pendidika..Surabaya : Unesa University Press.

Nugraha,G Setyo & Tofani,M Abu.2006.*Buku Pinter Basa Jawa*.Yogyakarta. Kartika

Seels, Barbara B. & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta

Ratna dkk. 2011. *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Riyadi, Imam.2004. *Tutur Basa Jawa 4*.Surabaya : Yudhistira.

Sadiman, Arif.2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sell, Barbara dan Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology : The Definison*

and Domain of The Field (AECT).Washington DC.

Sudjana, Nana. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono, 2008. *Metode Kuantitatif dan Kualitatif R&D* Bandung : Alfabeta

Sukendro, Tresno & Sukarman.2008. *Wasis Basa*. Jakarta : Erlangga.

Sukmadinata, Nana Sy. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.