

PENGEMBANGAN *E-LEARNING* INTERAKTIF BAHASA DAYAK NGAJU UNTUK SISWA KETURUNAN TRANSMIGRAN JAWA DI SDN KANTAN MUARA 5 KALIMANTAN TENGAH

Muafi Fathi Rizki

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
muafi.20051@mhs.unesa.ac.id

Lamijan Hadi Susarno

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
lamijan@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam era Society 5.0, perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang signifikan, terutama dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang mendesak, memungkinkan untuk pembelajaran jarak jauh dan belajar mandiri. Salah satu bentuk pembelajaran yang berkembang adalah E-Learning, sebuah metode pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, terutama Internet. Namun, di SDN Kantan Muara 5 Kalimantan Tengah, di mana siswa mayoritas merupakan keturunan transmigran Jawa, penggunaan Bahasa Dayak Ngaju sebagai muatan lokal menghadapi kendala dalam pembelajaran karena minimnya sumber daya dan kebiasaan menggunakan bahasa Jawa sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Learning interaktif berbasis multimedia yang layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju di SDN Kantan Muara 5. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan Research and Development (RnD) dengan desain penelitian pre-eksperimental menggunakan one group pretest-posttest. Hasil pengembangan, yang dinamai "Ngajuku", mendapat validasi sangat layak dari ahli media pembelajaran dan menunjukkan efektivitas yang cukup pada uji coba kepada siswa. Dengan nilai rata-rata N-gain 67% untuk kelompok kecil dan 80% untuk kelompok besar, E-Learning ini dianggap layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju di SDN Kantan Muara 5.

E-Learning "Ngajuku" diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap Bahasa Dayak Ngaju, serta dapat menjadi model bagi pengembangan E-Learning muatan lokal lainnya. Diseminasi dan pengembangan lebih lanjut dari media ini direkomendasikan untuk memperluas manfaatnya, terutama dalam menghadapi tantangan belajar Bahasa Dayak Ngaju bagi siswa keturunan transmigran Jawa di Kalimantan Tengah.

Kata Kunci: *E-Learning, Bahasa Dayak Ngaju, Muatan Lokal, Pengembangan, Transmigran Jawa, Kalimantan Tengah*

Abstract

In the Society 5.0 era, technological developments have experienced significant progress, especially in the world of education. The use of technology in learning has become an urgent need, allowing for distance learning and independent learning. One form of learning that is developing is E-Learning, a distance learning method that uses computer technology, especially the Internet. However, at SDN Kantan Muara 5 Central Kalimantan, where the majority of students are descendants of Javanese transmigrants, the use of Dayak Ngaju language as local content faces obstacles in learning due to the lack of resources and the habit of using Javanese on a daily basis.

This research aims to develop multimedia-based interactive E-Learning that is feasible and effective for use as a medium for learning the Dayak Ngaju language at SDN Kantan Muara 5. The research method used is Research and Development (RnD) development with a pre-experimental research design using one group pretest -posttest. The results of the development, which was named "Ngajuku", received very decent validation from learning media experts and showed sufficient effectiveness in trials with students. With an average N-gain value of 67% for small groups and 80% for large groups, E-Learning is considered feasible and effective for use in learning Dayak Ngaju language at SDN Kantan Muara 5.

It is hoped that "Ngajuku" E-Learning can help increase students' understanding and interest in learning about the Dayak Ngaju language, and can become a model for the development of other local content E-Learning. Dissemination and further development of this media is recommended to expand its benefits, especially in facing the challenges of learning Dayak Ngaju language for students of Javanese transmigrant descent in Central Kalimantan.

Keywords: *E-Learning, Ngaju Dayak Language, Local Content, Development, Javanese Transmigrants, Central Kalimantan*

PENDAHULUAN

Di era society 5.0, perkembangan teknologi sangat maju dan semakin berkembang. Semakin berkembangnya teknologi, maka semakin mempermudah pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi ini merambah pada semua bidang, salah satunya dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan tentunya untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Menurut H.Hamzah B. Uno dan Hj. Nina Lamatenggo, (2011: 61), menjelaskan bahwasannya di masa mendatang, pendidikan di Indonesia memiliki kecenderungan menggunakan alat atau media teknologi informasi yang interaktif, seperti CD-ROM berbasis multimedia interaktif. Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam pendidikan, tentunya dapat mempermudah dalam proses pembelajaran . Dengan demikian bisa dimungkinkan untuk diadakannya pembelajaran jarak jauh, belajar mandiri dengan sumber dan media belajar yang interaktif.

Berkembangnya zaman maka berkembangnya teknologi juga yang semakin maju dan pesat dan tentunya dapat dimanfaatkan dalam kemudahan dalam belajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memfasilitasi efektivitas belajar mengajar (Munir 2009). Salah satu media pembelajaran yang memberikan kemudahan siswa dalam pembelajaran adalah E-Learning. Allan J. Henderson mendefinisikan E-learning sebagai bentuk pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, khususnya Internet. E-learning dapat diartikan sebagai suatu proses instruksi yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik untuk menciptakan, mendukung perkembangan, menyampaikan, menilai, dan memudahkan proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, siswa menjadi pusatnya, dan interaktif dilakukan kapanpun dan dimanapun.

E-learning, sebagai hasil integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan, merupakan sistem informasi yang banyak digunakan untuk menghemat waktu dan sumber daya dalam pelaksanaan kegiatan akademik (Hartley 2001). Menurut Hartley, e-learning

adalah jenis belajar mengajar yang memungkinkan penyampaian materi ajar kepada siswa melalui media Internet, Intranet, atau media jaringan komputer lainnya.

Mulai Februari tahun 2022, Mendibudristek meluncurkan Kurikulum Merdeka. Seperti yang dikutip dari laman web Kemdikbud, kurikulum merdeka yakni kurikulum yang pelaksanaan pembelajarannya intrakurikuler beragam. Yang dimana konten menjadi lebih optimal sehingga peserta didik mempunyai waktu yang cukup untuk memahami konsep serta menguatkan kompetensi. Dikurikulum merdeka ini juga menekankan penggunaan dan pemanfaatan teknologi sebagai media penunjang pendidikan dan pembelajaran. Tentunya media yang digunakan harus tepat dan interaktif dan tidak monoton sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Pada kurikulum merdeka khusus nya jenjang sekolah dasar, dilengkapi dengan mata pelajaran muatan lokal, yakni bahasa daerah. Seperti yang dikatakan di laman websiter kompas.com oleh Plt Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kemdikbudristek, Zulfikri "Bahwasannya sekolah dapat menambahkan muatan lokal yang ditetapkan oleh pemerintah daerah sesuai dengan karakteristik atau kearifan daerah masing-masing. Yang mana sebenarnya masih berhubungan dengan salah 1 karakter dalam profil pelajar Pancasila, yakni kebinekaan global. Dengan harapan generasi Indonesia bisa bangga akan keberagaman daerah sehingga menjadi keunggulan loka dan menggelobal dengan keunggulan lokal itu."

Bahasa merupakan suatu alat, cara, ataupun kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan komunikasi dari manusia satu dengan manusia lainnya sehingga bisa membuat saling terhubung satu sama lainnya. Menurut Finocchiaro (1964: 8), bahasa yakni sebuah sistem yang berbentuk vokal arbitrer untuk memudahkan berkomunikasi ataupun berinteraksi dengan seseorang dalam satu sistem kebudayaan tertentu ataupun orang lain yang telah mempelajari sistem kebudayaan itu. Bahasa juga mampu menunjukkan tentang kepribadian seseorang manusia ataupun luhur penuturnya.

Di SDN Kantan Muara 5 yang bertepatan di Kabupaten Pulang Pisau, Kalimantan Tengah untuk mata pelajaran muatan lokalnya sendiri yakni Bahasa Dayak Ngaju. Dikutip dari laman website Kemdikbud, bahwasannya bahasa Dayak Ngaju merupakan bahasa yang sebagian besar digunakan atau dituturkan oleh penduduk Kalimantan Tengah disepanjang aliran sungai di Kalimantan Tengah kecuali Kotawaringin.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung dan wawancara kepada kepala Sekolah SDN Kantan Muara 5 pada tanggal 25 Juli-6 Agustus 2022, untuk media pendukung pembelajaran mata pelajaran Bahasa Dayak Ngaju yang ada di sekolah ini dirasa minim, karena di sekolah ini hanya tersedia LCD dan proyektor. Sedangkan untuk sumber belajarnya, hanya menggunakan buku pelajaran serta mengandalkan beberapa Kamus Bahasa Dayak Ngaju sebagai pegangan guru. Sedangkan siswa hanya belajar dari buku sekolah saja. Pada saat observasi, ada satu hal menarik perhatian yaitu pada siswa-siswa disini untuk setiap harinya menggunakan bahasa Jawa dan Indonesia bukan menggunakan Bahasa Dayak. Unik dikarenakan mereka hidup ada di pulau Kalimantan, namun menggunakan bahasa Jawa untuk bahasa kesehariannya.

Berdasarkan observasi melalui pengamatan dan wawancara pada orang tua siswa SDN Kantan Muara 5 dengan mendatangi rumah mereka dan bersosialisasi pada tanggal 25 Juli – 6 Juli 2022, setiap harinya mereka juga untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa, bukan bahasa Dayak Ngaju. Alasan bahasa Jawa digunakan sebagai bahasa komunikasi sehari-hari disini, dikarenakan semua masyarakat desa tempat berdirinya SDN Kantan Muara 5 ini merupakan masyarakat transmigrasi ataupun masyarakat keturunan transmigrasi Jawa pada waktu lampau. Sehingga sudah temurun masyarakat disini menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa kesehariannya.

Berdasarkan wawancara dengan guru muatan lokal mata pelajaran bahasa Dayak Ngaju di SDN Kantan Muara 5 yakni Ibu Sri Yuliani, dapat diidentifikasi bahwa untuk pembelajaran menggunakan metode ceramah dan pengerjaan soal saja yang bersumber dari buku pelajaran. Lalu untuk sumber belajar atau sumber tambahan materi guru menggunakan kamus bahasa Dayak Ngaju. Peserta didik yang belajar mata pelajaran ini juga belajar sesuai dengan kemampuan mereka atau semaksimal mereka dalam memahami. Dikarenakan para siswa kesehariannya

menggunakan bahasa Jawa, dan guru juga memaklumi hal tersebut.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Dayak Ngaju ini dilaksanakan di dalam kelas saja. Meskipun di SDN Kantan Muara 5 ini terdapat perpustakaan, namun perpustakaan yang ada kurang mendukung dan fasilitas buku pendukung pembelajaran untuk siswa juga sangat minim. Dan juga di sekolah ini terdapat fasilitas pendukung lainnya yakni LCD Proyektor, namun kurang dipergunakan dalam pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Dayak Ngaju ini. Adapun proses pembelajaran yang dilakukan yakni menggunakan metode ceramah dan penugasan biasa saja sehingga terkesan monoton dan kurang variatif. Disisi lain, terkadang pembelajaran tatap muka dengan guru dirasa kurang, karena guru mata pelajaran bahasa Dayak Ngaju ini hanya terbatas sehingga bila kegiatan atau hambatan, maka kelas dalam pembelajaran menjadi kosong tidak ada yang mengisi sehingga perlunya media pembelajaran yang efektif, efisien dan fleksibel tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Begitu juga bila siswa diberikan penugasan atau pekerjaan rumah, peran orang tua dalam membantu pengajaran juga kurang. Dikarenakan orang tua yang merupakan keturunan transmigran dan orang transmigran Jawa yang kesehariannya menggunakan bahasa Jawa.

Berdasarkan persoalan yang dibahas diatas, penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja, kapan saja seperti E-Learning sangat cocok untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut. Di samping itu juga, siswa di SDN Kantan Muara 5 ini banyak yang menggunakan handphone untuk bermain game saja. Sehingga, perlu adanya pengarahan agar menggunakan handphone lebih bermanfaat yakni seperti pada topik penelitian ini menggunakan E-Learning untuk pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Dayak Ngaju. Penggunaan E-learning ini bisa digunakan secara individu ataupun secara berkelompok. Penggunaan pada mobile device atau handphone juga memudahkan siswa dalam belajar dan menjadikan pengalaman belajar yang baru. Lebih menarik, efisien sehingga meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar siswa. Selain itu juga, memudahkan guru dalam memberi materi. Ketika guru sedang berhalangan hadir dalam mengajar, siswa bisa diarahkan belajar secara mandiri dengan menggunakan E-Learning interaktif ini yang diakses dari mobile device masing-masing. Sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

E-Learning

(Hartley2001) mengatakan e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet

Bahasa

Menurut Finocchiaro (1964: 8), bahasa yakni sebuah sistem yang berbentuk vokal arbitrer untuk memudahkan berkomunikasi ataupun berinteraksi dengan seseorang dalam satu sistem kebudayaan tertentu ataupun orang lain yang telah mempelajari sistem kebudayaan itu.

Dayak Ngaju

Bahasa Dayak Ngaju. Dikutip dari laman website Kemdikbud, bahwasannya bahasa Dayak Ngaju merupakan bahasa yang sebagian besar digunakan atau dituturkan oleh penduduk Kalimantan Tengah disepanjang aliran sungai di Kalimantan Tengah kecuali Kotawaringin

MODEL PENGEMBANGAN

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam E-learning interaktif Bahasa Dayak Ngaju di SDN Kantan Muara 5 ini merujuk pada langkah-langkah penggunaan model *R&D, Research and Development* (Sugiyono, 2017: 409) . Adapun langkah-langkah dari penggunaan model ini adalah dimulai dengan pengumpulan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk dan produksi massal.

Gambar 1. Model Pengembangan RnD



Berdasarkan model pengembangan yang telah dipaparkan diatas dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan masing-masing dari dan oleh beberapa ahli diatas, maka peneliti memilih model R&D untuk mengembangkan E-Learning Interaktif Dayak Ngaju. Karena model R&D mempunyai output menghasilkan produk dengan validitas yang tinggi. Dikarenakan produk yang dihasilkan sudah melalui tahapan-tahapan yang komplit baik uji coba lapangan serta validasi dari berbagai ahli.

Untuk mengumpulkan beberapa informasi dan pengambilan data, maka penelitian ini dilaksanakan di

SDN Kantan Muara 5. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah peserta didik kelas V-VI tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan SDN Kantan Muara 5 dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, angket, serta tes kognitif (pre-test dan posttest). Data dikumpulkan melalui angket tertutup yang disebarkan kepada subjek uji coba, yaitu: (1) Ahli Materi, (2) Ahli Media, dan (3) Ahli Bahasa, (4) Peserta Didik. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik secara kelompok kecil, dan dalam kelompok besar. Analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Analisis kelayakan media dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh subjek uji coba. Data yang diperoleh dari angket tersebut diolah menggunakan skala *Likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan RnD, proses pengembangan E-Learning Bahasa Dayak Ngaju ini menggunakan 10 langkah tahap RnD menurut Sugiono yang di adopsi dari Borg and Gall. Adapun proses tahapan tersebut sebagai berikut ini:

1. Identifikasi Masalah

Hasil obserasi dan wawancara kepada kepala sekolah, guru, siswa hingga orang tua siswa SDN Kantan Muara 5 diketahui permasalahan pembelajaran yang ada dikelas yakni pada pembelajaran muatan lokal, yakni Bahasa Dayak Ngaju. Adapun hasil yang di dapat yakni pada permasalahan utamanya berasal dari latar belakang keseharian siswa, guru maupun orang tua yang merupakan masyarakat keturunan transmigran Jawa yang tentunya sehari-harinya menggunakan Bahasa Jawa bukan Bahasa Dayak Ngaju. Di tambah dengan media penunjang pembelajaran yang kurang, model ataupun gaya pembelajarannya.

2. Pengumpulan Informasi

Berdasarkan hasil wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat di akses dengan mudah mulai dari siswa, guru hingga orang tua. Saat ini, hanya beberapa guru yang menggunakan media kamus Bahasa Dayak Ngaju, sedangkan sisanya hanya menggunakan buku ajar siswa saja. Dan tentunya juga, siswa pun ketika pembelajaran di rumah hanya menggunakan buku ajar siswa.

3. Desain Produk

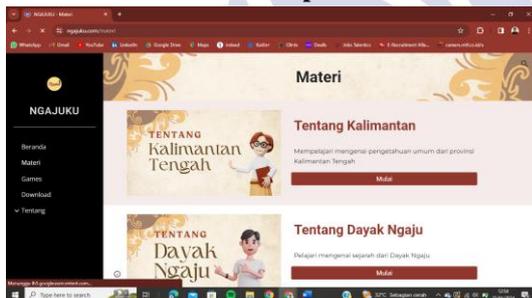
Dengan menggunakan hasil analisis kebutuhan, peneliti dapat menggunakan buku, artikel, dan

sumber lain yang berkaitan dengan pengembangan media sebagai sumber penelitian. Proses desain pengembangan media e-learning Dayak Ngaju ini adalah sebagai berikut: penamaan; penyusunan dan kategorisasi materi dan isi; dan desain tampilan media yang menarik. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan berikut: 1) define (pendefinisan), 2) desain (perancangan), 3) develop (pengembangan), 4) finishing.

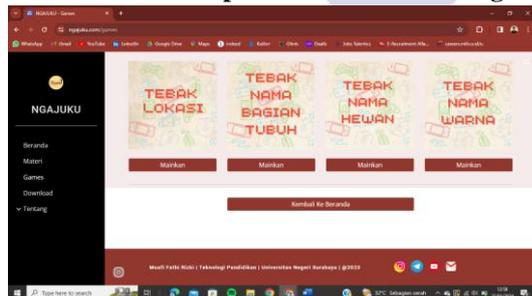
Gambar 2. Tampilan E-Learning



Gambar 3. Tampilan Menu Materi



Gambar 4. Tampilan Games Pendukung



Gambar 5. Tampilan Tentang E-Learning NGAJUKU



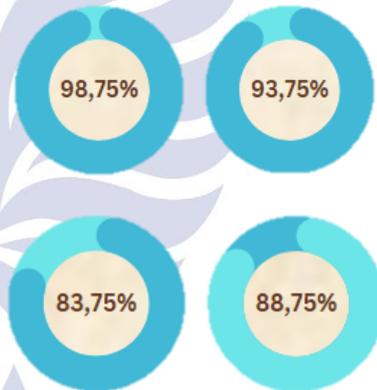
4. Validasi Desain

Hasil media yang sudah di desain kemudian di validasi oleh Para ahli di bidangnya masing-masing kemudian memverifikasi hasil media yang sudah dirancang dengan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan.

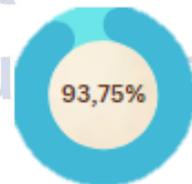
- 1) Ahli Media yaitu 3 Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yakni Dr Citra Fitri Kholidya, M.Pd , Hirnanda Dimas M.Pd dan Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd. Serta 1 ahli media dari lembaga SEAMEO Regional Open Learning Center (SEAMOLEC) yakni Aji Wicaksono S.T
- 2) Ahli Materi berasal dari guru SDN Kantan Mura 5 yang berasal dari Dayak Ngaju yakni Sri Yuliati S.Pd
- 3) Ahli Bahasa berasal dari dosen Universitas Palangkaraya yakni Dr. Linggua Sanjaya Usop, M.Si

Dari hasil validasi didapatkan data berikut:

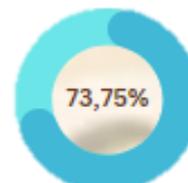
1. Validasi Ahli Media



2. Validasi Ahli Materi



3. Validasi Ahli Bahasa



5. Revisi Desain

Hasil revisi e-learning yang dilakukan peneliti didasarkan pada komentar dan rekomendasi dari validator media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta tanggapan guru SDN Kantan Muara 5.

6. Uji Coba Produk Skala Kecil

Uji coba dilakukan dengan menggunakan perlakuan yang berbeda pada kelompok yang sama yaitu perlakuan tanpa menggunakan media E-Learning Dayak Ngaju dalam kegiatan pembelajaran dan dengan menggunakan media E-Learning Dayak Ngaju. Adapun tujuan uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dengan kemampuan siswa memahami dan mengerti materi pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju. Dengan mendapatkan hasil persentase perhitungan 67% dengan predikat **cukup efektif**.

7. Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil, maka akan dilanjut pada tahap skala besar yang mana mendapatkan nilai persentase 80% dengan kategori predikat **efektif**

8. Produksi Massal

Produksi massal bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses. Adapun pada pengembangan produk ini pada tahap produksi masal sebagai berikut :

- 1) Membeli domain .com agar dapat di akses dengan mudah. Adapun hasilnya yakni dari yang awalnya beralamat <https://sites.google.com/view/ngajuku-id/beranda> menjadi beralamat www.ngajuku.com
- 2) Setelah memiliki domain sendiri, berikutnya adalah E-Learning Dayak Ngaju tersebut di index kan pada google, sehingga user dapat melakukan pencarian dengan mudah pada google tepatnya di google search bar.
- 3) Selain produksi, peneliti juga melakukan diseminasi produk E-Learning ini. Kegiatan diseminasi dilakukan dengan memperkenalkan E-Learning ini dengan melakukan sosialisasi pada Sekolah Dasar yang terletak di desa sebelah tempat SDN Kantan Muara 5 ini, yakni di SDN Kantan Muara 3 dan 4. Adapun yang dilakukan yakni

sosialisasi kepada guru-guru dan memperkenalkan media ini.

Menjawab permasalahan pada penelitian ini yakni mengenai kelayakan dan keefektifan E-Learning Ngajuku ini, terjawab pada hasil yang di dapatkan berdasarkan dari penelitian yang dilakukan yakni melakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan masing-masing kelompok dilakukan kegiatan pre-test dan post test lalu data yang di dapatkan di hitung menggunakan n-gain score.

Dengan didapatkan hasil, Untuk kelompok kecil dari hasil pre test mendapatkan skor rata-rata yakni 55,4, lalu ketika dilakukan post test dengan memberikan treatment mendapatkan rata-rata skor yakni 85. Dari kegiatan tersebut terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai sebanyak 29,6 . Sedangkan untuk penilaian E-Learning Dayak ngaju yang diberikan mendapatkan kategori **cukup efektif**. Sebab nilai persentase n-gain score yang didapatkan yakni **67%** berada di antara 56-76% yang tentunya masuk kategori **cukup efektif**. Lalu untuk mean dari N Gain score didapatkan hasil **0,6710647908** yang artinya bahwa nilai n gain tersebut termasuk dalam kategori **sedang** sebab berada di antara nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang termasuk kategori **sedang**.

Untuk kelompok besar dari hasil pre test mendapatkan skor rata-rata yakni 59,29411765, lalu ketika dilakukan post test dengan memberikan treatment mendapatkan skor rata-rata yakni **91,05882353**. Dari kegiatan tersebut terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai sebanyak **31,76470588**. Sedangkan untuk penilaian E-Learning Dayak ngaju yang diberikan mendapatkan kategori **Efektif**. Sebab nilai persentase n-gain score yang didapatkan yakni **80%** berada >76% yang tentunya masuk kategori **efektif**. Sedangkan mean dari N Gain score didapatkan hasil **0,8001069455** yang artinya bahwa nilai n gain tersebut termasuk dalam kategori **tinggi** sebab berada di nilai $g > 0,7$ yang termasuk kategori tinggi

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

Bentuk pengembangan media E-Learning Bahasa Dayak Ngaju adalah membuat media penyerta untuk membantu pembelajaran muatan local Bahasa Dayak Ngaju. E-Learning ini diberi nama “Ngajuku”, yang menyediakan berbagai macam fitur yang tentunya untuk menunjang pembelajaran dan pemahaman Bahasa

Dayak Ngaju secara interaktif dan menarik. Terdapat fitur kamus Bahasa Dayak Ngaju, pepatah petiti, kosa kata dan banyak lainnya. Serta ditambah dengan game interaktif guna memberikan pengalaman belajar baru dan tentunya membantu siswa untuk mengulas kembali apa yang mereka dapatkan atau pelajari dengan menggunakan game interaktif.

Hasil validasi yang di dapatkan oleh 4 ahli media pembelajaran mendapatkan predikat sangat layak dengan masing-masing presentasi dari keempat validator tersebut yakni 98,75% , 93,75% , 83,75% dan 88,75%.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan RnD dan dengan desain penelitian menggunakan one group pretest posttest design. Untuk hasil data penelitian uji coba produk kepada siswa keturunan transmigran Jawa di SDN Kantan Muara 5 pada kegiatan pre test dan post test pada kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata n gain 67% dengan predikat **cukup efektif**, lalu ketika di uji pada kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata n gain 80% dengan predikat **efektif**.

Dengan demikian, E-Learning ini setelah melalui 10 tahapan pengembangan RnD, dapat disimpulkan dari hasil uji kelayakan dan keefektifan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan oleh siswa keturunan transmigran Jawa untuk pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju di SDN Kantan Muara 5. Namun, tidak kemungkinan juga E-Learning ini dapat digunakan oleh masyarakat luas yang ingin belajar Bahasa Dayak Ngaju. Sebab di tahap akhir pengembangan yakni pada tahap produksi, peneliti memberikan domain pada E-Learning Bahasa Dayak Ngaju ini. Selain itu juga peneliti telah melakukan diseminasi baik melalui social media dan sosialisasi pada Sekolah-sekolah terdekat dari SDN Kantan Muara 5. Sehingga E-Learning ini dapat memiliki kebermanfaatan yang lebih luas. Dan dari data dari google analitik menunjukkan sejak 1 bulan pertama launching, E-Learning Ngajuku sudah di akses sebanyak 570 pengguna.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk perbaikan di masa mendatang, yaitu sebagai berikut:

1. Pemanfaatan, media ini dapat dimanfaatkan dengan baik dengan mengkombinasikan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran muatan lokal Bahasa Dayak Ngaju. Serta juga dapat dimanfaatkan ketika memang membutuhkan bantuan dalam memahami budaya maupun

Bahasa Dayak Ngaju di luar konteks pembelajaran

2. Diseminasi, media ini agar kebermanfaatannya lebih luas lagi perlu adanya peran pemerintah daerah untuk mendiseminasikan khususnya pada Sekolah-sekolah yang mengajarkan muatan lokal Bahasa Dayak Ngaju.
3. Peneliti selanjutnya, media ini perlu dikembangkan lebih lanjut lagi terutama dalam segi user interface yang sesuai dengan perkembangan zaman, lalu menambahkan dan mengembangkan fitur yang lebih modern lagi dan tentunya mendukung pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Aziz Ardiansyah, N. (2020). PERAN MOBILE LEARNING SEBAGAI INOVASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 3 No. 1, April 2020, 47-56.
- Ahmad, A. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi : Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 137-149.
- Ariyono Setiawan, L. N. (2019, November 11). PENGEMBANGAN E LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN VOKASI. *Santika*, 2-4.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (t.thn.). *Bahasa dan Peta Bahasa di Indonesia*. Dipetik 10 8, 2022, dari Peta Bahasa Kemdikbud: <https://petabahasa.kemdikbud.go.id>
- Balai Bahasa Kalteng. (2017, Januari 17). Diambil kembali dari Balai Bahasa : 37 Ragam Bahasa Dayak Kalteng Masih Eksis: <https://balaibahasakalteng.kemdikbud.go.id/musikalisasi-puisi-mirip-lagu-mengapa-tidak/#:~:text=Berdasarkan%20penelitian%20Balai%20B>
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. 35-43.
- Fatimah Dwi Yuiliana, S. Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Pada

- Bahasa Inggris. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 11-21.
- Ernawati, T. S. (2017). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER. 205-210.
- Julsyam Fitra1, H. M. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1-13.
- Juniardi, W. (2023, Januari 1). *Pembahasan Muatan Lokal (Mulok) pada Kurikulum Merdeka Belajar*. Diambil kembali dari Quipper: <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/mulok-kurikulum-merdeka/#Bagaimana cara mengembangkan muatan lokal dalam kurikulum merdeka>
- Kasih, A. P. (2022, Agustus 03). *Kurikulum Merdeka Fasilitasi Siswa Belajar Kearifan Lokal Daerahnya*. Dipetik 10 8, 2022, dari Edukasi Kompas: <https://edukasi.kompas.com/read/2022/08/03/131757171/kurikulum-merdeka-fasilitasi-siswa-belajar-kearifan-lokal-daerahnya>
- Kemdikbud RI. (2023, Juni 6). *Kurikulum Muatan Lokal Jadi Kewenangan Pemda untuk Tetapkan*. Diambil kembali dari Jendela Kemdikbud: <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/fokus/detail/kurikulum-muatan-lokal-jadi-kewenangan-pemda-untuk-tetapkan>
- Kristanto, A. (2016). APLIKASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI SEKOLAH. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13-16.
- Kusumawardani, D. (2022, Oktober 28). *Muatan Lokal dalam Kurikulum Merdeka*. Diambil kembali dari Kejarcita: <https://blog.kejarcita.id/muatan-lokal-dalam-kurikulum-merdeka/>
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 116-152.
- Mirani Oktavia, A. T. (2019). UJI NORMALITAS GAIN UNTUK PEMANTAPAN DAN MODUL DENGAN ONE GROUP PRE AND POST TEST. 596-600.
- Model ADDIE. (2023, Januari 24). Diambil kembali dari NBF Soft Edukasi: <https://nbsoft.com/2023/01/model-addie/>
- Pulu Utama, M. A. (2016). BAHASA BALI DAN DAYAK NGAJU, BUDAYA INTI DAN IDENTITAS DIRI PENUTURNYA.
- Raharjo, S. (2019). *Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*. Diambil kembali dari SPSS Indonesia: <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>
- Sanda, A. (2021, Mei 20). *Peranan Teknologi dalam Dunia Pendidikan*. Dipetik Oktober 2022, 8, dari Kuliah Disini: <https://kuliahdisini.com/peranan-teknologi-dalam-dunia-pendidikan/>
- Suhandra, I. R. (2019). Hubungan Bahasa, Sastra, dan Ideologi. *Jurnal Kajian Bahasa dan Budaya*, 172-182.
- Warsita, B. (2018, September 6). *MOBILE LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN INOVATIF*. Dipetik September 10, 2022, dari Jurnal Teknodik Kemdikbud: <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/452>
- Yandi Chindir, P. (2023, Februari 1). *Mulok, Kurikulum Merdeka, dan Relasinya dalam Pendidikan*. Diambil kembali dari Guru Inovatif: <https://guruinovatif.id/@redaksiguruinovatif/mulok-kurikulum-merdeka-dan-relasinya-dalam-pendidikan>