

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MATERI *UNGGAH-UNGGUH BASA* KELAS IV MI DARUNNAJAH

Nur Nabiilah

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (nur.17010644215@mhs.unesa.ac.id)

Heru Subrata

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (herusubrata@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari pembelajaran *unggah-unggah Basa Jawa* yang hanya menggunakan media video dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi *unggah-unggah Basa Jawa*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, mengukur validitas, kepraktisan, efektivitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-unggah Basa* kelas IV MI Darunnajah. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model 4D yang memiliki empat tahap yaitu *define, design, develop, disseminate* (pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran). Validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diketahui dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan angka persentase sebesar 93,3% dan dikategorikan sangat valid, sementara hasil validasi ahli materi menunjukkan angka persentase sebesar 73,3% dan dikategorikan valid. >> Hasil kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru dan siswa sebagai pengguna media. Hasil kepraktisan dari angket respon guru sebesar 100% yang dikategorikan sangat praktis dan siswa sebesar 91,07% yang dikategorikan sangat praktis. Efektivitas media diketahui dari respon siswa terhadap media pembelajaran dengan angka persentase sebesar 91,42% sehingga dikategorikan respon sangat positif dan media dinyatakan efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah valid, praktis, serta efektif untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-unggah Basa* di kelas IV MI Darunnajah.

Kata Kunci: pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, pembelajaran Bahasa Jawa, *unggah-unggah basa*.

Abstract

This research is based on the Javanese language upload learning which only uses video media and students have difficulty understanding the Javanese language upload material. This study aimed to describe the process of media development, measure the validity, practicality, and effectiveness of interactive media based on Articulate Storyline 3 for learning Javanese language politeness language material for Class IV MI Darunnajah. The model used in this development research is a 4D model which has four stages, namely define, design, develop, and disseminate. The validity of interactive media based on Articulate Storyline 3 is known from the validation results by media experts and material experts. The result of the media expert validation showed a percentage figure of 93.3% and was categorized as very valid, while the result of the material expert validation showed a percentage figure of 73.3% and was categorized as valid. The results of the practicality of the media were obtained from the questionnaire responses of teacher and students as media users. The results of the practicality of the teacher response questionnaire are 100% which is categorized as very practical and the students are 91,07% which are categorized as very practical. The effectiveness of the media is known from the student's response to the learning media with a percentage number of 91,42% so it is categorized as a very positive response and the media is declared effective. These results indicate that the interactive media based on Articulate Storyline 3 is valid, practical, and effective for use in learning Javanese language politeness language material in 4th grade Darunnajah elementary school.

Keywords: *Interactive media development based on Articulate Storyline 3, Java language learning, politeness language.*

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Sesuai dengan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014, tujuan pembelajaran Bahasa Jawa yaitu untuk melestarikan, mengembangkan, serta mengkreasikan bahasa dan sastra daerah. Aspek-aspek keterampilan berbahasa yaitu: keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Dari aspek-aspek tersebut, keterampilan menulis dan berbicara merupakan keterampilan yang memiliki tingkat tinggi dan kompleks.

Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, terdapat materi *unggah-ungguh basa*. Kesulitan yang sering dialami oleh siswa yaitu penggunaan *Basa Krama*. Penggunaan *Basa Krama* akan lebih mudah jika siswa memahami ragam Bahasa Jawa serta kata-kata yang berbeda diantara ragam bahasa tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran Bahasa Jawa.

Inovasi dalam pembelajaran Bahasa Jawa dilaksanakan dengan mengoptimalkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang memuat isi pelajaran, informasi, atau pesan instruksional. (Heinich dalam Azhar Arsyad 2011:4). Secara umum, manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) penyajian pesan dan informasi menjadi lebih jelas, 2) perhatian anak dapat terarah dan meningkat, 3) memecahkan masalah indera, ruang, dan waktu yang terbatas, 4) siswa memiliki kesempatan lebih dalam belajar, 5) siswa mendapatkan pengalaman serupa tentang peristiwa di lingkungannya.

Terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sanjaya (2012:118-121) mengklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu: 1) berdasarkan sifatnya, ada tiga jenis media yaitu media auditif, media visual, dan media audiovisual, 2) berdasarkan kemampuan jangkauannya, ada dua jenis media yaitu media yang jangkauannya luas dan media yang jangkauannya terbatas ruang dan waktu, 3) berdasarkan cara pemakaiannya, ada dua jenis media yaitu media proyeksi dan media non proyeksi.

Pemilihan dan penentuan media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Media pembelajaran dibuat dengan sumber di sekitarnya, mampu menarik perhatian siswa, dapat dioperasikan dengan baik oleh guru, mudah dipindahkan dan dibawa kemanapun.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran kelas IV MI Darunnajah, guru menggunakan media pembelajaran

untuk materi *unggah-ungguh Basa Jawa* berupa video pembelajaran yang terdapat penjelasan materi oleh guru. Kondisi media tersebut baik dan layak digunakan. Video tersebut dibagikan kepada siswa melalui grup WhatsApp. Kemudian, siswa diminta untuk memperhatikan materi dalam video. Namun, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi *unggah-ungguh basa*, terutama kata-kata dalam empat ragam bahasa. Siswa juga merasa bosan karena media yang digunakan selama masa pandemi COVID-19 selalu berupa video. Selain itu, guru mengajar dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS) saja. Dari beberapa jenis media, media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat digunakan dalam pembelajaran materi *unggah-ungguh basa*.

Media interaktif adalah media dengan perangkat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih proses berikutnya sesuai dengan keinginannya (Daryanto, 2016:69). Media interaktif termasuk ke dalam jenis media audio visual. Media audio visual merupakan media yang menyajikan informasi atau pesan melalui suara dan gambar. Dengan adanya kedua unsur tersebut, kemampuan media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik. (Sanjaya, 2011:211).

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media interaktif diharapkan dapat meningkatkan respon siswa. Seels & Glasglow (dalam Arsyad, 2013:33) mengemukakan bahwa media interaktif adalah media yang menggunakan sistem komputer dan memuat berbagai unsur yaitu audio, gambar, video, dan teks untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada pengguna (siswa). Pengguna dapat memberikan respon yang aktif terhadap media, sehingga dapat menentukan kecepatan dan urutan penyajian.

Pertimbangan dipakainya media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* didasari pada hasil penelitian yang sejenis. Sehingga media ini dipilih karena siswa dapat belajar secara mandiri dan melakukan interaksi dengan media. Penelitian serupa pernah dilakukan peneliti lain yaitu Ismiranda Fatia dan Yetti Ariani, Universitas Negeri Padang pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan materi pelajaran matematika. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu model ADDIE.

Media interaktif dikembangkan dengan sasaran siswa kelas IV. Oleh karena itu, isi atau konsep yang ditampilkan pada produk pengembangan ini harus disesuaikan dengan kompetensi dasar materi *unggah-ungguh Basa Jawa* yang

telah ditetapkan yaitu melakukan dialog, bermain peran, bercerita, dengan tatakrama. Adapun indikator dari kompetensi dasar tersebut, yaitu:

KD 4.1 menyusun teks dialog sesuai tema

KD 4.2 melakukan dialog

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk membantu pembelajaran materi *unggah-ungguh Basa Jawa*. Adapun judul yang dipilih dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi *Unggah-Ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah*”.

Rumusan masalah digunakan untuk mengetahui pembahasan dalam penelitian. Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini: 1) Bagaimana proses pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* siswa kelas IV MI Darunnajah?. 2) Bagaimana validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* siswa kelas IV MI Darunnajah?. 3) Bagaimana kepraktisan penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* siswa kelas IV MI Darunnajah?. 4) Bagaimana efektivitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* siswa kelas IV MI Darunnajah?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat empat tujuan penelitian, yaitu: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* kelas IV MI Darunnajah; 2) Mendeskripsikan validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* kelas IV MI Darunnajah; 3) Mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* kelas IV MI Darunnajah. 4) Mendeskripsikan efektivitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* kelas IV MI Darunnajah.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki spesifikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV MI Darunnajah. Produk ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak (*software*) *Articulate Storyline 3*. Produk pengembangan media yang berupa aplikasi dalam bentuk tautan (*link*) ini dapat diakses melalui *smartphone*, *tablet*, komputer atau *laptop* siswa.

Media ini menyajikan materi *unggah-ungguh basa Jawa*. Dalam media ini juga terdapat *gladhen* soal (latihan soal) berupa soal isian (*essay*), *kamus cilik* (kamus kecil), serta tiga macam kuis yaitu soal pilihan ganda, *badhek gambar* (tebak gambar), dan *puzzle*. Media ini juga dilengkapi dengan identitas materi *pasinaon* (identitas materi pembelajaran) dan profil pengembang media.

Penelitian pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis. Berikut ini manfaat secara teoretis: 1) Dapat memperkuat teori 4D yang menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui empat tahap yaitu *define, design, develop, and disseminate* (pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran). Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* secara lebih lanjut berdasarkan karakter siswa, tugas siswa, konsep yang akan diajarkan, dan tujuan pembelajaran; 2) Dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa*.

Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini yaitu: 1) Untuk guru: penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan variasi media pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa*. Selain itu, guru diharapkan dapat termotivasi untuk berinovasi dalam pembelajaran yaitu dengan mengembangkan dan memanfaatkan media berbasis teknologi; 2) Untuk siswa: penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa tentang *unggah-ungguh Basa Jawa* dan mempermudah siswa mempelajari kosakata *basa ngoko* dan *basa krama* dengan menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Pengetahuan yang sudah didapatkan siswa diharapkan mampu dipraktikkan untuk keterampilan menulis dan berdialog menggunakan *unggah-ungguh Basa Jawa* dengan tepat; 3) Untuk sekolah: penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan ide kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi pengembangan serta penggunaan media pembelajaran terutama media interaktif. Selain itu, diharapkan dapat menambah variasi dan ketersediaan media pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa*; 4) Untuk peneliti lain: penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian lanjut pada penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran *unggah-ungguh Basa Jawa* atau media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

Siswa kelas IV MI Darunnajah diasumsikan memiliki minat dan semangat yang kurang dalam pembelajaran *unggah-ungguh basa*, sehingga penggunaan media pembelajaran perlu dioptimalkan. Media interaktif ini

diharapkan dapat menarik minat dan semangat siswa untuk belajar Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa*.

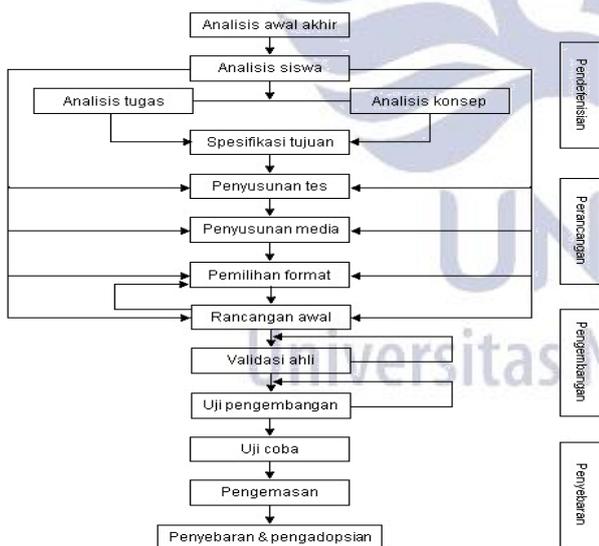
Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yaitu: 1) Media ini digunakan untuk pembelajaran *unggah-ungguh Basa Jawa*. 2) Materi yang disajikan bertema kegiatan sehari-hari. 3) Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV MI Darunnajah. 4) Penelitian dilakukan secara daring atau *online* karena pandemi COVID-19.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa*.

Sedangkan model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Ada empat tahapan dalam prosedur 4D, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Gambaran pengembangan produk dengan menggunakan model 4D dapat dilihat pada bagan di bawah ini:

Bagan 1. Tahap-tahap Pengembangan Model 4D



Tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*). Tahap ini dilakukan untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang ada dalam tahap ini, yaitu: analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran (*front-end analysis, learner analysis, concept analysis, task analysis, and specifying instructional objectives*).

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*). Tahap ini bertujuan untuk membuat rancangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran *unggah-ungguh Basa Jawa*. Adapun langkah-langkah dalam tahap kedua, yaitu: menyusun tes, memilih media, memilih format, dan membuat rancangan awal.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Tujuan dalam tahap ketiga yaitu mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, melakukan validasi pada dosen ahli, kemudian merevisi media dan materi sesuai kritik dan saran yang diberikan oleh kedua ahli tersebut.

Tahap keempat yaitu penyebaran (*disseminate*). Tujuan tahap keempat yaitu untuk menyebarluaskan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV-C MI Darunnajah Klopsepuluh sebagai subjek uji coba. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada belum adanya media pembelajaran interaktif di sekolah tersebut. Subjek uji coba berjumlah 28 siswa. Penelitian dilakukan secara *online* atau pembelajaran dari masing-masing rumah siswa karena pandemi COVID-19.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli media dan ahli materi serta hasil pengisian angket respon guru dan siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*, kritik dan saran dari para ahli (ahli media dan ahli materi) serta guru.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, antara lain: lembar validasi ahli (ahli media dan ahli materi), lembar angket kepraktisan media yang diisi oleh guru dan siswa, serta lembar angket efektivitas media yang diisi oleh siswa. Oleh karena itu, teknik yang digunakan yaitu teknik non-tes.

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data observasi. Analisis data observasi dilakukan dengan mendeskripsikan kegiatan pembelajaran. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil pengisian lembar angket validasi ahli dan lembar angket respon pengguna media terkait dengan kepraktisan dan efektivitas media interaktif. Analisis validitas diukur menggunakan skala *likert* (1-4) berikut ini:

Tabel 1. Penilaian validitas dengan skala *Likert*

No.	Skor	Keterangan
1	1	Tidak baik / tidak setuju
2	2	Kurang baik / kurang setuju

3.	3	Cukup baik / cukup setuju
4.	4	Baik / setuju
5.	5	Sangat baik / sangat setuju

Analisis validitas digunakan untuk mengukur validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Analisis validitas didapatkan dari lembar instrumen validasi para ahli (ahli media dan ahli materi). Rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi (skor) yang didapatkan yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

(Sugiyono, 2017: 134)

Setelah dihitung, hasil perhitungan digunakan untuk mengetahui tingkat validitas media dengan melihat kategori validitas yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori validitas media

No.	Skor (%)	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat valid
2.	61%-80%	Valid
3.	41%-60%	Cukup valid
4.	21%-40%	Kurang valid
5.	0%-20%	Tidak valid

(Sugiyono, 2017:134)

Analisis kepraktisan digunakan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Analisis kepraktisan didapatkan dari hasil angket respon guru dan siswa. Data angket respon guru diukur dengan skala *likert* yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian kepraktisan media menggunakan skala *Likert*

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Tidak baik / tidak setuju
2.	2	Kurang baik / kurang setuju
3.	3	Cukup baik / cukup setuju
4.	4	Baik / setuju
5.	5	Sangat baik / sangat setuju

Analisis kepraktisan dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

(Sugiyono, 2017: 134)

Hasil perhitungan digunakan untuk mengukur kepraktisan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan melihat tabel kategori berikut:

Tabel 4. Kategori kepraktisan media

No.	Skor (%)	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat praktis
2.	61%-80%	Praktis
3.	41%-60%	Cukup praktis
4.	21%-40%	Kurang praktis
5.	0%-20%	Tidak praktis

(Sugiyono, 2017:134)

Untuk mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media, digunakan angket respon siswa. Angket tersebut menggunakan skala *Guttman* dengan ketentuan:

Tabel 5. Penilaian kepraktisan dan efektivitas media menggunakan skala *Guttman*

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Ya
2.	0	Tidak

Selanjutnya, hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

(Sugiyono, 2017: 134)

Data hasil angket respon siswa dianalisis untuk mengetahui kepraktisan media. Berikut ini tabel kategori kepraktisan media:

Tabel 6. Kategori kepraktisan media

No.	Skor (%)	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat praktis
2.	61%-80%	Praktis
3.	41%-60%	Cukup praktis
4.	21%-40%	Kurang praktis
5.	0%-20%	Tidak praktis

(Sugiyono, 2017: 134)

Sedangkan untuk mengukur tingkat efektivitas media, dilihat melalui persentase rata-rata semua aspek yang terdapat pada angket siswa. Jika respon siswa positif, maka pembelajaran dengan menggunakan media interaktif

dinyatakan efektif. Respon siswa dinyatakan positif jika hasil rata-rata aspek yang terdapat pada angket memperoleh angka persentase minimal 70%.

Tabel 7. Kategori efektivitas media

No.	Skor	Keterangan
1.	$R_s \geq 85\%$	Sangat positif
2.	$70\% \leq R_s < 85\%$	Positif
3.	$50\% \leq R_s < 70\%$	Kurang positif
4.	$R_s < 50\%$	Tidak positif

(Khabibah, 2006: 97)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Media ini dapat digunakan untuk pembelajaran *unggah-unggah Basa Jawa* kelas IV MI Darunnajah. Media ini dapat membantu siswa dalam memahami kosakata empat ragam bahasa Jawa beserta aturan penggunaannya.

Proses pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini berdasarkan model pengembangan 4D yang terdiri atas 4 tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Terdapat lima langkah dalam tahap pendefinisian (*define*), yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis ujung depan bertujuan untuk memaparkan dan menentukan masalah utama yang dialami dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi, guru menggunakan media pembelajaran untuk materi *unggah-unggah Basa Jawa* berupa video yang diunduh dari YouTube. Kondisi media tersebut baik dan layak digunakan. Video tersebut dibagikan kepada siswa melalui grup WhatsApp. Kemudian, siswa diminta untuk memperhatikan materi dalam video. Namun, siswa merasa bosan karena selama masa pandemi COVID-19, media yang digunakan selalu berupa video. Selain itu, guru hanya berpedoman pada lembar kerja siswa (LKS) dalam mengajar.

Analisis siswa dilakukan dengan mempertimbangkan pengetahuan, perkembangan kognitif dan keterampilan siswa terkait topik pembelajaran. Berdasarkan observasi, siswa kelas IV MI Darunnajah kurang memiliki kemampuan menulis dan berbicara menggunakan *unggah-unggah Basa Jawa*. Begitu pula pemahaman terhadap kosakata empat ragam Bahasa Jawa, terutama *basa krama*. Guru melakukan pembelajaran *unggah-unggah Basa Jawa* dengan topik kegiatan sehari-hari seperti belajar, bermain, pekerjaan rumah, dan lain-lain. Hal ini dilakukan agar

siswa tidak merasa asing dengan kosakata dalam *basa ngoko* yang kemudian diubah ke dalam *basa krama*. Meskipun belum memiliki keterampilan yang cukup dalam menggunakan *unggah-unggah basa*, siswa tetap memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti pembelajaran dengan tertib.

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang relevan untuk pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Analisis ini dilakukan dengan memilih, menentukan, menguraikan, dan menyusun konsep-konsep relevan yang akan diajarkan secara sistematis.

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan dasar, kemudian mengkaji dan menganalisis pengetahuan dan keterampilan tambahan yang dibutuhkan. Analisis ini mengulas tugas secara menyeluruh agar kompetensi dasar tercapai. Analisis ini dilakukan dengan memetakan materi sesuai analisis konsep.

Sesuai kompetensi dasar yang telah ditetapkan, maka dapat ditentukan indikator pencapaian kompetensi. Indikator tersebut yaitu:

4.1 Menyusun teks dialog sesuai tema menggunakan *unggah-unggah basa*.

4.2 Melakukan dialog menggunakan *unggah-unggah basa*.

Dari indikator yang telah ditentukan, maka dapat diketahui tugas yang harus siswa kerjakan agar dapat menunjukkan ketercapaian siswa terhadap indikator tersebut. Selanjutnya, dilakukan analisis tujuan pembelajaran.

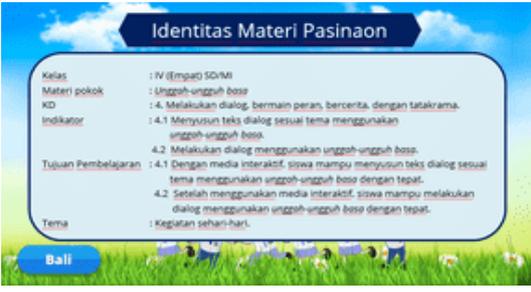
Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator. Tujuan pembelajaran digunakan sebagai dasar dalam pemberian tugas dan penyampaian konsep. Berikut ini tujuan pembelajaran yang ingin dicapai: 1) Siswa dapat menyusun teks dialog sesuai tema menggunakan *unggah-unggah basa* dengan tepat, 2) Siswa dapat melakukan dialog menggunakan *unggah-unggah basa* dengan tepat.

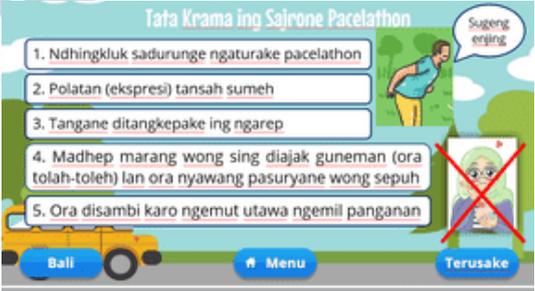
Selanjutnya, tahap perancangan (*design*). Ada dua langkah dalam tahap perancangan yaitu merancang konsep media interaktif dan merancang instrument penilaian media interaktif. Pertama, merancang konsep media interaktif. Adapun rancangan konsep media interaktif yaitu: a) menentukan aplikasi maupun perangkat lunak yang akan digunakan untuk merancang media. Aplikasi dan perangkat lunak tersebut yaitu *Articulate Storyline 3*, *Microsoft Power Point*, dan *Canva*. b) Membuat rancangan tampilan media. c) Membuat rancangan isi media yang terdiri atas menu masuk, menu pilihan isi media, *slide* informasi pembelajaran, *slide* materi, *slide* kamus, *slide* kuis, dan *slide* profil pengembang media). d) Membuat tombol-tombol yang berfungsi untuk menjalankan media. Tombol-

tombol tersebut terdiri atas tombol *bali*, tombol *terusake*, dan lain-lain).

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan (*development*). Ada dua langkah yang dilakukan oleh peneliti. Langkah pertama, melakukan validasi media yang dikembangkan. Ahli media dan ahli materi melakukan validasi untuk mengetahui tingkat validitas media interaktif beserta materi yang disajikan dalam media tersebut. Langkah kedua yaitu uji coba lapangan. Sebelum media divalidasi oleh kedua ahli tersebut, telah dikembangkan media interaktif sebagai berikut:

Tabel 8. Gambar media interaktif dan keterangannya

No	Gambar dan Keterangan
1.	 <p>Pada halaman awal media, ditampilkan nama media, materi pembelajaran, dan identitas siswa di layar laptop. Selain itu, terdapat tombol “Oke” di keyboard untuk masuk ke halaman selanjutnya.</p>
2.	 <p>Pada halaman selanjutnya, ditampilkan menu yang ada dalam media interaktif. Terdapat enam menu utama, yaitu: identitas materi <i>pasinaon</i>, materi, <i>kamus cilik</i>, <i>gladhen</i>, kuis, dan profil pengembang media.</p>
3.	 <p>Pada menu identitas materi <i>pasinaon</i>,</p>

	<p>ditampilkan kelas, materi pokok, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan tema. Tombol “<i>Bali</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya. Tombol tersebut terletak di pojok kiri bawah.</p>
4.	 <p>Pada menu materi, terdapat tiga tombol utama, yaitu: “<i>Unggah-Ungguh Basa</i>”, <i>Pacelathon</i>, dan <i>Video Pacelathon</i>.” Di pojok kiri bawah, terdapat tombol “<i>Bali</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>
5.	 <p>Jika tombol “<i>Unggah-Ungguh Basa</i>” pada halaman materi diklik, maka akan ditampilkan materi tentang <i>unggah-ungguh basa</i> yaitu pengertian <i>unggah-ungguh basa</i>, ragam <i>Basa Jawa</i>, pengertian masing-masing ragam <i>Basa Jawa</i> beserta aturan penggunaan dan <i>tuladha</i> (contohnya).</p>
6.	 <p>Jika tombol “<i>Pacelathon</i>” pada halaman materi diklik, maka akan ditampilkan materi tentang “<i>pacelathon</i>” yaitu pengertian <i>pacelathon</i>, <i>titikan teks pacelathon</i> (ciri-ciri teks dialog), <i>tata krama ing sajrone pacelathon</i> (sopan santun dalam berdialog), dan <i>trap-trapan nulis teks pacelathon</i> (langkah-langkah menulis teks dialog).</p>

7.



Jika tombol “Video Pacelathon” pada halaman materi diklik, maka akan ditampilkan video dialog antara Ratna dan Ibu. Video ini berdurasi satu menit lebih empat puluh lima detik.

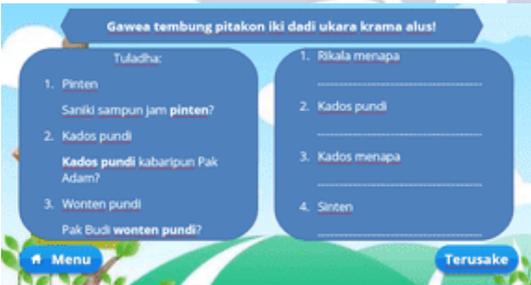
8.



No	Ngoko	Ngoko Andhap	Krama	Krama Alus
10.	Kongkon	Kongkon	terangkan	Nglitis
11.	Nyambut awak	Nyambut gawe	Nyambut damel	Ngasta
12.	Omong	Omong	Ginem	Ngandika

Jika tombol “Kamus Cilik” pada halaman materi diklik, maka akan ditampilkan kamus mini. Kamus tersebut berisi tabel kata-kata dalam empat ragam Bahasa Jawa disertai dengan gambar (jika kata-kata tersebut dapat divisualisasikan).

9.



Jika tombol “Gladhen” pada halaman materi diklik, maka akan ditampilkan soal-soal uraian yang dapat digunakan sebagai bahan latihan siswa. Soal-soal tersebut dilengkapi dengan *tuladha* (contoh) mengerjakannya.

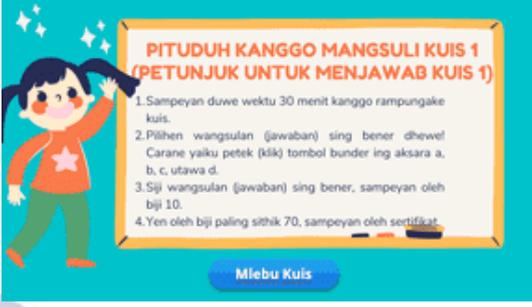
10.



Pada menu kuis, terdapat tiga tombol yaitu

“Kuis 1”, “Kuis 2”, dan “Kuis 3”. Pengguna dapat memilih kuis yang diinginkan dengan cara menekan tombol salah satu kuis tersebut. Di pojok kiri terdapat tombol “Bali” untuk kembali ke halaman sebelumnya.

11.



Setelah menekan tombol kuis yang diinginkan, pengguna ditampilkan petunjuk menjawab kuis. Petunjuk ini juga terdapat pada kuis 2 dan 3. Setelah membaca petunjuk, pengguna dapat menekan tombol “Mlebu Kuis” untuk masuk ke dalam kuis.

12.



Setelah menekan tombol “Mlebu Kuis” dalam kuis 1, pengguna secara otomatis melihat tampilan soal pilihan ganda. Terdapat empat pilihan jawaban. Pengguna menekan tombol lingkaran yang ada di samping pilihan jawaban yang dianggap benar. Pengguna dapat melihat nilai yang diperoleh setelah menjawab semua pertanyaan.

13.



Setelah menekan tombol “Mlebu Kuis” dalam kuis 2, pengguna secara otomatis melihat tampilan soal tebak gambar. Terdapat dua pilihan jawaban. Pengguna menjawab pertanyaan dengan

	<p>cara menekan gambar yang dianggap benar. Pengguna dapat melihat nilai yang diperoleh setelah menjawab semua pertanyaan.</p>
14.	 <p>Setelah menekan tombol “Mlebu Kuis” dalam kuis 3, pengguna secara otomatis melihat tampilan puzzle. Puzzle ini memiliki 10 level. Pengguna membaca kalimat yang ada di atas acakan gambar. Di sebelah kiri, terdapat gambar yang diacak. Di sebelah kanan, terdapat kumpulan persegi yang bertuliskan huruf A, B, C, dan seterusnya. Kemudian, pengguna menekan salah satu potongan gambar yang ada di kiri dan menariknya menuju salah satu persegi. Hal ini dilakukan berulang kali hingga kumpulan persegi tersebut dipenuhi oleh potongan gambar. Pengguna dapat melihat nilai yang diperoleh setelah menjawab semua pertanyaan.</p>
15.	 <p>Pengguna mendapatkan sertifikat penghargaan jika memperoleh nilai minimal 70. Sertifikat ini terdapat pada kuis 1, 2, dan 3. Sertifikat ini menampilkan nama pengguna, nilai yang diperoleh, beserta tanda tangan guru kelas IV-C MI Darunnajah dan pengembang media.</p>
16.	 <p>Jika pengguna mendapatkan nilai dibawah 70,</p>

<p>maka mendapatkan sertifikat peserta kuis. Perbedaan sertifikat peserta kuis dengan sertifikat penghargaan yaitu sertifikat peserta kuis tidak dicantumkan nilai yang diperoleh.</p>
--

Validasi media dilakukan dengan mengirimkan media interaktif berupa tautan *website (link website)* beserta lembar instrumen validasi kepada ahli media yaitu Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. Ahli media melakukan penilaian dengan mengisi lembar validasi ahli dan memberikan centang pada rentang skor aspek yang dinilai. Pada bagian bawah lembar validasi, ahli media menuliskan saran atau masukan sebagai dasar jika diperlukan perbaikan pada media yang dikembangkan. Saran tersebut yaitu tambahkan tombol *home* agar pengguna dapat kembali ke menu awal.

Perolehan data validitas media ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Data validitas media

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Desain Tampilan		
1.	Desain tampilan secara keseluruhan sesuai dengan karakteristik pengguna (siswa)	5
2.	Desain tampilan secara keseluruhan menarik pengguna (siswa)	5
3.	Latar belakang (<i>background</i>) pada media memiliki warna yang tepat	5
4.	Latar belakang (<i>background</i>) pada media sesuai dengan usia pengguna (siswa)	5
5.	Latar belakang (<i>background</i>) memiliki tema yang menarik	4
6.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut	5
7.	Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna	5
8.	Tombol memiliki warna dan ikon yang tepat	5
9.	Tombol memiliki warna dan ikon yang konsisten	5
10.	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi	1
11.	Huruf (<i>font</i>) dalam teks memiliki warna yang tepat	5
12.	Ukuran huruf (<i>font size</i>) tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan lain-lain)	5

13.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang	5
Aspek Audio		
14.	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu	5
Aspek Video		
15.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran	5
16.	Kualitas pencahayaan (<i>lighting</i>) tepat, sesuai dengan aturan pengambilan gambar, dan tidak mengganggu hasil video	5
17.	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi	5
Aspek Animasi		
18.	Penyajian animasi mulai menu awal, konten, hingga menu akhir pada media pembelajaran menarik	4
19.	Animasi yang disajikan tidak berlebihan	4
20.	Animasi menunjang isi materi yang disajikan	5
21.	Animasi yang disajikan sesuai dengan karakter pengguna	5
Aspek Kemudahan Penggunaan Media		
22.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	4
23.	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	5
24.	Media dapat dipakai di berbagai perangkat	5

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media interaktif dengan jumlah skor 112, maka dihitung persentase validitas menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{112}{120} \times 100\%$$

$$= 93,33\%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Berdasarkan hasil persentase validitas media interaktif dengan jumlah 93,3%, maka dapat dikategorikan sangat valid untuk diuji cobakan dan digunakan dalam pembelajaran *unggah-unduh basa*.

Sedangkan perolehan data validitas materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 10. Data validitas materi

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Materi/Isi		
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	3
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	3
5.	Kebenaran substansi materi	4
6.	Materi bersifat adaktif (mudah dipahami)	4
Aspek Penyajian		
7.	Kelengkapan materi yang disajikan	3
8.	Sistematika penyajian materi	4
9.	Teknik penyajian materi	4
10.	Penyajian materi disertai dengan contoh	4
11.	Penyajian kuis sebagai bahan latihan siswa	4
12.	Kecukupan jumlah soal yang disajikan pada kuis	4
13.	Pemberian motivasi	3
Aspek Bahasa		
14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Jawa	4
15.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif	3
16.	Kalimat yang digunakan efektif dan efisien	3
17.	Kalimat petunjuk pada tombol-tombol mudah dipahami	4
18.	Kalimat dapat dibaca dengan jelas	4

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi *unggah-unduh basa* media interaktif diperoleh jumlah skor 66, maka dihitung persentase validitas dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{66}{90} \times 100\%$$

$$= 73,33\%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Berdasarkan persentase validitas materi *unggah-unduh basa* dalam media interaktif yaitu 73,3% yang dikategorikan valid untuk diuji cobakan dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Setelah divalidasi oleh para ahli (ahli media dan ahli materi), dilakukan uji coba media. Uji coba ini dilakukan

secara terbatas kepada guru dan siswa kelas IV-C MI Darunnajah. Kepraktisan media interaktif diperoleh melalui lembar angket yang telah diisi oleh pengguna (siswa dan guru kelas IV-C MI Darunnajah) setelah menggunakan media interaktif. Berikut hasil angket respon guru terhadap media interaktif:

Tabel 11. Data hasil angket respon guru terkait kepraktisan media

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Materi/Isi		
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	5
2.	Materi sesuai dengan indikator tujuan pembelajaran	5
3.	Materi mudah dimengerti siswa	5
Aspek Bahasa		
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
Aspek Audio		
5.	Menggunakan efek suara/musik yang menarik	5
Aspek Visual		
6.	Menggunakan gambar dan animasi yang sesuai	5
7.	Desain tampilan media menarik	5
Aspek Video		
8.	Kualitas tampilan dalam video baik	5
9.	Kualitas suara dalam video baik	5
Aspek Kuis		
10.	Petunjuk sebelum mengisi kuis	5
11.	Kuis dalam media sesuai dengan materi	5
12.	Umpan balik hasil kuis (kunci jawaban dan sertifikat)	5
Aspek Kemudahan Penggunaan Media		
13.	Tombol-tombol dalam media mudah digunakan	5
14.	Dapat digunakan di berbagai perangkat (HP, tablet, komputer, atau laptop)	5
Aspek Interaktivitas		
15.	Media bersifat interaktif	5

Hasil tersebut selanjutnya diolah dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{75}{75} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan
 F = Jumlah skor yang diperoleh
 N = Skor maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru yaitu 100%, kemudian dimasukkan pada kategori kepraktisan media, maka media interaktif dinyatakan sangat praktis.

Sedangkan hasil angket respon siswa terkait kepraktisan media interaktif ditampilkan dalam tabel ini:

Tabel 12. Data hasil angket respon siswa terkait kepraktisan media

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Kemenarikan		
1.	Media interaktif memiliki tampilan yang menarik	27
Aspek Kejelasan		
2.	Materi dalam media interaktif sudah jelas	27
3.	Contoh yang diberikan sudah jelas	26
4.	Petunjuk pengerjaan soal sudah jelas	23
5.	Tulisan, gambar, video, dan music yang ada di dalam media sudah jelas	27
Aspek Kemudahan		
6.	Media interaktif mudah digunakan	22
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	26
8.	Soal-soal latihan dan kuis yang diberikan mudah dikerjakan	26
Aspek Kelengkapan		
9.	Materi yang disajikan sudah lengkap	26
10.	Tombol-tombol dalam media sudah lengkap	25

Selanjutnya, hasil angket respon siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{255}{280} \times 100\%$$

$$= 91,07\%$$

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan
 F = Jumlah skor yang diperoleh
 N = Skor maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa yaitu 91,07%, kemudian dimasukkan pada kategori kepraktisan media, maka media interaktif dinyatakan sangat praktis.

Selanjutnya, persentase respon positif siswa untuk setiap aspek yang dinilai pada lembar angket efektivitas media yang diisi oleh siswa, dihitung menggunakan rumus yang sama. Hasil perhitungan dicantumkan dalam tabel ini:

Tabel 13. Data hasil angket respon siswa terkait efektivitas media

No.	Aspek yang dinilai	Frekuensi		%	
		Y	T	Y	T
Aspek Kualitas Pembelajaran					

1.	Saya sudah memahami materi <i>unggah-ungguh Basa Jawa</i> dengan menggunakan media interaktif	25	3	89,3 %	10,7 %
2.	Saya sudah memahami kata-kata Bahasa Jawa sesuai ragamnya	24	4	85,7 %	14,3 %
3.	Saya sudah mampu membuat kalimat sesuai <i>unggah-ungguh Basa Jawa</i>	23	5	82,1 %	17,9 %
Aspek Kesesuaian Tingkat Pembelajaran					
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan tema (kegiatan sehari-hari)	27	1	96,4 %	3,6 %
5.	Soal-soal latihan dan kuis sesuai dengan materi	28	0	100 %	0%
Aspek Insentif					
6.	Media interaktif memberikan motivasi untuk belajar <i>unggah-ungguh Basa Jawa</i>	27	1	96,4 %	3,6 %
7.	Ada sertifikat penghargaan dan sertifikat peserta kuis dalam media interaktif sehingga lebih bersemangat	28	0	100 %	0%
8.	Saya ingin menggunakan media interaktif kembali	23	5	82,1 %	17,9 %
Aspek Waktu					
9.	Waktu yang diberikan untuk memahami materi sudah cukup	26	2	92,9 %	7,1 %
10.	Waktu yang diberikan untuk mengerjakan kuis sudah cukup	25	3	89,3 %	10,7 %
Jumlah		256	24		
Rata-rata				91,4 %	8,58 %

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa yaitu 91,4%, kemudian dimasukkan pada kategori efektivitas media, maka respon siswa dinyatakan sangat positif dan media interaktif dinyatakan efektif.

Pada tahap penyebaran (*disseminate*), media interaktif yang telah melalui berbagai tahap pengembangan dan dinyatakan valid, praktis, dan efektif kemudian disebarluaskan sebagai media pembelajaran *unggah-ungguh Basa Jawa* kelas IV MI Darunnajah.

Pembahasan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* kelas IV MI Darunnajah. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan sebagai media yang valid, praktis, dan efektif. Hal tersebut diperoleh dari data validasi ahli serta pengisian angket kepraktisan dan efektivitas media. Berikut deskripsi dari ketiga data tersebut:

1. Validitas media interaktif

Validitas media didapatkan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Lembar validasi terdiri atas beberapa aspek dan pernyataan yang akan diberikan penilaian oleh ahli. Setiap pernyataan memiliki skor maksimal 5 dengan penggunaan skala *likert* (1-5).

Hasil validasi oleh ahli media dengan lima aspek dan 24 pernyataan memperoleh angka persentase sebesar 93,3% dengan F yang merupakan jumlah skor yang diperoleh dari semua aspek yaitu 112 dan N yang merupakan skor maksimal yaitu 120. Hasil tersebut membuktikan bahwa media interaktif dikategorikan sangat valid berdasarkan kategori yang ditetapkan oleh Sugiyono (2013:134).

Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi dengan tiga aspek dan 18 pernyataan menghasilkan angka persentase sebesar 73,3% dengan F yang merupakan jumlah skor yang diperoleh yaitu 66 dan N yang merupakan skor maksimal yaitu 90. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media interaktif dikategorikan valid berdasarkan kategori yang ditetapkan oleh Sugiyono (2013:134).

2. Kepraktisan media interaktif

Tingkat kepraktisan media diperoleh dari lembar angket respon guru dan siswa sebagai pengguna media interaktif. Lembar angket guru terdiri atas delapan aspek dan 15 pernyataan. Setiap pernyataan memiliki skor maksimal yaitu 5 karena penggunaan *skala likert* (1-5). Jumlah skor yang diperoleh (F) yaitu 75 dan skor maksimal (N) yaitu 75. Hasil perhitungan dari angket guru menunjukkan angka persentase sebesar 100%.

Sedangkan angket siswa terdiri atas empat aspek dan 10 pernyataan. Setiap pernyataan memiliki skor maksimal 28 karena subjek penelitian sejumlah 28 siswa. Terdapat dua ketentuan penilaian siswa yaitu "Ya" dan "Tidak". Nilai 1 untuk "Ya" dan nilai 0 untuk "Tidak". Jumlah skor yang diperoleh dari

seluruh pernyataan (F) yaitu 255 dan skor maksimal (N) yaitu 280. Hasil perhitungan dari angket siswa yaitu sebesar 91,07%. Berdasarkan hasil angket guru dan siswa, media interaktif dikategorikan sangat praktis. Hal tersebut berdasarkan kategori kepraktisan media yang ditetapkan oleh Sugiyono (2013:134) karena keduanya masuk ke dalam rentang 80%-100% (kategori sangat praktis).

3. Efektivitas media interaktif

Tingkat efektivitas media diperoleh melalui lembar angket siswa yang diisi setelah uji coba media interaktif. Lembar angket siswa terdiri atas empat aspek dan 10 pernyataan. Skor maksimal setiap pernyataan yaitu 28 karena subjek penelitian sejumlah 28 siswa. Ketentuan jawaban dalam angket efektivitas media yaitu “Ya” dan “Tidak”. Nilai 1 untuk “Ya” dan nilai 0 untuk “Tidak”. Hasil perhitungan terhadap efektivitas media yaitu 91,42%. Hasil tersebut membuktikan bahwa respon siswa terhadap efektivitas media yaitu sangat positif berdasarkan kategori yang ditetapkan oleh Khabibah (2006:97). Menurut Baroh (2010:18), kriteria efektivitas media dapat dilihat dari empat hal, salah satunya melalui respon positif siswa. Oleh karena itu, media interaktif dinyatakan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah melalui seluruh proses sesuai tahapan model pengembangan 4D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Validitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dibuktikan dari angka persentase validasi para ahli (ahli media dan ahli materi). Media interaktif dikategorikan sangat valid berdasarkan validasi ahli media dengan angka persentase sebesar 93,3%. Sedangkan materi dalam media interaktif dikategorikan valid berdasarkan validasi ahli materi dengan angka persentase sebesar 73,3%. Tingkat kepraktisan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diperoleh dari angket guru dan siswa sebagai pengguna media. Dari hasil angket guru, diperoleh angka persentase sebesar 100% sehingga dikategorikan sangat praktis. Dari hasil angket kepraktisan siswa, diperoleh angka persentase sebesar 91,07% sehingga dikategorikan sangat praktis. Tingkat efektivitas media diperoleh dari lembar angket siswa. Hasil persentasenya sebesar 91,42% sehingga respon siswa dinyatakan sangat positif dan media interaktif dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil di atas, maka disimpulkan bahwa media interaktif telah valid, praktis,

dan efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa* di kelas IV MI Darunnajah.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat diberikan saran sebagai berikut: 1) Guru dapat memanfaatkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk memberikan pemahaman menulis dan berbicara *unggah-ungguh Basa Jawa* di sekolah dasar sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, 2) Media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat diuji cobakan dalam pembelajaran berskala besar, 3) Media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai tema dan materi, sehingga menjadi lebih baik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Media. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 20 Januari 2021, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>
- Pembelajaran. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 20 Januari 2021, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>
- Adnan, A. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2).
- Hadi, S., dkk. (2016). *Tantri Basa Kelas 4*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Harjawijaya, H., & Supriya, T. (2001). *Marsudi Unggah-Ungguh Basa Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Larasayu, E.T., & Subrata, H. (2014). Penggunaan Model Tandur Untuk Meningkatkan Keterampilan

- Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas II Sdn Sidomulyo II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Maruti, E. S. (2016). *Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar*. Magetan: AE Media Grafika.
- Mulyanta & Leong, M. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Naim, A., & Syaputra, H. (2011). *Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa Sehari-Hari Penduduk Indonesia: Hasil Sensus Penduduk 2010*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Nugraheni, T.D., (2017). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen. Skripsi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Di Sekolah/Madrasah.
- Sadiman, A., dkk. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sasangka, S.S.T.W. (2004). *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Setiyanto, A.B. (2010). *Parama Sastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pusaka.
- Shobrina, M., & Subrata, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bertukar Pasangan Terhadap Keterampilan Menulis Dialog Komik Siswa Kelas V SDN Margorejo 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Subrata, H. (2016). *Marsudi Basa Lan Sastra Jawi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Suprihatiningrum, J. (2010). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutardjo, I. (2008). *Kawruh Basa Saha Kasusastran Jawi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang RI Nomor 24 Tahun 2009 Tentang Bendera, Bahasa, Lambang Negara, dan Lagu Kebangsaan.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wiyanto, A. (2004). *Terampil Menulis Paragraf*. Jakarta: Grasindo.
- Wulandari, A.P., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Model Kooperatif Tipe Time Token Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Dengan Basa Krama Di Kelas V SDN Panjang Jiwo 1/265 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9).
- Zulfikar, S. (2019). *Pengembangan Media Articulate Studio '13 dalam Pembelajaran Matematika Materi Himpunan*. Skripsi Pendidikan Matematika.