



**APLIKASI PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT
BAHASA JAWA WILAYAH JAWA TENGAH UNTUK
SMP KELAS VII BERBASIS ANDROID**

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

Oleh :

Abdi M. Akhlaq

NIM 5302415020

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

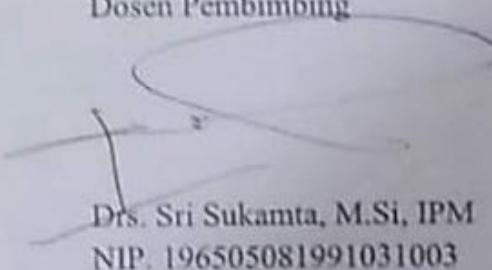
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Abdi Makhasinul Akhlaq
NIM : 5302415020
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa
Wilayah Jawa Tengah untuk SMP Kelas VII berbasis
Android

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia ujian
Skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas
Teknik Universitas Negeri Semarang

Semarang, 8 Oktober 2019

Dosen Pembimbing



Drs. Sri Sukamta, M.Si, IPM
NIP. 196505081991031003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Aplikasi Pembelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa Wilayah Jawa Tengah untuk SMP kelas VII Berbasis Android" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES, pada tanggal 29 Bulan November tahun 2019.

Disusun

Nama : Abdi Makhasinul Akhlaq

NIM : 5302415020

Panitia



Sekretaris

Budi Sunarko, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19710104200604100

Penguji 1

A handwritten signature of Dra. Dwi Purwanti, A.ht., M.S.

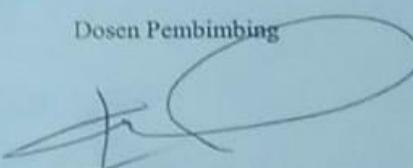
Dra. Dwi Purwanti, A.ht., M.S.
NIP. 195910201990022001

Penguji 2

A handwritten signature of Drs Sugeng Purbawanto, M.T.

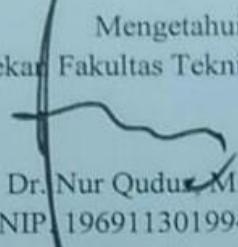
Drs Sugeng Purbawanto, M.T.
NIP. 195703281984031001

Dosen Pembimbing

A handwritten signature of Drs Sri Sukamta M.Si, IPM.

Drs Sri Sukamta M.Si, IPM
NIP. 196505081991031003

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik UNNES

A handwritten signature of Dr. Nur Qudus, M.T., IPM.

Dr. Nur Qudus, M.T., IPM
NIP. 196911301994031001

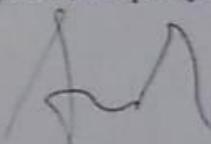
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi/TA ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Pengaji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, November 2019

Yang membuat pernyataan,



Abdi M. Akhlaq

NIM. 5302415020

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- a.** “Kesuksesan adalah 1% Bakat, 99% Kerja Keras”. (Albert Einstein)
- b.** “Sebaik-baik kalian adalah yang bermanfaat dan berguna bagi orang lain”.
(HR.Tirmidzi).

Persembahan :

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini untuk:

- a. Orangtua tercinta, ibu (Elya Sofiyati) dan bapak (Muhammad Haris) atas segala doa, dukungan moral dan moril yang tak pernah lelah dan terhenti.
- b. Kakak angkatan Teknik Elektro 2014 dan 2013, yang mebantu dan memberikan support pada penggerjaan skripsi ini
- c. Teman-teman Teknik Elektro 2015, khususnya PTIK Rombel 1
- d. Guru-guru SMP Negeri 2 Magelang, Khususnya guru saya dulu waktu masih SMP

RINGKASAN

Abdi Makhasinul Ahlaq. 2019. Aplikasi Pembelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa Wilayah Jawa Tengah untuk SMP Kelas VII Berbasis Android. Drs, Sri Sukamta, M.Si. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang

Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi dunia pendidikan dimana dituntut pemanfaatan IPTEKS atau teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran mulok di kelas yang masih menggunakan lisan dan buku kurang efektif. Sehingga perlu penggunaan media pembelajaran termasuk *smartphone* berbasis *android*. Penelitian ini berfokus pada pengembangan Aplikasi Pembelajaran berbasis *android* untuk materi Cerita Rakyat Bahasa Jawa pada siswa kelas VIIA SMP di SMP Negeri 2 Magelang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Waterfall Model Linear*. Dalam penelitian ini langkah yang dilalui meliputi Analisis Kebutuhan, Desain Sistem, Penulisan Kode Program, Pengujian Program, dan Implementasi Program. Pembuatan aplikasi menggunakan *Adobe Animate* dengan 3 macam pengujian, mencakup: pengujian ahli media, pengujian ahli materi, dan pengujian *Functionality* atau Uji *Blackbox*.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa masuk dalam kategori “Layak” berdasarkan pengujian dan implementasi aplikasi. Dari pengujian *Blackbox* mendapatkan hasil 100%. Uji Ahli Media dan Uji Ahli Materi mendapatkan hasil 96,67%. Untuk hasil implementasi kepada pengguna mendapatkan skor 84,07% yang masuk kategori “Layak”.

Kata Kunci—Media pembelajaran, Cerita Rakyat, *Android*

PRAKATA

Segala puji dan syukur ucapan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa Wilayah Jawa Tengah untuk SMP Kelas VII Berbasis Android. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Univeritas Negeri Semarang. Tak lupa Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan syafaatnya di hari akhir nanti, Amin.

Penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, MT, Dekan Fakultas Teknik, Ir Ulfah Mediaty Arief, MT., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro dan Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Elektro atas fasilitas yang disediakan bagi mahasiswa.
3. Drs. Sri Sukamta, M.Si, Dosen Pembimbing yang penuh perhatian dan atas perkenaan memberi bimbingan dan dapat dihubungi sewaktu-waktu disertai kemudahan menunjukkan sumber-sumber yang relevan dengan penulisan karya ini.
4. Dra. Dwi Purwanti, Ah.t. M.S selaku Dosen Pengaji I dan Drs. Sugeng Purbawanto, M.T., selaku Dosen Pengaji II yang telah memberi masukan dalam seminar proposal untuk karya tulis ini.
5. Muhammad Haris., dan Elya Sofiyati Musfiroh, kedua orangtua yang telah menyayangi penulis dengan dukungan moral dan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.

6. Bu Diah Kusumaningtyas, SS, M.Pd, dan Bapak Eko Gunawan, S.Pd, M.Pd selaku penguji materi Aplikasi yang memberikan ilmu dan waktunya untuk membantu penulis melakukan penilaian.
7. Para Dosen Teknologi Pendidikan FIP UNNES, yang telah memberikan pengetahuan yang berharga.
8. Kakak kelas angkatan 2014 yang membantu dalam pembuatan karya tulis ini terutama untuk diskusinya.
9. Teman-teman Teknik Elektro 2015 yang memberikan semangat dan dukungan dalam penulisan karya tulis ini.

Penulis harap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk lembaga pendidikan, pengembang dan masyarakat.

Semarang, 8 November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMAHAN	v
RINGKASAN	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.2 <i>Android</i>	14
2.1.3 Kurikulum 2013	17
2.1.4 <i>Adobe Animate</i>	19
2.1.5 Cerita Rakyat.....	21
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
2.3 Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.1.1. Prosedur Penelitian Pengembangan Aplikasi	25
3.1.2. Metode Penelitian.....	45
3.2 Teknik Analisis Data.....	48

3.2.1 Validitas Instrumen	50
3.2.2. Reliabilitas Instrumen.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1. Hasil Perancangan Produk.....	53
4.1.2.Hasil Pengujian Produk	61
4.1.3 Hasil Pengujian Oleh Pengguna	71
4.2 Pembahasan.....	77
4.2.1 Pembahasan Pengembangan Aplikasi.....	78
4.2.2 Pembahasan Penelitian yang Relevan.....	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	82
5.1. Simpulan	82
5.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
DAFTAR LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tampilan <i>Storyboard Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa</i>	31
Tabel 3.2. Skenario Pengujian <i>Blackbox</i>	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen untuk Pengguna	44
Tabel 3.6 Konversi Skor ke Nilai	50
Tabel 3.7 Nilai Konsistensi <i>Alpha Cronbach</i>	52
Tabel 4.1 Daftar Penguji Media	61
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Unit Uji Kelayakan Media	61
Tabel 4.3 Pengujian Kelayakan Media Tiap Aspek	63
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Functionality (Blackbox Testing)</i>	64
Tabel 4.5 Daftar Penguji Materi	68
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Unit Uji Kelayakan Materi	68
Tabel 4.7 Pengujian Kelayakan Materi Tiap Aspek.....	70
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Instrumenta Siswa Berdasarkan SPSS	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Siswa Berdasarkan SPSS	73
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa	75
Tabel 4.11 Tabel Pengujian Respon Siswa Tiap Aspek	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Perkembangan <i>Android</i> dari Masa ke Masa	16
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1 Diagram <i>Waterfall Model Linier</i>	26
Gambar 3.2 <i>Use Case Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa</i>	29
Gambar 3.3 Gambar <i>Flowchart Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa</i>	30
Gambar 4.1 Tampilan <i>User Interface Sugeng Rawuh</i>	53
Gambar 4.2 Tampilan <i>User Interface</i> Menu Utama dan Menu keluar	54
Gambar 4.3 Tampilan Menu Kompetensi Dasar	55
Gambar 4.4 Tampilan <i>User Interface</i> Menu <i>Padhuan</i>	56
Gambar 4.5 Tampilan <i>User Interface</i> Menu Materi	57
Gambar 4.6 Tampilan <i>User Interface</i> Menu Materi	58
Gambar 4.7 Tampilan <i>User Interface</i> Menu Kamus	58
Gambar 4.8 Tampilan <i>User Interface</i> Menu <i>Profil</i>	58
Gambar 4.9 Tampilan <i>User Interface</i> Menu <i>Sumber</i>	60
Gambar 4.10 Tampilan <i>User Interface</i> Menu <i>Sumber</i>	60
Gambar 4.11 Diagram Hasil Uji Kelayakan Media Tiap Aspek	63
Gambar 4.12 Diagram Hasil Uji Kelayakan Materi Tiap Aspek	69
Gambar 4.13 Diagram Hasil Uji Respon Siswa Tiap Aspek.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Topik Skripsi	87
Lampiran 2. Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi.....	88
Lampiran 3. Usulan Judul Skripsi	89
Lampiran 4. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal	90
Lampiran 5. Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi	91
Lampiran 6. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Skripsi	92
Lampiran 7. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	93
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 9 Silabus Bahasa Jawa Materi Cerita Rakyat Kurikulum 2013.....	95
Lampiran 10 Hasil Uji Validasi Media oleh Ahli Media	97
Lampiran 11 Hasil Uji Validasi Materi oleh Ahli Materi	101
Lampiran 12 Hasil Uji Kuesioner Keminatan Siswa	105
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Validitas Instrumen SPSS.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi informasi memiliki pengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu bagian yang dipengaruhi oleh berkembangnya teknologi informasi saat ini. Dimana dalam dunia pendidikan yang umumnya masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku, sekarang dimana dalam berkembangnya teknologi informasi perlu memanfaatkan media atau aplikasi di dalam pembelajaran agar memudahkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan sangat penting karena menyatakan kemajuan di bidang pendidikan merupakan salah satu ukuran kemajuan dari suatu bangsa, karena pendidikan merupakan bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis, syarat perkembangan dan bentuk perwujudan masyarakat suatu bangsa (Priyono dan Buditjahjanto, 2012).

Seiring berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia, dimana ditandai dengan perubahan kurikulum. Tepatnya, perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan pelaksanaan pembelajaran dengan media berbasis teknologi informasi. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 81A tahun 2013 tentang Implementasi

Kurikulum 2013 menyatakan “kurikulum dikembangkan dengan tetap berakar pada nilai dan moral Pancasila untuk mewarisi keunggulan bangsa, menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia dan bangsa, mengembangkan potensi, bakat, dan minat peserta didik, dan memberikan kontribusi pada upaya pembangunan masyarakat, bangsa dan negara dalam menghadapi tantangan kehidupan abad ke 21. Serta dalam penyusunan kegiatan perencanaan sekolah berdasarkan kurikulum 2013 menyatakan “Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan di mana IPTEKS sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan”. Dari dua pernyataan tersebut dapat dirumuskan bahwa penggunaan media atau aplikasi belajar merupakan tuntutan dunia pendidikan dalam mengikuti perkembangan jaman. Hal ini diperkuat dengan pernyataan keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru. Dengan mengikuti perkembangan Globalisasi dimana terjadi perkembangan IT yang cepat, memungkinkan munculnya Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang memudahkan belajar siswa (Muhson, 2010).

Di dalam pembelajaran muatan lokal di tingkat SMP terdapat pembelajaran Bahasa Jawa terutama di wilayah Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Mata pelajaran mulok khususnya Bahasa Jawa di tingkat SMP memiliki berbagai materi yang berasal dari kebudayaan jawa seperti Aksara Jawa, Wayang, *Geguritan*, *Crita Rakyat*, *Tembang*, *Gamelan*, *Busana Jawa*, dsb. Dimana siswa SMP di wilayah terkait harus memahami materi muatan lokal tersebut.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan ke SMP Negeri 2 Magelang. Dengan melakukan wawancara kepada guru Bahasa Jawa yaitu Bu Diah Bratangalun, S.S, M.Pd selaku guru Bahasa Jawa diperoleh data bahwa pelajaran Muatan Lokal terutama Bahasa Jawa materi *Crita Rakyat* (Cerita Rakyat/Legenda) masih menggunakan metode lisan dan buku yang kurang diminati oleh siswa. Dan pembelajarannya kurang efektif karena terkendala oleh waktu dimana pembelajaran hanya berlangsung dua jam per minggu belum termasuk hari-hari libur yang mengganggu pembelajaran terkait. Pemahaman siswa terhadap pelajaran cerita rakyat Bahasa Jawa dinilai kurang berdasarkan pengalaman mengajar beliau. Dan siswa kelas VII perlu adanya media belajar yang dapat digunakan belajar selain di lingkungan sekolah saat pelajaran.

Melihat hasil studi awal ke SMP Negeri 2 Magelang dengan hasil wawancara kepada guru bahasa jawa diperlukan media pembelajaran atau aplikasi pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang sedang menjadi trend adalah pembelajaran menggunakan aplikasi *Android*. Dimana *Android* yang berdasarkan platform *Linux* sudah menjamur di *gadget* yang dipakai di masyarakat dari anak – anak sampai orang dewasa (Sifauttijani, Listyorini, dan Meimaharani, 2017). Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, untuk mendukung pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa untuk SMP kelas VII. Serta mewujudkan pembuatan Media Belajar berbasis *Android* dimana *Android* sendiri sudah menjamur di masyarakat. Maka kemudian dipilih judul “Aplikasi

Pembelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa wilayah Jawa Tengah untuk SMP Kelas VII berbasis *Android*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diketahui maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Mengikuti perkembangan jaman, perlunya memanfaatkan aplikasi atau media yang memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- b) Perlunya memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran seperti yang tertuang pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Nomor 81A tahun 2013 tentang pelaksanaan Kurikulum 2013.
- c) Pembelajaran bahasa Jawa terutama materi cerita rakyat masih menggunakan media buku dan lisan yang kurang menarik.
- d) Mengikuti perkembangan jaman, perlunya pemilihan/pembuatan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran tidak membosankan dan memudahkan belajar siswa .
- e) Perlunya media pembelajaran berbasis *Android* yang sudah umumnya dipakai banyak masyarakat.

1.3 Pembatasan Masalah

Dilihat dari permasalahan yang luas sehingga diperlukan suatu batasan masalah yang jelas agar tidak terjadi penyimpangan dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

- a) Penelitian ini fokus membahas tentang bagaimana pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa dan mengujinya kepada siswa kelas VII SMP.
- b) Penggunaan pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa sebagai media pembelajaran dalam bentuk Aplikasi *Android*.
- c) Pembuatan materi Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa yang hanya berisi cerita rakyat dari wilayah Jawa Tengah dan berjumlah 10 buah dimana cerita rakyat yang diambil merupakan cerita rakyat umum dan dikenal banyak orang.
- d) Pembuatan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa yang menggunakan *software Adobe Animate* dengan OS minimal *Icecream Sandwich*.
- e) Pembatasan konten Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa berdasarkan kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa tingkat Jawa Tengah.
- f) Implementasi Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa dibatasi untuk kelas VII SMP KD 3 Semester 2.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana mengembangkan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa berbasis *Android*?
- b) Bagaimana menguji Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa berbasis *Android* di salah satu kelas VII SMP Negeri 2 Magelang melalui uji respon siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Mengembangkan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa berbasis *Android*.
- b) Menguji Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa berbasis *Android* di salah stau kelas VII SMP Negeri 2 Magelang melalui uji respon siswa.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktik

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi dunia pendidikan berupa Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa berbasis *Android* sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

- a) Dapat digunakan sebagai media belajar dan aplikasi pendukung dalam materi cerita rakyat bahasa Jawa.
- b) Siswa dapat belajar secara mandiri dengan aplikasi android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa pelajaran cerita rakyat.
- c) Memudahkan siswa dalam belajar dan dapat dijadikan rujukan baru dalam pelajaran cerita rakyat muatan lokal Bahasa Jawa.
- d) Dapat mengukur pemahaman siswa terhadap pelajaran cerita rakyat bahasa Jawa sesuai kurikulum 2013.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Definisi media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Blake dan Horalsen (1988) berpendapat bahwa media adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan. Menurutnya media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan komunikasi. Sehingga media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2011) yang menyatakan Media memudahkan siswa belajar, memberikan pengalaman konkret, menarik perhatian, mengaktifkan indera siswa, dan membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Beberapa tokoh lain juga berpendapat mengenai media. Salah satunya Azhar Arsyad (2013:4) menyatakan bahwa “media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Sedangkan Arief Sadiman, dkk (2007:7) menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Dengan kata lain media adalah komponen berisi materi yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar.

Fungsi media menurut Arief Sadiman, dkk (2007):

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas
- 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antar peserta dan lingkungan
- 4) Media dapat menghasilkan kesragaman pengamatan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat
- 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merancang peserta untuk belajar dengan baik
- 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa
- 9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkret sampai yang abstrak

2.1.1.2 Definisi Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar (Suryani dkk., 2018: 2). Makna

umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2003: 201) merumuskan media pengajaran “....as the carries of massages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the massages (which is our case is the learner). Adapun Djamarah, dkk (2002: 136) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa,

apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien.

Berdasarkan dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat Media Pembelajaran adalah memperlancar kegiatan belajar Mengajar.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media menumbuhkan sifat positif siswa kepada materi pelajaran
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif

2.1.1.4 Jenis – jenis Media

Terdapat berbagai jenis-jenis media yang ada di dunia ini. Robert Heinich (2002) berpendapat bahwa ada enam kategori, yaitu (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) media film dan video, (5) komputer, dan (6) media berbasis komputer. Sedangkan Leslie Briggs (1977) mengidentifikasi ada dua belas macam media pembelajaran yaitu (1) objek, (2) model, (3) suara langsung, (4) rekaman audio, (5) media cetak, (6)

pembelajaran terprogram, (7) papan tulis, (8) media transparansi, (9) film rangkai, (10) film bingkai, (11) film televisi, dan (12) film gambar.

Disamping itu Hujair AH Sanaky (2009) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Hujair juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (3) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar ekonomi dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka.

1. media audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon
2. media visual
 - a. media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, klip, film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe
 - b. media visual gerak: film bisu.

3. media audio-visual
 - a. media audiovisual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.
 - b. Media audio visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.
4. media serba neka
 - a. papan dan display: papan tulis, papan pamer/pengumuman/majalah dinding, papan magnetic, *whiteboard*, mesin pengganda
 - b. Media tiga dimensi: realia, sampel, artifact, model, diorama, display
 - c. media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi
 - d. sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan
 - e. belajar terprogram
 - f. komputer

2.1.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TI

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan, namun implementasinya bukanlah hal yang mudah. Jika salah melakukan implementasi maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Menurut Naseer Muchamad dan Gede Harsemadi (2013) multimedia pembelajaran yaitu aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap)

serta merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk belajar. Menurut Munir (2012) bidang pendidikan dalam penyampaian bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik.

Berdasarkan beberapa manfaat yang telah dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat multimedia dalam bidang pendidikan digunakan dalam membantu proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik karena multimedia bersifat komunikatif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2.1.2 *Android*

2.1.2.1 Pengertian *Android*

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan platform terbuka atau open source bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak (Goggin, 2012).

Oleh sebab itu, *Android* diprediksi bakal mengusai pasaran global dalam beberapa tahun kedepan karena dinilai akan berkembang lebih cepat karena sifatnya yang terbuka dan tentunya gratis.

2.1.2.2 Sejarah Perkembangan *Android*

Sejak tahun 2008, *Android* secara bertahap telah melakukan sejumlah pembaruan untuk meningkatkan kinerja sistem operasi, menambahkan fitur baru, dan memperbaiki bug yang terdapat pada versi sebelumnya. Menurut Sharief Salbino (2015) bahwa *Android* merilis setiap versi utama yang dirilis dinamakan

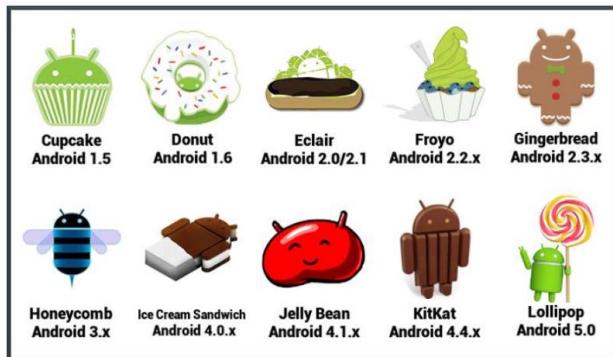
secara alfabetis berdasarkan nama-nama makanan pencuci mulut atau cemilan bergula; misalnya, versi 1.5 bernama *Cupcake*, yang kemudian diikuti oleh versi 1.6 *Donut*. Versi terbaru adalah 4.3 *Jelly Bean*. Pada tahun 2010, *Google* merilis seri Nexus; perangkat telepon pintar dan tablet dengan sistem operasi *Android* yang diproduksi oleh mitra produsen telepon seluler seperti *HTC*, *LG*, dan *Samsung*. *HTC* bekerjasama dengan *Google* dalam merilis produk telepon pintar *Nexus* pertama,yakni *Nexus One*. Seri ini telah diperbarui dengan perangkat yang lebih baru, misalnya telepon pintar *Nexus 4* dan tablet *Nexus 10* yang diproduksi oleh *LG* dan *Samsung*.

Pada 13 Maret 2013, Larry Page mengumumkan bahwa Andy Rubin telah pindah dari divisi *Android* untuk mengerjakan proyekproyek baru di *Google*. Ia digantikan oleh Sundar Pichai, yang sebelumnya menjabat sebagai kepala divisi *Google Chrome* yang mengembangkan *Chrome OS*.

2.1.2.3 Perkembangan *Android*

Dalam perkembangannya, *Android* telah banyak mengalami perkembangan dalam beberapa versi, berikut adalah beberapa versi yang telah dikeluarkan *Android* : *Android* versi 1.1, lalu *Android* versi 1.5 (*Cupcake*), kemudian *Android* versi 1.6 (*Donut*), dilanjutkan *Android* versi 2.0/2.1 (*Eclair*), kemudian *Android* versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*), lalu *Android* 2.3 (*Gingerbread*), dilanjutkan *Android* 3.x (*Honeycomb*), dilanjutkan *Android* 4.0.x (*Ice Cream Sandwich*), kemudian *Android* 4.1.x (*Jellybean*), dilanjutkan *Android* 4.4.x (*Kitkat*), dan dilanjutkan *Android* 5.0 (*Lollipop*).

Gambar 2.1 merupakan ilustrasi perkembangan *Android* dari masa ke masa.



Gambar 2.1 Ilustrasi Perkembangan *Android* dari Masa ke Masa

(sumber : www.google.com/perkembanganandroid)

2.1.2.4 Pertumbuhan Aplikasi *Android*

Pertumbuhan aplikasi tablet *Android* perlahan-lahan mulai meningkat, namun, di saat yang bersamaan, sejumlah besar tablet yang menggunakan sistem operasi lain seperti *HP TouchPad* dan *BlackBerry PlayBook* juga dirilis ke pasaran untuk memanfaatkan keberhasilan *iPad*. *InfoWorld* menjuluki bisnis ini dengan sebutan "bisnis *Frankenphone*"; suatu peluang investasi rendah jangka pendek yang memaksakan penggunaan OS telepon pintar *Android* yang dioptimalkan (sebelum *Android 3.0 Honeycomb* untuk tablet dirilis) pada perangkat dengan mengabaikan antarmuka pengguna. Pendekatan ini gagal meraih traksi pasar dengan konsumen serta memperburuk reputasi tablet *Android*. Terlebih lagi, beberapa tablet *Android* seperti *Motorola Xoom* dibanderol dengan harga yang sama, atau lebih mahal dari *iPad*, yang semakin memperburuk penjualan. Pengecualian ada pada *Kindle Fire Amazon*, yang dijual dengan harga lebih murah dan kemampuan untuk

mengakses konten dan "ekosistem" aplikasi *Amazon*.

Hal ini mulai berubah pada tahun 2012 dengan dirilisnya *Nexus 7*, dan adanya dorongan dari *Google* kepada para pengembang untuk menciptakan aplikasi tablet yang lebih baik. Pangsa pasar tablet *Android* akhirnya berhasil menyalip *iPad* pada pertengahan 2012. Peran *OS Android* merupakan tonggak yang sangat penting dalam perkembangan arah kemajuan di bidang teknologi. Dengan adanya sambutan positif, nantinya *Android* akan mendominasi ranah ponsel sejagat.

2.1.3 Kurikulum 2013

2.1.3.1 Pengertian Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum-2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaanya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan.

Menurut Prof Chomaedi dan Salamah (2018) Pada tahun ajaran 2013/2014, tepatnya sekitar pertengahan tahun 2013, kurikulum 2013 diimplementasikan secara terbatas pada sekolah perintis, yakni pada kelas I dan IV untuk tingkat Sekolah Dasar, kelas VII untuk SMP, dan kelas X untuk jenjang SMA/SMK, sedangkan pada tahun 2014. Prof Chomaedi dan Salmah juga menjelaskan Kurikulum 2013 sudah diterapkan di Kelas I, II, IV, dan V

sedangkan untuk SMP Kelas VII dan VIII dan SMA Kelas X dan XI. Jumlah sekolah yang menjadi sekolah perintis adalah sebanyak 6.326 sekolah tersebar di seluruh provinsi di Indonesia.

2.1.3.2 Penilaian Kurikulum 2013

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa Cakupan Penilaian Menurut Kurikulum 2013 Di dalam Kurikulum 2013, kompetensi inti (KI) dirumuskan menjadi 4 bagian yaitu:

1. KI-1: kompetensi inti sikap spiritual.
2. KI-2: kompetensi inti sikap sosial.
3. KI-3: kompetensi inti pengetahuan.
4. KI-4: kompetensi inti keterampilan.

Pada tiap materi pokok tertentu akan terdapat rumusan KD untuk masing-masing aspek KI. Jadi, pada suatu materi pokok tertentu, akan selalu muncul 4 KD sebagai berikut:

1. KD pada KI-1: aspek sikap spiritual (untuk matapelajaran tertentu bersifat generik, artinya berlaku untuk seluruh materi pokok).
2. KD pada KI-2: aspek sikap sosial (untuk matapelajaran tertentu bersifat relatif generik, namun beberapa materi pokok tertentu ada KD pada KI-3 yang berbeda dengan KD lain pada KI-2).
3. KD pada KI-3: aspek pengetahuan.
4. KD pada KI-4: aspek keterampilan

2.1.3.3 KD Bahasa Jawa kelas VII SMP Berdasarkan Kurikulum 2013

Dalam Kurikulum 2013 terdapat Mata pelajaran Muatan Lokal yaitu Bahasa Jawa untuk jenjang SD, SMP, dan SMA. Sesuai dengan konsentrasi penelitian, maka penulis menjelaskan tentang Kompetensi Dasar Bahasa Jawa untuk kelas VII SMP KD 3 Semester 2 berdasarkan Kurikulum 2013 untuk KD 3 (aspek ketampilan) dan KD 4 (aspek pengetahuan). Berikut penjelasannya:

- a. KD pada KI-3:

Memahami isi teks cerita rakyat

- b. KD pada KI-4:

Menceritakan kembali isi teks cerita rakyat dengan ragam ngoko.

2.1.4 *Adobe Animate*

2.1.4.1 Pengertian *Adobe Animate*

Adobe Animate (sebelumnya *Adobe Flash Professional*, *Macromedia Flash*, dan *FutureSplash Animator*) adalah aplikasi multimedia dan program animasi komputer yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*.

Adobe Animate dapat digunakan untuk mendesain grafik vektor dan animasi, dan mempublikasikan yang sama untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet , *aplikasi mobile* untuk *android*, *ios* serta permainan video.

Adobe Animate sendiri merupakan perkembangan dari *Adobe Flash*. Program ini juga menawarkan dukungan untuk raster graphics, rich text, audio dan *video embedding*, dan *ActionScript scripting*. Animasi dapat dipublikasikan

untuk HTML5, WebGL, Scalable Vector Graphics (SVG) animasi dan spritesheets, serta format Legacy Flash Player (SWF) dan Adobe AIR.

2.1.4.2 Keunggulan *Adobe Animate*

Adobe Animate CC merupakan aplikasi/software buatan *Adobe System* yang merupakan seri kelanjutan dari *Adobe Flash C dan CC*. *Adobe Animate CC* memiliki beberapa fitur unggulan, Berdasarkan situs <https://teknojurnal.com/adobe-meluncurkan-animate-cc-versi-final-sebagai-pengganti-adobe-flash-professional/> seperti *Creative Cloud Libraries* dan *Adobe Stock Integration*. dengan fitur *Creative Cloud Libraries*, developer dapat membuat asetnya bisa digunakan dimana pun ketika penggunanya membutuhkan. Developer dapat menyimpan seluruh aset desain di *Library*, kemudian aset tersebut akan tersinkron dan dapat dibagikan kepada developer lain yang menggunakan *Creative Cloud Account*. *Adobe Stock Integration* akan memungkinkan developer membuat proyek kreatif dengan mengakses 40 juta aset berkualitas, seperti gambar bebas royalti, ilustrasi, dan grafik vektor. Akan tetapi untuk menikmati fitur ini developer harus sedikit mengeluarkan biaya karena *Adobe Stock* merupakan sebuah fitur dengan konten berbayar pada *Adobe Animate CC*. Sedangkan, fitur-fitur yang paling baru dari *Animate CC* pada peluncuran Bulan Februari ini antara lain adalah *Typekit*, *Publishing setting for SpritesSheets*, dan *HTML5 Canvas Template*. Fitur Typekit merupakan fitur yang memungkinkan developer dapat mengakses langsung ribuan jenis huruf yang berkualitas premium. Kemudian fitur *Publishing setting for SpritesSheets*, developer dapat mengoptimalkan iklan yang perlu dimuat dengan cepat atau situs

yang membutuhkan resolusi tinggi. Sedangkan fitur HTML5 Canvas Template akan memungkinkan developer dapat menggunakan berbagai macam editor kode pemrograman. Fitur-fitur tersebut hanyalah sebagian fitur yang dimiliki *Adobe Animate CC* dan masih banyak fitur lainnya.

Dengan mengunduh *Adobe Animate CC*, developer dapat mengembangkan berbagai aplikasi yang dapat dijalankan di *Android* dan *iOS*. Akan tetapi, aplikasi tersebut hanya kompatibel untuk *Android* dengan versi diatas 2.3, sedangkan untuk *iOS* hanya dapat dijalankan pada *iOS* 4.2 atau versi diatasnya.

2.1.4.3 System Requirement *Adobe Animate*

Sistem minimal yang dibutuhkan untuk menjalankan *Adobe Animate* adalah sebagai berikut :

- CPU : Minimal *Intel Pentium 4 or AMD Athlon 64 processor (2 GHz or faster)* dengan dukungan 64 Bit
- OS : *Microsoft Windows Server 2008 R2, Windows 7 with Service Pack 1, Windows 8, Windows 8.1, atau Windows 10*
- RAM : Minimal 1 GB RAM

2.1.5 Cerita Rakyat

2.1.5.1 Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dan berkembang dimasyarakat. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2010:165) menyatakan cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang turun temurun pada masa lampau sebagai sarana penyampaian pesan moral dan disampaikan

dalam bahasa lisan. Sedangkan, menurut James Danandjaya (2002:50) yang menyatakan bahwa cerita rakyat adalah bentuk penuturan cerita yang oada dasarnya tersebar secara lisan dan diwariskan turun temurun di kalangan masyarakat secara tradisional.

2.1.5.2 Cerita Rakyat sebagai Media Pembentukan Karakter

Menurut Muhammad Kanzunnudin (2011), sastra sebagai media katarsis dapat dimanfaatkan secara reseptif (bersifat menerima) dan ekspresif(kemampuan mengungkapkan) dalam pendidikan karakter. Pemanfaatan secara reseptif dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu: (1) pemilihan bahan ajar, dan (2) pengelolaan proses pembelajaran, sedangkan secara ekspresif dapat dilakukan dengan mengelola emosi, perasaan, ide, gagasan dsb dalam bentuk karya salah satunya adalah Cerita Rakyat. Cerita Rakyat dapat diwujudkan secara reseptif yaitu pertama-tama guru memilih cerita rakyat yang estetis dan etis. Dan kemudian kedua guru mengarahkan siswa untuk menemukan pesan moral dalam cerita tersebut. Lalu secara ekspresif dapat diwujudkan dengan memanfaatkan cerita rakyat menjadi pertunjukan drama yang dimainkan oleh siswa.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Ermayanti Lestari, Erda Guslinar Perdana, dan Mirza Akhena (2013) dengan judul “Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Android” menyimpulkan bahwa aplikasi interaktif dapat menarik minat anak-anak dalam mengenal cerita rakyat dan aplikasi ini bertujuan mengingatkan generasi penerus untuk selalu melestarikan cerita rakyat dari negeri sendiri.

Penelitian yang dilakukan Romin Adi Santoso, Dwi Sunaryono, dan Isye Arieshanti (2013) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Buku “Dongeng”Kumpulan Cerita Rakyat Interaktif berbasis IOS ” menyimpulkan aplikasi dongeng ini menarik minat anak-anak yang berusia 6-8 tahun. Namun untuk usia yang lebih tua kurang berminat.

Penelitian yang dilakukan Astrid Aprillini, R. Rizal Isnanto, dan Rinta Kridalukmana (2016) dengan judul “Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis *Android*” menyimpulkan bahwa aplikasi ini cocok untuk anak-anak berdasarkan hasil kuesioner adalah 91,76% dan masuk kategori “Baik”.

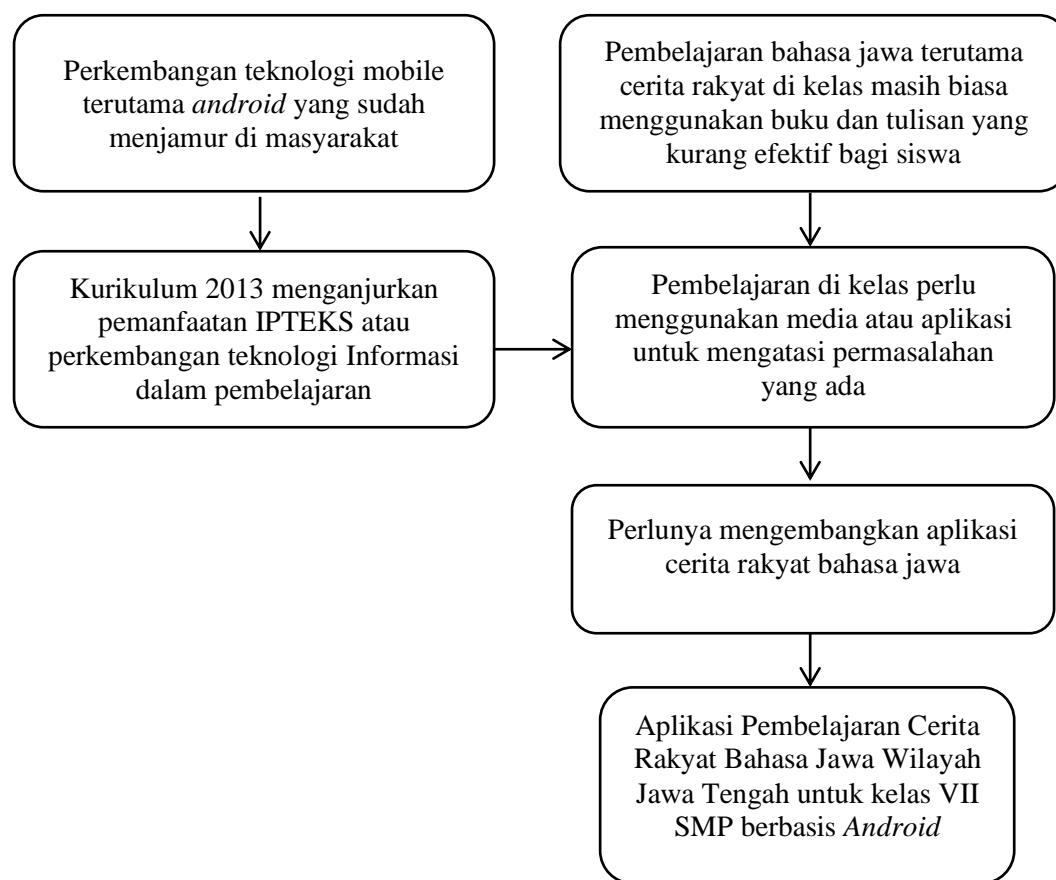
Berdasarkan tiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran cerita rakyat dengan menggunakan aplikasi/media interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak. Bahkan di era sekarang pemanfaatan aplikasi untuk membuat media belajar digunakan sebagai alat bantu belajar dan menarik minat belajar.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan kita. Kerangka berpikir ini disusun dengan berdasarkan pada tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan atau terkait. Kerangka berpikir ini merupakan suatu argumentasi kita dalam merumuskan alur penelitian, argumentasi kerangka berpikir menggunakan logika deduktif (untuk metode kuantitatif) dengan memakai pengetahuan ilmiah sebagai premis premis

dasarnya. Untuk kerangka berpikir pada penelitian ini bisa dilihat dibawah.

Gambar 2.2 menampilkan kerangka berpikir pada penelitian ini :



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

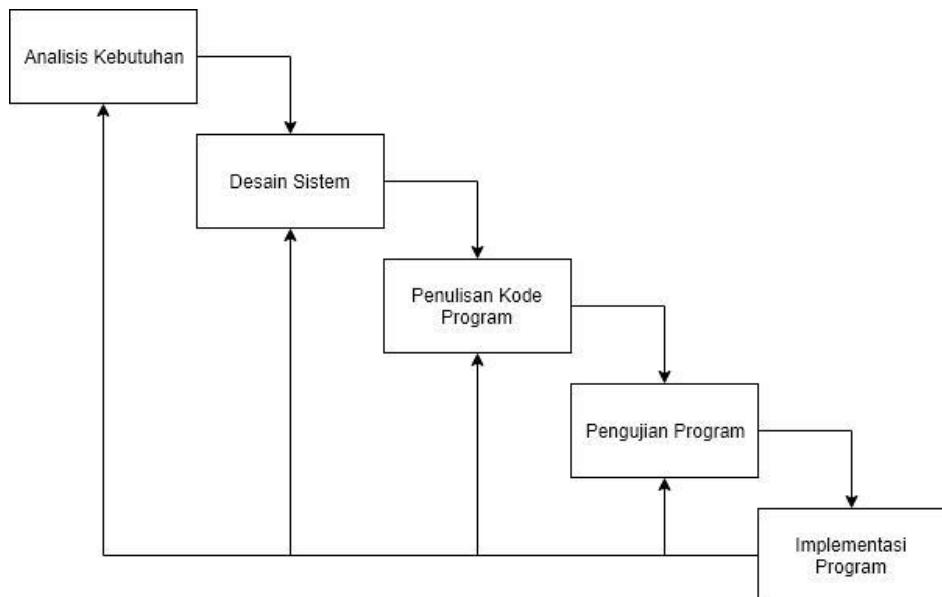
3.1 Desain Penelitian

3.1.1. Prosedur Penelitian Pengembangan Aplikasi

Prosedur penelitian yang akan digunakan untuk mengembangkan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa untuk Wilayah Jawa Tengah yaitu menggunakan metode *Waterfall*, dimana *Waterfall* sendiri merupakan penelitian yang dimulai dengan Perencanaan, Analisis, *Design*, dan Implementasi. Sehingga tahap dalam pengembangan menggunakan *Waterfall* mempunyai struktur model *Linier Sequential*. Menurut Rosa dan M Shalahudiin (2013) Metode ini sering disebut metode siklus hidup klasik dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Seperti perumpamaan air terjun yang mengarah dari atas ke Bawah.

Kelebihan menggunakan *Waterfall* penggerjaan menjadi lebih teratur dari satu tahap ke tahap yang selanjutnya., Metodenya efektif dan sederhana sehingga mudah dipahami dibandingkan metode lain seperti, *Model-V* maupun *Spiral*. Kelebihan metode *Waterfall* antara lain jadwal menjadi lebih menentu, jadwal setiap proses dapat ditentukan secara pasti, target penyelesaian pengembangan program terlihat jelas, dapat melihat *progress* untuk setiap tahap secara pasti.

Gambar 3.1 menampilkan Diagram *Waterfall* yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 3.1 Diagram *Waterfall Model Linier*.

3.1.1.1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dalam perancangan *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*. Dalam hal ini akan dilakukan observasi di SMP Negeri 2 Magelang dan wawancara kepada Guru mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu Bu Diah Kusumaningtyas, S.S untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan aplikasi pembelajaran pada kelas VII Kompetensi Dasar Tiga Semester Dua yaitu Cerita Rakyat (Asal Usul Legenda). Kemudian dibuat daftar permintaan atau kebutuhan pengguna yang perlu dikembangkan kedalam aplikasi *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*. Pada tahap ini mencakup tiga tahap analisis yaitu: Analisis Kebutuhan Materi, Analisis *Hardware*, dan Analisis *Software*.

3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Materi

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan identifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*. Dalam hal ini dengan dilakukan observasi untuk mendapatkan informasi dari SMP Negeri 2 Magelang tentang kebutuhan aplikasi pembelajaran terutama pada Kompetensi Dasar Cerita Rakyat/ Asal Usul Legenda.

Materi yang dimuat dalam aplikasi pembelajaran mencakup: Penjelasan Kurikulum mencakup Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Berbagai macam cerita rakyat dari daerah Jawa Tengah dan sekitarnya, Pembagian tokoh, Tutorial Penggunaan, *Quiz*, dan Informasi tentang pembuat. Untuk membuat aplikasi ini diperlukan alur kerja aplikasi, penggunaan dari aplikasi, konten/isi dari aplikasi, *hardware* dengan spesifikasi tertentu, *software* yang digunakan dalam merancang dan membuat aplikasi, serta *device* yang digunakan dalam implementasinya.

3.1.1.2 Analisis *Hardware*

Tahap analisis *hardware* merupakan tahap untuk mengnalisis spesifikasi/kriteria *hardware* yang digunakan untuk membuat dan menjalankan *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*. Dalam proses pembuatan, *hardware* yang dibutuhkan adalah hardware yang mampu menjalankan *software Adobe Animate CC 2018*. Spesifikasi yang direkomendasikan untuk menjalankan Adobe Animate adalah : minimal *Windows 7 (64 Bit)* atau *Windows* yang lebih baru, Minimal *Mac OS X 10.7* aatau *Mac OS* yang lebih baru, *CPU Intel Core 2 Duo* atau *AMD Athlon*, dan *RAM* yang direkomendasikan adalah minimal 4 GB.

Sedangkan *hardware* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi pembelajaran ini dengan spesifikasi *OS Android versi 4.1 Jellybean* dan memiliki *ROM* minimal 512 mb.

3.1.1.2 Analisis Software

Tahap ini adalah tahap untuk menganalisis software yang dibutuhkan untuk membuat *Applikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*. *Software* yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a) *Adobe Animate CC 2018*, merupakan *software* utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.
- b) *Adobe Air*, merupakan *software* pendukung yang digunakan untuk mempublish aplikasi pembelajaran ini ke dalam bentuk *Android Apk*. Dan juga bias dipublish ke bentuk *Ios App*.
- c) *Corel Draw X7*, merupakan *software* yang digunakan membuat *interface* (*Background* dan tombol) yang ada dalam aplikasi pembelajarannya.
- d) *Draw.Io*, merupakan *software* yang digunakan untuk membuat *Use Case Diagram* dan *Flow Chart Diagram* aplikasi *Applikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*.

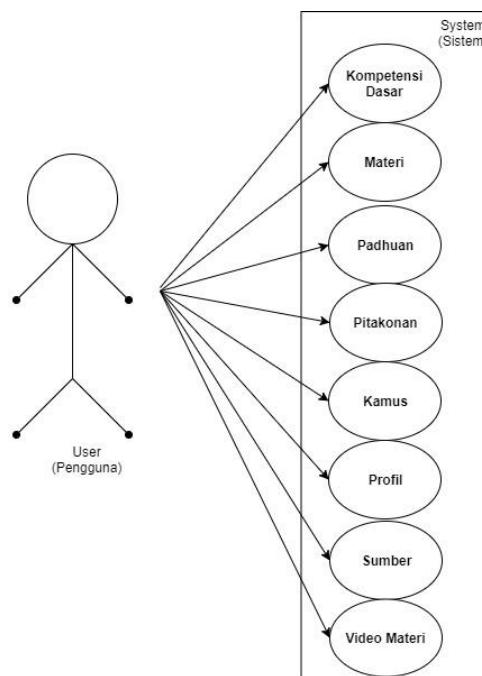
3.1.1.2 Desain Sistem

Dalam tahap ini menjelaskan perancangan aplikasi dimana menggambarkan alur kerja sistem yang akan dibangun dan tampilan aplikasi yang akan dibuat. Tahap perancangan arsitektur sistem dibuat menggunakan permodelan *Unified Modelling Language (UML)*.

Menurut Rosa dan M Shalahudin (2013:139) *UML* merupakan bahasa visual untuk permodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka *UML* adalah perancangan system yang digunakan untuk menggambarkan rancang alur kerja perangkat lunak yang dibuat dalam bentuk dokumentasi. Perancangan desain model system meliputi : *Use Case Diagram* dan *Flowchart Diagram* alur jalannya aplikasi. Dan untuk tampilan aplikasinya menggunakan desain *interface storyboard* untuk menjelaskan rencana tampilan yang akan dibuat.

3.1.1.21. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan gambaran fungsional dari sistem yang dapat diakses oleh *user*. Gambar 3.2 menampilkan *Use Case Diagram* yang digunakan untuk mengembangkan *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*.

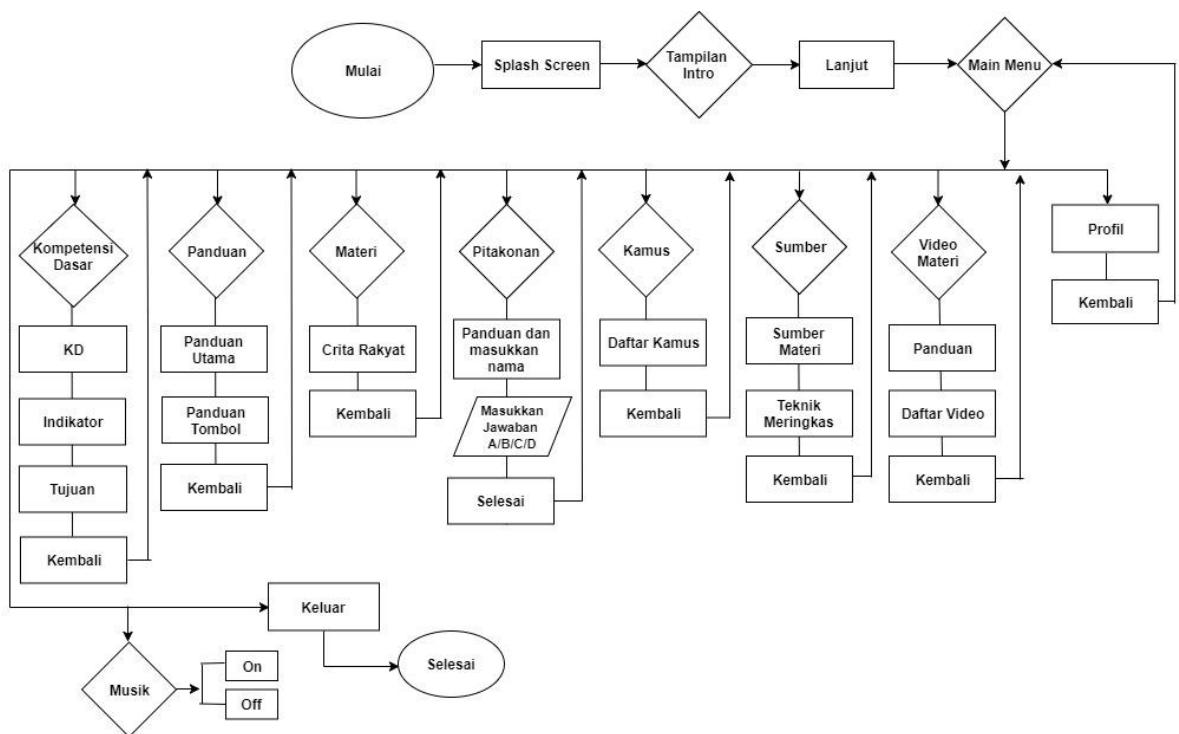


Gambar 3.2. *Use Case Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*

3.1.1.2.2. Flowchart Diagram

Flowchart Diagram merupakan gambaran alur jalannya aplikasi dari aplikasi cerita rakyat bahasa jawa. Sehingga *flowchart* diunakan untuk memudahkan memahami algoritma bagaimana aplikasi bekerja.

Gambar 3.3 menampilkan *Flowchart Diagram* alur jalannya Aplikasi *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*.



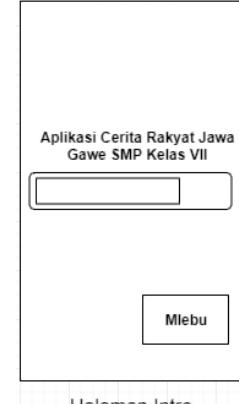
Gambar 3.3 Gambar *Flowchart Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*

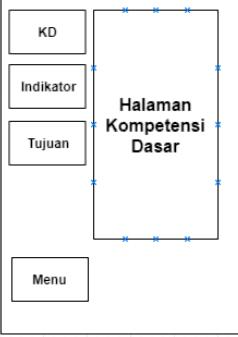
3.1.1.2.3 Desain Interface

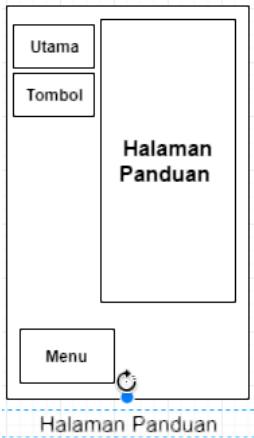
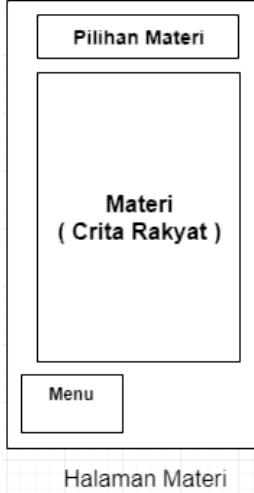
Dalam tahap desain Interface ini menjelaskan rancangan tampilan pembuatan tampilan/*user interface*. Dalam tahap ini, digambarkan tata letak setiap komponen yang ada dalam *software*. Perancangan komponen digambarkan

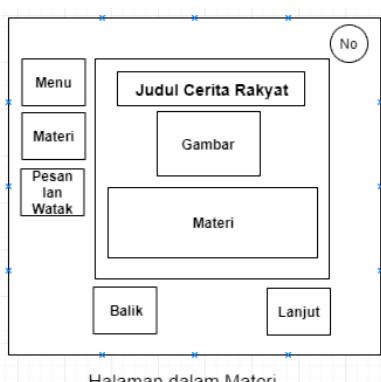
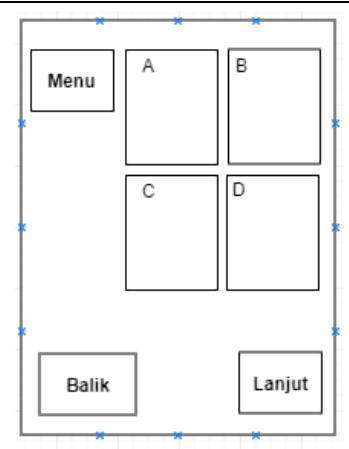
dengan menggunakan *storyboard* seperti yang ditampilkan tabel 3.1 yang menampilkan rancangan *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*.

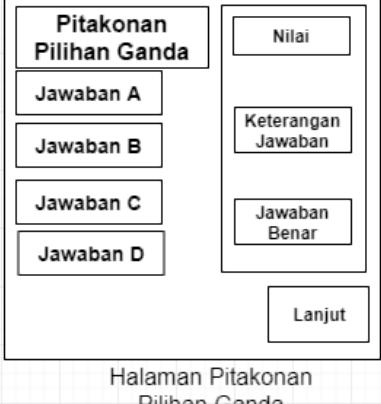
Tabel 3.1 Tampilan *Storyboard Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*

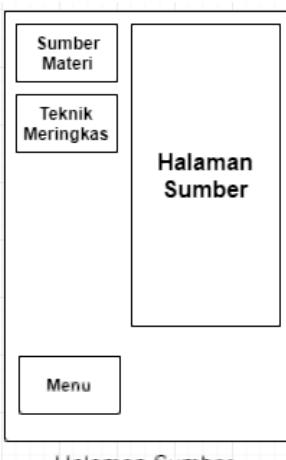
No	Nama	Desain	Keterangan
1.	Halaman Logo Aplikasi (<i>Splash Screen</i>)	 Halaman Splash Screen	a. Pada halaman <i>Splash Screen</i> menampilkan Tampilan <i>Abdi Nampilake</i> yang menunjukkan <i>branding pembuat</i> dan tampilan <i>Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa</i> sebagai <i>branding</i> dan penjelas aplikasi b. Tidak terdapat musik dan <i>background</i> (<i>background crita rakyat basa jawa</i>) c. Durasi sekitar 3-4 detik
2.	Halaman awal (Halaman Sebelum Menu)	 Halaman Intro	a. Pada halaman awal (menampilkan ucapan judul aplikasi secara lengkap dan peruntukannya untuk SMP kelas VII) b. Terdapat tombol <i>ml</i> untuk lanjut ke menu utama. c. Setelah tombol <i>mlebu</i> ditekan maka akan keluar loading sebelum masuk ke menu utama
3.	Halaman Menu Utama		a. Judul menampilkan judul aplikasi b. UNNES menampilkan logo UNNES c. Pada halaman Menu Utama terdapat 9 tombol, 7 tombol untuk menu, 1 tombol atur musik, 1 tombol keluar aplikasi dan 1 tombol untuk keluar

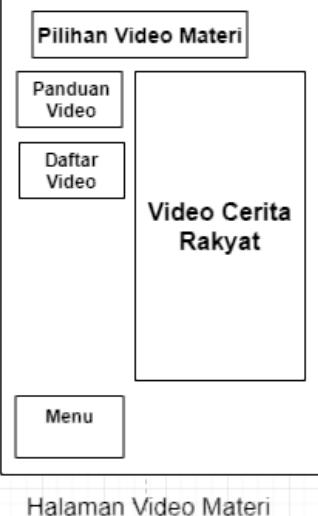
No	Nama	Desain	Keterangan
		 <p style="text-align: center;">Halaman Menu Utama</p>	<p>aplikasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Tombol kompetensi dasar untuk menuju ke halaman kompetensi dasar e. Tombol <i>Panduan</i> untuk menuju ke halaman paduan penggunaan aplikasi f. Tombol Materi untuk menuju ke halaman Materi g. Tombol <i>Pitakonan</i> untuk menuju ke halaman <i>Pitakonan</i> (berisi pertanyaan) h. Tombol Kamus untuk menuju ke halaman Kamus i. (Berisi daftar istilah / kata asing) j. Tombol <i>Profil</i> menuju ke halaman <i>Profil</i> k. Tombol Kamus untuk menuju ke halaman Kamus l. Tombol Video Materi untuk masuk ke halaman Video Materi m. Tombol atur musik untuk mengatur musik mati atau hidup. n. Tombol keluar untuk keluar dari aplikasi
4.	Halaman Kompetensi Dasar	 <p style="text-align: center;">Halaman Kompetensi Dasar</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Pada halaman Kompetensi Dasar menampilkan 3 menu yaitu : KD, Indikator, dan Tujuan. b. Terdapat tombol menu ke menu Utama c. Di halaman KD menampilkan Kompetensi dasar materi terkait. d. Di halaman Indikator menampilkan Indikator

No	Nama	Desain	Keterangan
			<p>pemahaman siswa terhadap materi.</p> <p>e. Di Halaman Tujuan menampilkan tujuan pembelajaran yang belum dicapai</p>
5.	Halaman <i>Paduan</i>		<p>a. Pada halaman <i>Panduan</i> menjelaskan paduan penggunaan aplikasi</p> <p>b. Terdapat tombol menu untuk kembali ke menu utama</p> <p>c. Terdapat tombol utama untuk menjelaskan berbagai menu dan tombol untuk menjelaskan tombol beserta fungsinya dalam aplikasi</p>
6.	Halaman Materi		<p>a. Pada Halaman Materi terdapat Pilihan Materi Cerita Rakyat (Citra Rakyat) yang berjumlah 10 buah. Jika di klik akan lanjut ke menu materi cerita rakyat</p> <p>b. Terdapat tombol menu untuk kembali ke menu utama</p>
7.	Halaman Isi Materi		<p>a. Pada halaman ini terdapat judul cerita rakyat diatas kemudian dibawah ada gambar dan materi dalam bahasa jawa</p> <p>b. Terdapat tombol balik untuk kembali ke tampilan sebelumnya</p> <p>c. Terdapat tombol materi untuk kembali ke menu</p>

No	Nama	Desain	Keterangan
		 <p>Halaman dalam Materi</p>	<p>materi</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Terdapat tombol menu untuk kembali ke menu utama e. Terdapat tombol pesan lan perwatakan untuk menampilkan pesan dan perwatakan tiap tokohnya f. Terdapat tombol lanjut untuk lanjut ke halaman selanjutnya
8.	Halaman <i>Kamus</i>	 <p>Halaman Kamus</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Pada Halaman <i>Kamus</i> menampilkan kata-kata asing/istilah yang bisa dicari artinya dalam bahasa Indonesia. b. Terdapat tombol balik untuk kembali ke halaman sebelumnya c. Terdapat tombol lanjut untuk lanjut ke tampilan kamus selanjutnya d. Terdapat tombol menu untuk kembali ke menu utama

No	Nama	Desain	Keterangan
9.	Halaman <i>Pitakonan</i>	 <p>Halaman Pitakonan Pilihan Ganda</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Pada halaman <i>Pitakonan</i> menampilkan opsi A,B,C,D cara menjawabnya dengan mengklik anatara opsi A,B,C,D b. Jika sudah menjawab maka akan otomatis keluar jawaban yang apakah benar atau salah dan jawaban yang seharusnya benar beserta skor yang didapat.
10.	Halaman Akhir <i>Pitakonan</i>		<ul style="list-style-type: none"> a. Pada halaman Akhir <i>Pitakonan</i> menampilkan nama dan skor yang didapatkan setelah menjawab 20 pilihan ganda b. Terdapat tombol balik untuk kembali ke menu utama

No	Nama	Desain	Keterangan
11.	Halaman <i>Babagan</i> <i>Pembuat</i>	 <p style="text-align: center;">Halaman Profil</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Pada halaman <i>Profil</i> menampilkan data diri pembuat dan tujuan pembuatan aplikasi b. Terdapat tombol menu untuk kembali ke menu utama
12.	Halaman <i>Sumber</i>	 <p style="text-align: center;">Halaman Sumber</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Pada halaman sumber menampilkan 2 menu sumber yaitu sumber materi dan teknik meringkas b. Terdapat tombol menu untuk kembali ke menu utama c. Menu sumber menampilkan materi dan sumber ilustrasi d. Sedangkan menu teknik meringkas menampilkan teknik meringkas materi yang digunakan

No	Nama	Desain	Keterangan
14.	Halaman Video Materi	 Halaman Video Materi	a. Pada halaman video materi menampilkan 2 Menu yaitu panduan video dan daftar video b. Panduan video menampilkan peringatan bahwa video harus online c. Daftar video menampilkan video online berdasarkan tiap cerita d. Terdapat tombol menu untuk kembali ke menu utama
15.	Halaman Keluar	 Halaman Keluar	a. Pada halaman ini menampilkan 2 opsi yaitu <i>inggih/ya</i> atau <i>mboten/tidak</i> . b. Jika pilihan <i>inggih/ya</i> maka akan keluar aplikasi atau jika memilih <i>mboten/tidak</i> . Maka akan kembali ke menu utama

3.1.1.3 Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahap penulisan kode program merupakan tahap untuk menerapkan desain yang sudah dibuat kedalam bahasa pemrograman. Program yang digunakan untuk pembuatan

Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa ini adalah dengan Adobe Animate CC 2018 dengan bahasa pemrograman Action Script 3.

3.1.1.4 Pengujian Program

Pada tahap Pengujian Program merupakan tahap pengujian yang dilakukan pada aplikasi pembelajaran sehingga ditemukan kekurangan dalam aplikasi tersebut sehingga bisa dilakukan revisi dan pengkajian ulang agar menjadi aplikasi yang layak. Untuk tahap Pengujian Program dilakukan dengan 2 cara yaitu: pengujian *Blackbox* dan Pengujian Ahli baik Ahli Media maupun Ahli Materi. Dimana kedua tahap diatas menggunakan ISO 9126 untuk pengujian kualitas *software*.

3.1.1.4.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* ini merupakan pengujian yang dilakukan oleh programmer yang berfokus pada aspek fungsional. Berdasarkan ISO 9126 Pengujian *Blackbox* termasuk kedalam Aspek *Functionality* pada ISO 9126. pengujian *Functionality* dilakukan ketika aplikasi telah selesai dibuat, biasanya menggunakan *Blackbox Testing*. Tujuan dari uji *Functionality* adalah memverifikasi fungsi-fungsi berjalan dengan benar atau tidak (Larrea, 2017).

Menurut Roger S Pressman (2002), pengujian *black box* berusaha untuk menemukan sebuah kesalahan berdasarkan kategori berikut:

- a) Kesalahan fungsi atau fungsi yang hilang
- b) Kesalahan tampilan
- c) Kesalahan dalam struktur data atau basis data dari luar

- d) Kesalahan perilaku atau kinerja
- e) Kesalahan masukan atau keluaran

Tabel 3.2 menampilkan skenario pengujian *Blackbox* Testing yang akan digunakan.

Tabel 3.2. Skenario Pengujian *Blackbox*

NO	Komponen yang Diuji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
1	Menu <i>Splash Screen</i>	Menampilkan logo aplikasi, menampilkan <i>splash Screen</i>	<i>Blackbox</i>
2	Menu Awal dan Menu <i>Loading</i>	Menampilkan menu awal dan menampilkan <i>loading</i> jika tombol <i>mlebu</i> di klik	<i>Blackbox</i>
3	Menu Utama	Menampilkan menu Kompetensi Dasar, <i>Padhuan</i> , Materi, <i>Pitakonan</i> , <i>Profil</i> , Kamus, Video Materi Menampilkan tombol Musik dan Keluar	<i>Blackbox</i>
4	Menu Kompetensi Dasar	Menampilkan halaman KD, Indikator, dan Tujuan serta Tombol Menu	<i>Blackbox</i>
5	Menu <i>Padhuan</i>	Menampilkan halaman panduan menu, panduan tombol serta menu	<i>Blackbox</i>
6	Menu Materi	Menampilkan jenis-jenis <i>citra rakyat</i> dimana berjumlah 10 dan tombol menu	<i>Blackbox</i>
7.	Menu Isi Materi	Menampilkan judul cerita rakyat beserta gambar dan teks bahasa jawa. Jugamenampilkan tombol balik, menu, materi, pesan lan perwatakan, dan lanjut	<i>Blackbox</i>

NO	Komponen yang Diuji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
8.	Menu <i>Kamus</i>	Menampilkan daftar kata-kata asing/istilah. Dan menampilkan tombol balik dan lanjut	<i>Blackbox</i>
9.	Menu <i>Pitakonan</i>	Menampilkan menu <i>Pitakonan Pilihan Ganda</i> , melakukan isi dan tombol mulai	<i>Blackbox</i>
10.	Menu <i>Pitakonan Pilihan Ganda</i>	Menampilkan soal dan jawaban pilihan ganda (A,B,C,D), serta pindah soal jika sudah di klik	<i>Blackbox</i>
11.	Menu <i>Pitakonan Hasil</i>	Menampilkan nama user dan skor yang didapatkan dari soal yang sudah dikerjakan	<i>Blackbox</i>
12.	Menu <i>Profil</i>	Menampilkan halaman tentang pembuat dan tombol kembali ke menu	<i>Blackbox</i>
13.	Menu <i>Sumber</i>	Menampilkan halaman sumber materi, teknik meringkas dan menu.	<i>Blackbox</i>
14.	Menu <i>Video Materi</i>	Menampilkan halaman panduan video dan video materi cerita rakyat berjumlah 10	<i>Blackbox</i>
15.	Menu Keluar	Menampilkan halaman keluar terdiri dari 2 tombol ya dan tidak	<i>Blackbox</i>

3.1.1.4.2 Pengujian Ahli Media

Pengujian ini berfokus pada kelayakan aplikasi (sisi *software*) dimana pengujian ini dilakukan oleh Ahli Media dengan menggunakan instrument penilaian media menurut Wahono tahun 2006 pada aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Berikut merupakan instrument penilaian media menurut Wahono:

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak :

- a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- b. *Reliable* (handal).
- c. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
- d. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
- e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).
- g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *troubleshooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
- i. *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

Aspek Komunikasi Visual :

- a. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.
- b. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.
- c. Sederhana dan memikat.
- d. Audio (narasi, sound effect, backsound,musik).

- e. Visual (layout design, typography, warna).
- f. Media bergerak (animasi, movie).
- g. Layout Interactive (ikon navigasi).

Berdasarkan Instrumen diatas digunakan untuk aspek pengujian ahli media.

Instrumen ini berfungsi untuk menilai media yang telah dibuat.

Tabel 3.3 merupakan kisi-kisi instrumen validasi media.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media

Indikator	Nomor Butir
Rekayasa Perangkat Lunak	1,2,3,4,5,6,7,8,9
Komunikasi Visual	10,11,12,13,14,15

3.1.1.4.3 Pengujian Ahli Materi

Pada tahap pengujian ini berfokus pada kelayakan materi yang diuji oleh ahli materi. Dengan menggunakan instrumen kelayakan media pembelajaran menurut Wahono tahun 2006 pada aspek desain pembelajaran.

Berikut merupakan instrument penilaian materi menurut Wahono :

Aspek Desain Pembelajaran :

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik).
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- e) Interaktivitas.
- f) Pemberian motivasi belajar.

- g) Kontekstualitas dan aktualitas.
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- j) Kedalaman materi.
- k) Kemudahan untuk dipahami.
- l) Sistematis, runut, alur logika jelas.
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Instrumen uji kelayakan materi digunakan untuk menilai aspek materi.

Instrumen ini berfungsi untuk menilai materi yang dimuat di dalam sebuah aplikasi/media pembelajaran. Tabel 3.4 menampilkan kisi-kisi instrumen yang sudah divalidasi oleh ahli.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Desain Pembelajaran	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	1,2
	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum	3
	Ketepatan Penggunaan Strategi Pembelajaran	4,5
	Kemudahan Untuk Dipahami	6,7
	Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran	8,9

Aspek	Indikator	Nomor Butir
	Kedalaman Materi	10,11
	Sistematis, Runtut, Alur Logika Jelas	12,13
	Kontekstualitas dan Aktualitas	14
	Integritas	15

Untuk menunjang dalam pengumpulan data, kuesioner yang digunakan untuk mengambil data dilengkapi dengan skala pengukuran. Untuk pengujian *usability* dan materi menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala social (Bertram, 2016).

3.1.1.5 Implementasi Program

Dalam tahap ini dilakukan implementasi program dimana dilakukan pengujian kepada pengguna/user. Pengujian pengguna dilakukan dengan menggunakan instrument *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction* (Lund, 2001).

Instrumen aspek *penilaian* ditujukan pada pengguna yang berfungsi untuk menilai kegunaan, kemudahan, dan kepuasan pengguna setelah menggunakan aplikasi/media terkait. Tabel 3.5 merupakan kisi-kisi instrumen untuk pengguna

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen untuk Pengguna

Aspek	Indikator	Nomor Butir
<i>Usability</i>	<i>Usefulness</i> (Kegunaan)	1,2,3,4
	<i>Ease of Use</i> (Mudah dalam Penggunaan)	5,6,7,8,9,10
	<i>Ease of Learning</i> (Mudah untuk Dipelajari)	11,12,13,14
	<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	15,16,17,18

3.1.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:13), metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positifisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkret/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode *discovery*, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan sebagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisinya menggunakan statistik. Penelitian ini pada akhirnya akan menghasilkan perangkat lunak berupa *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa*.

3.1.3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Penelitian direncanakan dilakukan pada 11 dan 12 September 2019 serta 30 September 2019 di Kelas VIIA SMP Negeri 2 Magelang. Jadwal pelaksanaan menyesuaikan dengan jadwal pelajaran mata pelajaran bahasa Jawa di kelas VIIA SMP Negeri 2 Magelang.

3.1.3.2 Populasi dan Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Magelang yang terdiri dari 32 siswa. Sedangkan Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Magelang berjumlah 320 siswa.

3.1.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Untuk teknik *sampling* atau teknik pengambilan sampel menggunakan metode *Non-Probability Sampling* yaitu *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013:96). Dalam *Purposive Sampling* terdapat syarat/kriteria Inklusi dan Ekslusi. Kriteria inklusi merupakan kriteria sampel yang diinginkan peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Sedangkan kriteria eksklusi merupakan kriteria khusus yang menyebabkan calon responden yang memenuhi kriteria inklusi harus dikeluarkan dari kelompok penelitian. Dalam penelitian ini terdapat kriteria Inklusi dan Eksklusi pengambilan sampel yaitu kelas VIIA.

Kriteria Inklusi:

- a. Berdasarkan wawancara dengan Guru Bahasa Jawa terkait yaitu Bu Diah Bratangalun, S.S, M.Pd kelas VIIA merupakan kelas yang diampu beliau.
- b. Kelas VIIA sanggup mengikuti uji kuesioner respon siswa atas arahan dari Bu Diah.

Kriteria Eksklusi:

- a. Siswa kelas VIIA mengikuti Mulok selain Bahasa Jawa, seperti Bahasa Sunda, dsb.
- b. Siswa kelas VIIA bukan berasal dari suku jawa atau tidak memahami bahasa Jawa.
- c. Siswa kelas VIIA tidak berasal atau berdomisili di Jawa Tengah.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran di SMP Negeri 2 Magelang dimana untuk tahun ajaran baru yaitu kelas VII yang sudah menjadi siswa sekarang ini menganut sistem zonasi, maka tidak ada siswa yang dikeluarkan dari sampel. Karena, tidak ada siswa yang memenuhi kriteria Eksklusi.

3.1.3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup. Dimana dalam kuesioner tertutup, pengguna diberi opsi untuk menilai berdasarkan kriteria yang tersedia.

Jumlah opsi yang digunakan menggunakan Skala *Likert*. Menurut Dane Bertram (2006) menjelaskan dalam Skala Likert terdapat berbagai jenis yaitu: 4R, 5R, dan 7R. Disini, penulis memilih 4R dimana terdiri dari 4 pilihan yaitu :

Sangat Setuju (*Strongly Agree*), Setuju (*Agree*), Tidak Setuju (*Disagree*), Sangat Tidak Setuju (*Strongly Disagree*).

Dimana untuk penilaianya adalah sebagai berikut :

- a) Sangat Setuju : Skor 4
- b) Setuju : Skor 3
- c) Tidak Setuju : Skor 2
- d) Sangat Tidak Setuju : Skor 1

3.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menguji aplikasi mencakup : uji ahli media, uji ahli materi, dan uji kuesioner pengguna. Dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan hitungan sebagai berikut:

Untuk mencari nilai X atau nilai persentase pengujian digunakan rumus :

$$X = \left(\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\% \right)$$

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis kuesioner adalah skala *Likert*, dimana skala *Likert* digunakan sebagai skala pengukur sikap, pendapat, persepsi, seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010:134). Skenario pengujian sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)

Keterangan:

Nomor urut fungsi : (a)

Berisi kriteria pengujian sistem informasi : (b)

Kriteria penilaian = (c) (d) (e) (f)

Kriteria penilaian dibagi menjadi 4 sebagai berikut:

1. Sangat Setuju
2. Setuju
3. Tidak Setuju
4. Sangat Tidak Setuju

Untuk membuat tabel digunakan nilai maksimum dan nilai minimum serta interval. Nilai maksimum merupakan persentase tertinggi, nilai minimum merupakan persentase terendah yang mungkin terjadi.

Menurut Sugiono (2013), interval dicari dengan cara berikut:

1. Menentukan *range* data terbesar – data terkecil yaitu $100 - 25 = 75$
2. Menentukan interval penilaian yaitu 4 (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik)
3. Menentukan lebar interval dengan cara membagi *range*. Interval penilaian adalah $75/4 = 18,75$. Sehingga *range* interval dijelaskan melalui tabel 3.6 dibawah.

Tabel 3.6 Konversi Skor ke Nilai

No	Interval Penilaian	Kriteria
1	$81,25\% < X \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$62,5 \% < X \leq 81,25\%$	Baik
3	$43,75\% < X \leq 62,5\%$	Kurang Baik
4	$25\% < X \leq 43,75\%$	Tidak Baik

3.2.1 Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan suatu instrument (Heale dan Twycross, 2015). Validitas yang digunakan untuk menguji instrument kuesioner dalam penelitian ini adalah *Construct Validity* (Validitas Konstruksi).

Setelah pengujian dan ahli dilakukan, dilanjutkan dengan uji coba aplikasi terkait lalu uji coba oleh pengguna menggunakan kuesioner yang terdiri dari beberapa butir soal. Untuk menguji validitas setiap butir soal, Uji validitas penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS agar cepat dan tepat. Sebuah instrument dikatakan valid jika nilai signifikansi $\leq 0,05$. Jika nilai signifikasinya $> 0,05$ maka instrument tersebut tidak valid. Cara penghitungan melalui SPSS sebagai berikut:

1. Siapkan data-data yang akan diuji pada Ms. Excel.
2. Buka program SPSS.
3. Klik *variable view*, copy data yang di simpan di excel.
4. Klik menu *analyze*, arahkan kursor ke menu *correlate*.

5. Pilih menu *bivariate*, akan muncul tampilan *bivariate correlations*.
6. Masukan semua item dan total ke kolom *variables* pada *correlation coefficients* pilih *pearson*, pada *test of significance* pilih *two-tailed*, dan centang *flag significance corellation* kemudian pilih ok.

3.2.2 Reliabilitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2006) reliabilitas merupakan ketetapan suatu tes apabila diujikan kepada sesuatu hal yang sama. Uji Reliabilitas disini menggunakan *Alpha Cronbach* dimana hasil yang didapatkan akan dikonversikan ke tabel konversi *Alpha Cronbach*. Cara Uji Reliabilitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

1. Siapkan data-data yang akan diuji pada Ms. Excel.
2. Buka program SPSS versi 22.
3. Klik *variable view*, *copy* data yang disimpan di Excel.
4. Ubah data *variable view* tiap baris yaitu kolom *Decimals* ubah menjadi 0 dan kolom *Measure* menjadi *Decimals*.
5. Klik menu *analyze*, arahkan *cursor* ke menu *scale* klik *reliability analysis* dan akan muncul tampilan *reliability analysis*.
6. Masukkan semua item kecuali item total, kembali ke kolom items kemudian klik ok.
7. Setelah klik ok maka akan munculah hasil *analysis reliabilitas*.

Untuk memudahkan analisis hasil Uji Reliabilitas, Tabel 3.7 Menampilkan nilai konsistensi Alpha Cronbach yang digunakan dalam Uji Reliabilitas

Tabel 3.7 Nilai Konsistensi *Alpha Cronbach*

Cronbach's Alpha	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari hasil perancangan produk, hasil pengujian produk, hasil uji validitas data instrumen, hasil uji reliabilitas data instrumen, dan hasil respon siswa. Pengujian produk terdiri dari pengujian kelayakan media oleh ahli media, pengujian *functionality* yaitu uji *Blackbox*, pengujian kelayakan materi oleh ahli materi.

4.1.1 Hasil Perancangan Produk

1. Tampilan *User Interface Awal* (Sebelum menu utama)

Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa dilengkapi dengan tampilan *Awal* dimana dalam Tampilan *Awal* ini menampilkan tampilan *Abdi Nampilake* sebagai *splash screen*, Kemudian Tampilan *Background* awan bergerak yang dimana terdapat tombol *mlebu/ masuk* dan apabila dipencet akan keluar *loading screen* untuk menuju menu utama. Bisa dilihat dalam gambar 4.1 yaitu tampilan user interfacenya.



Gambar 4.1 Tampilan *User Interface Sugeng Rawuh*

2. Tampilan *User Interface* Menu Utama/ Main Menu

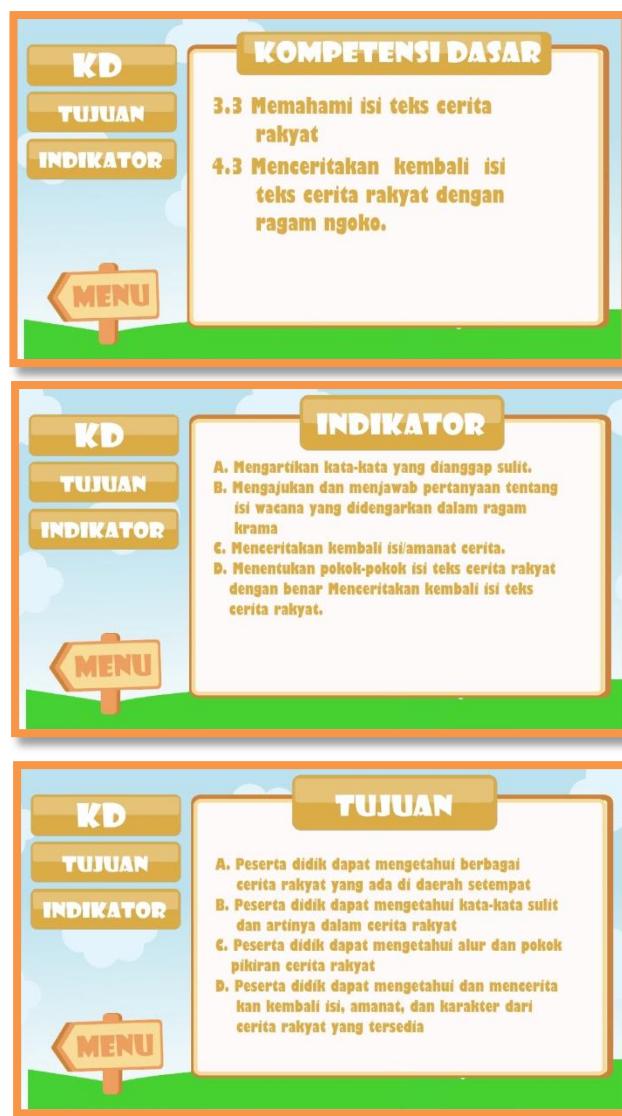
Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa menampilkan berbagai menu dalam tampilan menu utama yaitu Menu Kompetensi Dasar, Menu Materi, Menu *Padhuan*, Menu *Pitakonan*, Menu Sumber, Menu *Kamus*, dan Menu Video Materi. Kemudian dalam tampilan ini menampilkan menu profil dan tombol musik *On/Off* serta Tombol Keluar. Untuk Keluar dari Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa. Gambar 4.2 dibawah merupakan tampilan *user interface* untuk menu keluarnya.



Gambar 4.2 Tampilan *User Interface* Menu Utama dan Menu keluar

3) Tampilan *User Interface* Menu Kompetensi Dasar

Dalam Tampilan ini menampilkan menu Kompetensi Dasar terkait pembuatan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa dimana menampilkan Halaman Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran, serta Tujuan Pembelajaran dan Media. Gambar 4.3 merupakan Tampilan Menu Kompetensi Dasar.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Kompetensi Dasar

4) Tampilan *User Interface* Menu Panduan

Dalam Tampilan Menu Panduan ini menampilkan panduan untuk menu dan tombol agar memudahkan pengguna memahami dan menggunakan media. Dalam menu ini terdapat tombol menu untuk kembali dan menuju tampilan yang ada dalam Menu ini. Gambar 4.4 merupakan Tampilan *User Interface* menu Panduan.

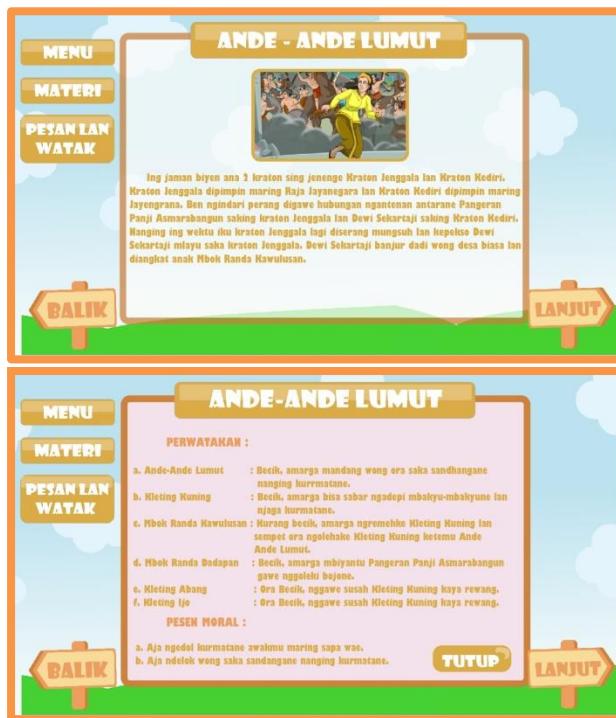


Gambar 4.4 Tampilan *User Interface* Menu Paduan

5) Tampilan *User Interface* Menu Materi

Dalam Tampilan Menu Materi menampilkan 10 Menu Materi/ Cerita Rakyat. Dimana dalam setiap Menu Materi terdapat tampilan Ilustrasi dan Cerita Rakyat dalam bahasa jawa dan terdapat beberapa tombol yaitu : Tombol Balik, Tombol Lanjut, Tombol Menu, Tombol Materi, dan *Tombol Pesan lan Perwatakan*. Gambar 4.5 merupakan tampilan *User Interface* Menu Materi

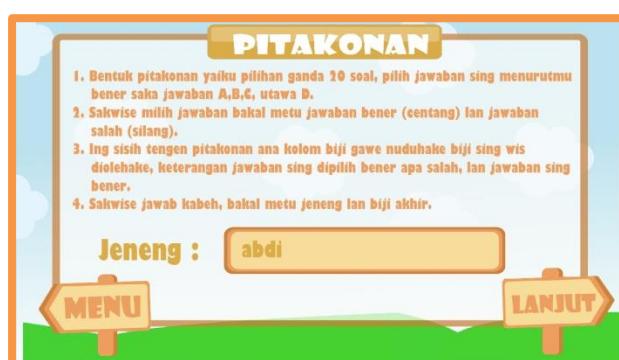




Gambar 4.5 Tampilan *User Interface* Menu Materi

6) Tampilan *User Interface* Menu *Pitakonan*

Dalam Tampilan Menu *Pitakonan* menampilkan beberapa tampilan. Tampilan pertama menampilkan tampilan petunjuk mengerjakan dan menu memasukkan nama dan tombol Mulai. Lalu Tampilan kedua menampilkan soal dan jawaban dari A,B,C,D dan dipilih dengan mengklik salah satunya. Kemudian Tampilan terakhir menampilkan hasil skor dan tombol Balik untuk kembali ke menu utama. Gambar 4.6 merupakan tampilan *User Interface* Menu *Pitakonan*.





Gambar 4.6 Tampilan *User Interface* Menu Pitakonan

7) Tampilan *User Interface* Menu Kamus

Dalam Tampilan Kamus ini menampilkan daftar atau istilah asing beserta terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Dimana tampilan menampilkan Kata sesuai abjad. Di menu ini juga ada tombol balik dan lanjut untuk berpindah tampilan. Gambar 4.7 merupakan *User Interface* menu kamus.



Gambar 4.7 Tampilan *User Interface* Menu Kamus

8) Tampilan *User Interface* Menu *Profil*

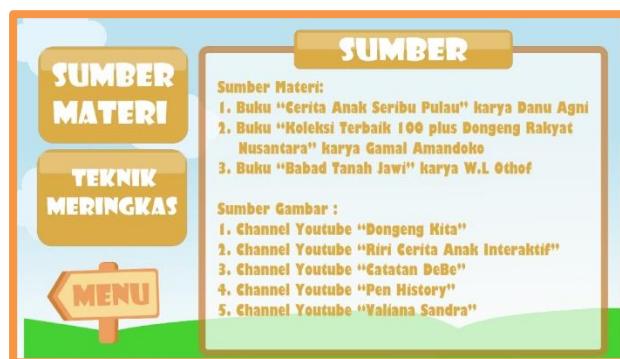
Dalam Tampilan *Profil* ini menampilkan profil tentang pembuat Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa termasuk kontaknya. Gambar 4.8 merupakan Tampilan *User Interface* Menu *Profil*.

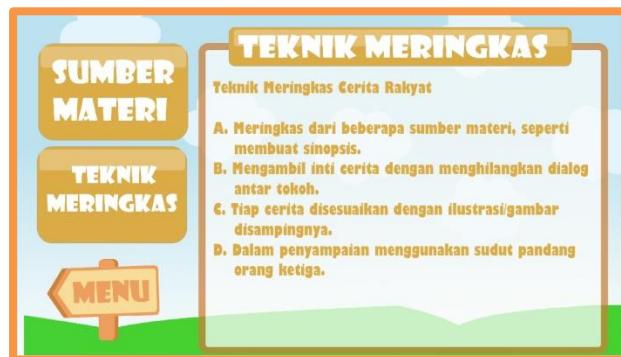


Gambar 4.8 Tampilan *User Interface* Menu *Profil*

9) Tampilan *User Interface* Menu *Sumber*

Dalam Tampilan *Sumber* ini menampilkan sumber materi mencakup sumber ilustrasi serta materi dan juga teknik meringkas. Gambar 4.9 Tampilan merupakan *User Interface* Menu *Sumber*





Gambar 4.9 Tampilan *User Interface* Menu Sumber

10) Tampilan *User Interface* Menu Video Materi

Dalam Tampilan Video Materi ini menampilkan panduan video materi dan daftar video setiap cerita rakyat yang bisa ditonton *online* lewat *youtube*.

Gambar 4.10 Tampilan merupakan *User Interface* Menu Sumber.



Gambar 4.10 Tampilan *User Interface* Menu Video Materi

4.1.2 Hasil Pengujian Produk

4.1.2.1 Hasil Pengujian Kelayakan Media

Pengujian Kelayakan Media dilakukan dengan mengujikan aplikasi pembelajaran kepada dua ahli media. Kuisisioner diisi dengan *checklist*, berikut adalah daftar nama validator aplikasi yang ditunjukkan pada tabel 4.1. Dan juga untuk Hasil Uji Kelayakan Media I ditunjukkan oleh Tabel 4.2

Tabel 4.1 Daftar Penguji Media

No	Nama Penguji	Profesi
1.	Sony Zulfikasari, S.Pd, M.Pd	Dosen Teknologi Pendidikan
2.	Basuki Sulistio, S.Pd, M.Pd	Dosen Teknologi Pendidikan

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Unit Uji Kelayakan Media

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.	0	0	0	2
2.	Reliabel (handal).	0	0	1	1
3.	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).	0	0	1	1
4.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).	0	0	1	1
5.	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/tool</i> untuk pengembangan.	0	0	0	2
6.	Kompatibilitas (Media pembelajaran dapat diinstal/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).	0	0	0	2
7.	Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.	0	0	0	2
8.	Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk pemakaian,	0	0	0	2

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
	dan alur program.				
9.	<i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).	0	0	0	2
Aspek Komunikasi Visual					
10.	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran.	0	0	0	2
11.	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.	0	0	0	2
12.	Sederhana dan menarik	0	0	0	2
13.	Audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> musik)	0	0	1	1
14.	Visual (<i>layout design</i> , <i>typography</i> , warna)	0	0	0	2
15.	Layout interaktif (ikon, navigasi)	0	0	0	2
Total		0	0	4	26
Hasil Perhitungan Total		0	0	12	104

Berdasarkan hasil perhitungan total, maka didapatkan jumlah skor total sebagai berikut:

$$\text{Jumlah Skor total : } 0 + 0 + 12 + 104 = 116$$

Kemudian dilakukan perhitungan nilai X pada uji kelayakan media sebagai

Berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$X = \frac{116}{(120)} \times 100\% = 96,67\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai X sebesar **96,67%**

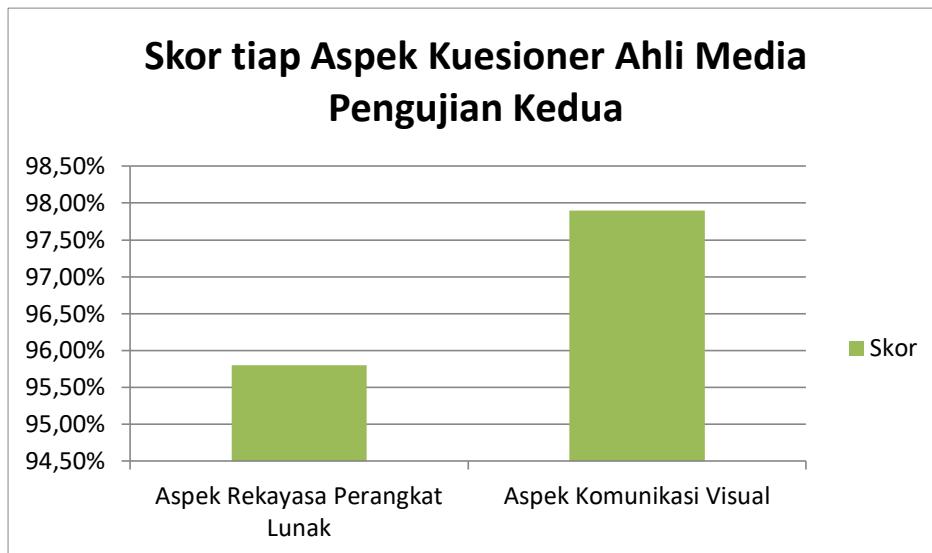
Hasil perhitungan tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan berpedoman

pada konversi nilai Hasil tersebut menyatakan bahwa kualitas aplikasi pembelajaran sudah “**Sangat Baik**” dan dapat digunakan untuk uji pengguna.

Untuk penilaian skor tiap aspek pada Uji Kelayakan Media dapat dilihat pada tabel 4.3 dan untuk diagram untuk memperjelas hasil tiap aspek pada Uji Kelayakan Media dapat dilihat pada gambar 4.11.

Tabel 4.3 Pengujian Kelayakan Media Tiap Aspek

No	Kriteria	Skor
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	95,80%
2	Aspek Komunikasi Visual	97,90%



Gambar 4.11 Diagram Hasil Uji Kelayakan Media Tiap Aspek

Dapat dilihat dari pengujian Uji Kelayakan Media oleh dua Ahli Media baik dari masing-masing yaitu Aspek Rekayasa Perangkat Lunak mendapatkan skor **95,80%** dan Aspek Komunikasi Visual mendapatkan **97,90%**. Jika dikonversi ke skor maka masing-masing aspek mendapatkan hasil “**Sangat Baik**”.

4.1.2.2 Hasil Pengujian *Functionality*

Pengujian *Functionality* dilakukan dengan menggunakan *Blackbox Testing* pada aspek *Functionality* ISO 9126 oleh Wahono. Tabel 4.4 merupakan pengujian *Functionality*:

Tabel 4.4 Hasil Pengujian *Functionality* (*Blackbox Testing*)

No	Komponen Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Menu Awal	Menekan Tombol Mlebu	Muncul <i>Loading Screen</i> dan masuk Halaman Menu Utama	Sesuai
2.	Menu Utama	Menekan Tombol Kompetensi Dasar	Menuju ke Halaman Kompetensi Dasar	Sesuai
		Menekan Tombol Panduan	Menuju ke Halaman Panduan	Sesuai
		Menekan Tombol Materi	Menuju ke Halaman Materi	Sesuai
		Menekan Tombol Pitakonan	Menuju ke Halaman Pitakonan	Sesuai
		Menekan Tombol Profil	Menuju ke Halaman Profil	Sesuai
		Menekan Tombol Kamus	Menuju ke Halaman Kamus	Sesuai
		Menekan Tombol Sumber	Menuju ke Halaman Sumber	Sesuai
		Menekan Tombol Video Materi	Menuju ke Video Materi	Sesuai
		Menekan Tombol Metu	Keluar Halaman Keluar	Sesuai
3.	Menu Kompetensi Dasar	Menekan Tombol KD di halaman <i>Kompetensi Dasar</i>	Menuju ke Halaman Kompetensi Dasar	Sesuai
		Menekan Tombol Indikator di halaman <i>Kompetensi Dasar</i>	Menuju ke Halaman Indikator	Sesuai

No	Komponen Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
		Menekan Tombol Tujuan di halaman <i>Kompetensi Dasar</i>	Menuju ke Halaman Tujuan	Sesuai
		Menekan Tombol Menu di halaman <i>Kompetensi Dasar</i>	Kembali ke Menu Utama	Sesuai
4.	Menu Panduan	Menekan Tombol Panduan Menu di halaman <i>Panduan</i>	Lanjut ke Halaman Panduan Menu	Sesuai
		Menekan Tombol Panduan Tombol di halaman <i>Panduan</i>	Menuju ke Halaman Panduan Tombol	Sesuai
		Menekan Tombol Menu di halaman <i>Panduan</i>	Kembali ke Menu Utama	Sesuai
5.	Menu Materi	Menekan Tombol Cerita	Menuju ke Halaman Cerita Terkait	Sesuai
		Menekan Tombol Lanjut di dalam halaman <i>Crita Rakyat</i>	Menuju ke Halaman Cerita selanjutnya	Sesuai
		Menekan Tombol Balik di dalam halaman <i>Crita Rakyat</i>	Menuju ke Halaman Cerita sebelumnya	Sesuai
		Menekan Tombol Materi di dalam halaman <i>Crita Rakyat</i>	Menuju ke Menu Materi	Sesuai
		Menekan Tombol Menu	Kembali ke Menu Utama	Sesuai
		Menekan Tombol Pesan Lan Perwatakan	Menampilkan Halaman Perwatakan dan Pesan Cerita Terkait	Sesuai
		Menekan Tombol Tutup pada Halaman Perwatakan dan Pesan Cerita	Menutup Halaman Perwatakan dan Pesan Cerita Terkait	Sesuai

No	Komponen Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
6.	Menu Pitakonan	Menekan Tombol Mulai	Menuju ke Halaman Soal	Sesuai
		Menekan Tombol A/B/C/D	Menjawab pertanyaan, mendapatkan skor, mengetahui jawaban benar atau salah, dan jawaban yang benar.	Sesuai
		Menekan Tombol Lanjut	Menuju ke Halaman Soal selanjutnya	Sesuai
		Menekan Tombol Menu pada Halaman Ahir Pitakonan	Kembali ke Menu Utama	Sesuai
7.	Menu Kamus	Menekan Tombol Lanjut di halaman <i>Kamus</i>	Lanjut ke Halaman Kamus Selanjutnya	Sesuai
		Menekan Tombol Balik di halaman <i>Kamus</i>	Kembali ke Halaman Kamus sebelumnya atau ke Menu Utama	Sesuai
		Menekan Tombol Menu di halaman <i>Kamus</i>	Kembali ke Menu Utama	Sesuai
8.	Menu Profil	Menekan Tombol Menu di halaman <i>Profil</i>	Kembali ke Menu Utama	Sesuai
9.	Menu Sumber	Menekan Tombol Sumber Materi di halaman <i>Sumber</i>	Menuju ke Halaman Sumber Materi	Sesuai
		Menekan Tombol Teknik Meringkas di halaman <i>Sumber</i>	Menuju ke Halaman Teknik Meringkas	Sesuai
		Menekan Tombol Menu di halaman <i>Sumber</i>	Kembali ke Menu Utama	Sesuai
10.	Menu Video Materi	Menekan Tombol Panduan Video di halaman <i>Video Materi</i>	Menuju ke Halaman Panduan Video	Sesuai

No	Komponen Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
		Menekan Tombol Daftar Video di halaman <i>Video Materi</i>	Menuju ke Halaman Daftar Video dan melampirkan daftar video terkait	Sesuai
		Menekan Tombol Menu di halaman <i>Video Materi</i>	Kembali ke Menu Utama	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian aspek *Functionality* pada tabel 4.4 Hasil pengujian aspek *Functionality* (*Blackbox Testing*) aplikasi pembelajaran telah mempunyai hasil yang sesuai dengan pengujian *blackbox*. Sehingga dapat dikatakan bahwa sistem pada aplikasi tersebut sudah berjalan “**Sesuai**” dengan fungsinya.

4.1.2.3 Hasil Pengujian Kelayakan Materi

4.1.2.3.1 Hasil Pengujian Kelayakan Materi (Uji Kelayakan Materi 1)

Pengujian Kelayakan Materi dilakukan dengan mengujikan aplikasi pembelajaran kepada dua ahli materi. Kuisioner diisi dengan *checklist*, Tabel 4.5 merupakan daftar nama validator materi beserta tabel 4.6 Hasil Pengujian Kelayakan Materi

Tabel 4.5 Daftar Penguinji Materi

No	Nama Penguinji	Profesi
1.	Diah Kusumaningtyas B, S.S, M.Pd	Guru Bahasa Jawa SMP Negeri 2 Magelang
2.	Eko Gunawan, S.Pd, M.Pd	Guru Bahasa Jawa SMA Negeri 1 Wonosobo

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Unit (Uji Kelayakan Materi 1)

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Kejelasan Tujuan Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	0	0	0	2
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan Kompetensi dasar.	0	0	0	2
Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan KD/Kurikulum					
3.	Media mengandung materi yang sudah sesuai dengan KD/Kurikulum yang berlaku	0	0	0	2
Ketepatan Penggunaan Strategi Pembelajaran					
4.	Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran ini menarik pengguna untuk belajar.	0	0	0	2
5.	Kemasan media pembelajaran mendorong pengguna untuk belajar mandiri.	0	0	1	1
Kemudahan Untuk Dipahami					
6.	Bahasa dalam panduan penggunaan dan materi mudah dipahami	0	0	1	1
7.	Penyampaian Materi di dalam media memudahkan materi untuk dipahami	0	0	0	2
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					
8.	Materi membahas tentang cerita rakyat bahasa Jawa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	0	0	0	2
9.	Materi cerita rakyat bahasa Jawa mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	0	0	0	2

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Kedalaman Materi					
10.	Materi yang disampaikan secara detail dan seusai KD/ Tujuan pembelajaran yang bersangkutan.	0	0	0	2
11.	Materi yang disampaikan disertai komponen pendukung seperti gambar/ ilustrasi	0	0	0	2
Sistematis, Runtut, dan Alur Logika Jelas					
12	Materi disajikan secara sistematis dan runtut	0	0	1	1
13.	Alur atau skenario program jelas	0	0	1	1
Kontekstualitas dan Aktualitas					
14.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan sumber belajar/ buku yang kebenarannya diakui	0	0	0	2
Integritas					
15.	Teknologi yang digunakan untuk membuat media dalam pembelajaran menerapkan interaksi antara pengguna dengan media.	0	0	0	2
Total		0	0	4	26
Hasil Perhitungan Total		0	0	12	104

Berdasarkan hasil perhitungan total, maka didapatkan jumlah skor total sebagai berikut:

$$\text{Jumlah Skor total : } 0 + 0 + 12 + 104 = 116$$

Kemudian dilakukan perhitungan nilai X pada uji kelayakan media sebagai Berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$X = \frac{116}{(120)} \times 100\% = 96,67\%$$

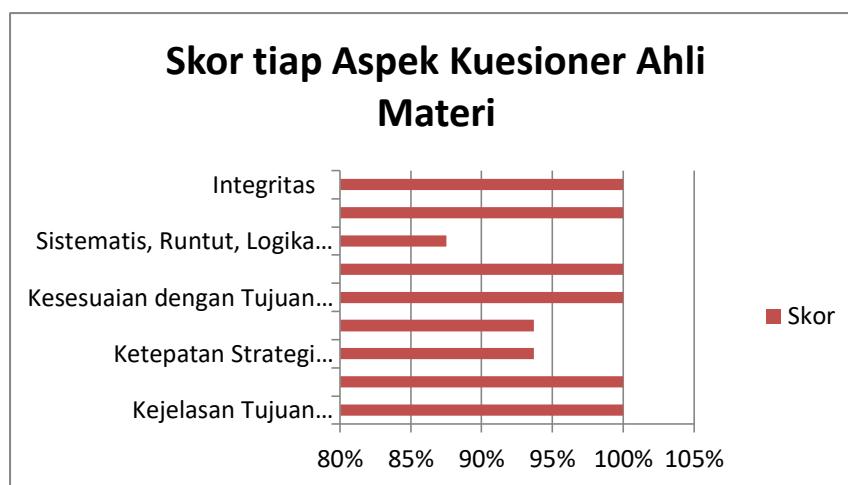
Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai X sebesar **96,67%**

Hasil perhitungan tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan berpedoman pada konversi nilai Hasil tersebut menyatakan bahwa materi pada aplikasi pembelajaran sudah “**Sangat Baik**” dan dapat digunakan untuk uji pengguna.

Untuk penilaian skor tiap aspek pada Uji Kelayakan Materi dapat dilihat pada tabel 4.7 dan untuk diagram untuk memperjelas hasil tiap aspek pada Uji Kelayakan Materi dapat dilihat pada gambar 4.12.

Tabel 4.7 Pengujian Kelayakan Materi Tiap Aspek

No	Kriteria	Skor
1	Kejelasan Tujuan pembelajaran	100%
2	Relevansi Tujuan dengan KD	100%
3	Ketepatan Strategi Pembelajaran	93,70%
4	Kemudahan untuk Dipahami	93,70%
5	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	100%
6	Kedalaman Materi	100%
7	Sistematis, Runtut, Logika Jelas	87,50%
8	Kontekstualitas	100%
9	Integritas	100%



Gambar 4.12 Diagram Hasil Uji Kelayakan Materi Tiap Aspek

Dapat dilihat dari pengujian Uji Kelayakan Materi oleh dua Ahli Materi, beberapa aspek seperti Kejelasan Tujuan, Relevansi Tujuan dengan KD, Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran, Kedalaman Materi, Integritas, dan Kontekstualitas mendapatkan skor “**100%**”. Dua aspek lain seperti Ketepatan Strategi Pembelajaran dan Kemudahan untuk Dipahami mendapatkan skor “**93,70%**”. Terakhir aspek dengan nilai terendah yaitu Sistematis, Runtut, Logika Jelas mendapatkan skor “**87,50%**” Jika skor yang didapatkan tiap aspek dikonversi berdasarkan tabel konversi maka masing-masing aspek mendapatkan hasil “**Sangat Baik**”.

4.1.3 Hasil Pengujian Oleh Pengguna

4.1.3.1 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data Instrumen

Setelah dilakukan pengujian baik pengujian ahli materi maupun pengguna. Maka pengujian terakhir adalah Uji Pengolahan Data dimana mencakup 2 pengujian yaitu Pengujian Validitas Instrumen dan Pengujian Reliabilitas Instrumen. Pengujian Validitas Instrumen merupakan pengujian untuk menguji kevalidan/ kebenaran dari setiap butir soal. Dan untuk Pengujian Reliabilitas adalah pengujian untuk menguji kuesioner apakah reliabel / handal atau tidak.

4.1.3.1.1 Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas menggunakan bantuan SPSS dengan memasukkan hasil Kuesioner dengan Sakala *Likert 4* dan menggunakan *r table Product Moment* dengan signifikansi 0,05 dimana dengan jumlah responden berjumlah 30 maka didapatkan nilai r tabel 0,361. Sebuah instrument dikatakan valid jika nilai signifikasi $\leq 0,05$. Jika nilai signifikasinya $> 0,05$ maka instrument tersebut tidak

valid. Sehingga jika hasil yang didapatkan dari perhitungan SPSS lebih dari 0,361 maka instrument tersebut valid dan jika tidak maka tidak valid. Tabel 4.8 merupakan tabel uji hasil Validitas menggunakan SPSS.

Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Siswa Berdasarkan SPSS

Pertanyaan ke-	r hitung	r table	Keputusan
1	0,390	0,361	VALID
2	0,371	0,361	VALID
3	0,383	0,361	VALID
4	0,555	0,361	VALID
5	0,499	0,361	VALID
6	0,385	0,361	VALID
7	0,598	0,361	VALID
8	0,523	0,361	VALID
9	0,609	0,361	VALID
10	0,674	0,361	VALID
11	0,507	0,361	VALID
12	0,616	0,361	VALID
13	0,591	0,361	VALID
14	0,568	0,361	VALID
15	0,645	0,361	VALID
16	0,511	0,361	VALID
17	0,666	0,361	VALID
18	0,695	0,361	VALID

Dapat dilihat dari penjelasan tabel diatas bahwasanya angka yang dihasilkan nilainya diatas r tabel product moment dengan signifikansi 0,05, dimana untuk responden 30 orang yaitu 0,361 sehingga seluruh instrumen dinyatakan VALID.

4.1.3.1.2 Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Validitas menggunakan bantuan SPSS dengan memasukkan hasil Kuesioner dengan Sakala *Likert 4* dan menggunakan SPSS dimana hasil yang didapat akan diikonevrsikan menurut tabel konversi *Alpha Cronbach*. Sehingga reliabilitas instrument dapat dikategorikan berdasarkan hasil konsistensi *Alpha Cronbach*. Tabel 4.9 merupakan hasil Uji Reliabilitas Instrumen menggunakan SPSS.

Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Siswa Berdasarkan SPSS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.855	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
K1	57.27	25.030	.279	.858
K2	57.13	25.361	.272	.857
K3	57.13	25.292	.285	.856
K4	57.17	24.626	.484	.847
K5	57.13	24.878	.422	.850
K6	57.07	25.444	.297	.855
K7	57.43	24.875	.544	.846
K8	57.53	24.602	.450	.849
K9	57.27	23.306	.515	.846
K10	56.93	23.582	.608	.841
K11	57.27	24.478	.417	.850

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
K12	57.20	24.372	.554	.845
K13	57.10	24.369	.523	.846
K14	56.93	24.202	.488	.847
K15	57.23	23.909	.579	.843
K16	57.27	25.030	.442	.849
K17	57.07	23.582	.597	.842
K18	56.93	23.857	.640	.841

Dapat dilihat dari penjelasan diatas bahwa nilai *Alpha Cronbach* yang didapatkan adalah 0,855 untuk 18 Item Instrumen sehingga dikategorikan bahwa nilai *Alpha Cronbach* 0,855 termasuk kategori “**Sangat Tinggi**”.

Dan dapat dilihat pengujian reliabilitas tiap item instrumen menunjukkan nilai *Alpha Cronbach* berada di angka 0,841 sampai 0,858. Sehingga jika dikategorikan berdasarkan nilai *Alpha Cronbach* maka tiap item dinyatakan “**Reliable**” karena masing-masing item instrumen masuk ke kategori “**Sangat Tinggi**” berdasarkan nilai konsistensi *Alpha Cronbach* yang ada pada tabel 3.6.

4.1.3.2 Pengujian Pengguna

Pengujian oleh pengguna dilakukan terhadap Siswa Kelas VII yaitu Kelas VII A SMP Negeri 2 Magelang. Proses pengujian dilakukan dengan tahap mencoba aplikasi pembelajaran terlebih dahulu, kemudian dilakukan penilaian terhadap media dengan cara mengisi kuisioner *Measuring Usability with USE Questionnaire* oleh Arnold M Lund (2001). Jumlah butir pertanyaan dalam kuisioner ini adalah 18 butir dengan menggunakan skala satu sampai empat. Tabel 4.10 merupakan hasil pengujian aplikasi menggunakan angket oleh siswa.

Tabel 4.10 Tabel Hasil Responden Siswa

Res	Nomor Butir																		Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	63
2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	63
3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	59
4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	64
5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
6	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	59
7	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
8	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	60
9	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
10	4	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	50
11	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	60
12	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	62
13	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	61
14	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	63
15	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67
16	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	55
17	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	61
18	4	3	3	3	4	4	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	57
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
21	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	62
22	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	61
23	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	64
24	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	64
25	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	60

Res	Nomor Butir																		Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
26	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	59
27	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
28	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	65
29	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	61
30	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	61
Jml	98	102	102	101	102	104	93	90	98	108	98	100	103	108	99	98	104	108	18 16

Selanjutnya dilakukan perhitungan prosentase untuk pengujian oleh pengguna dengan rumus:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$X = \frac{1816}{(4 \times 30 \times 18)} \times 100\%$$

$$X = \frac{1816}{2160} \times 100\% = 84,07\%$$

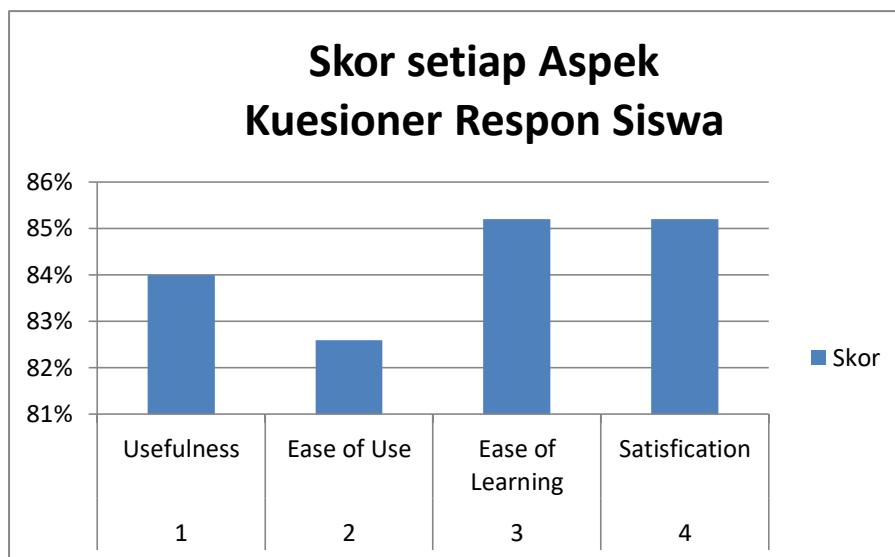
Berdasarkan perhitungan prosentase pengujian oleh pengguna, didapatkan nilai 84,07 %. Hasil konversi menunjukkan pada kriteria **“Sangat Baik”**.

Untuk penilaian skor tiap aspek pada Uji Respon Siwa dapat dilihat pada tabel 4.11 dan untuk diagram untuk memperjelas hasil tiap aspek pada Uji Kelayakan Media dapat dilihat pada gambar 4.13.

Tabel 4.11 Tabel Pengujian Respon Siswa Tiap Aspek

No	Kriteria	Skor
----	----------	------

1	<i>Usefulness</i>	84%
2	<i>Ease of Use</i>	82,60%
3	<i>Ease of Learning</i>	85,20%
4	<i>Satisfaction</i>	85,20%



Gambar 4.13 Diagram Hasil Uji Kelayakan Media Tiap Aspek

Dapat dilihat dari pengujian Uji Respon Siswa oleh siswa kelas VII A berjumlah 30 orang, aspek *Usefulness* mendapatkan skor “84%”. Aspek *Ease of Use* mendapatkan skor “82,60%”. Serta aspek *Ease of Learning* dan *Satisfaction* mendapatkan skor yang sama yaitu “85,20%”. Jika skor yang didapatkan tiap aspek dikonversi berdasarkan tabel konversi maka masing-masing aspek mendapatkan hasil “Sangat Baik”.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pembahasan Pengembangan Aplikasi

Aplikasi Pembelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa dalam pengembangannya melalui metode *Waterfall Model Linear*. *Waterfall* sendiri terdiri beberapa tahap yaitu: Analisis Kebutuhan Desain Sistem, Penulisan Kode

Program, Pengujian Program, dan Implementasi Program. Dalam pengembangan software tersebut menggunakan *Adobe Animate* dengan bahasa pemrograman *actionscript 3.0*. Pengujian terdiri dari tiga tahap yaitu: Pengujian Ahli Media, Pengujian Ahli Materi, dan Pengujian *Blackbox*.

Untuk pengujian Ahli Media mendapatkan total skor 96,67% dengan kriteria “Baik”. Pengujian Ahli Media mendapatkan kriteria “Baik” didasarkan penilaian penuh oleh Ahli Media pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak yaitu butir penilaian Efektif dan Efisien, Usabilitas, Ketepatan pemilihan *software* pengembangan, Kompatibilitas, Pemaketan Program, Dokumentasi Program, serta *Reusable*. Untuk Aspek Komunikasi Visual mendapat penilaian penuh pada butir Komunikatif, Kreatif, Sederhana (Menarik), Audio, dan Visual. Penilaian penuh Ahli Media dapat dilihat pada tabel 4.2. Pengujian Ahli Materi mendapatkan total skor 96,67% dengan kriteria “Baik”. Pengujian Ahli Materi mendapatkan kriteria “Baik” ditunjukkan pada penilaian penuh terhadap aspek Kejelasan Tujuan Pembelajaran dengan KD yang mendukung ketercapaian pembelajarannya, Kedalaman Materi, serta Kontekstualitas dan Integritas. Penilaian penuh Ahli Materi dapat dilihat pada tabel 4.7. Sedangkan untuk Pengujian *Blackbox* mendapatkan skor 100% dengan kriteria “Layak”. Pengujian *Blackbox* mendapatkan skor 100% karena setiap pengujian skenario sesuai yang dapat dilihat pada tabel 4.4.

Implementasi program kepada siswa SMP Negeri 2 Magelang berjumlah 30 siswa karena 2 siswa berhalangan hadir dengan metode pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Uji yang dilaksanakan meliputi Uji Validitas, Uji

Reliabilitas, dan Uji Keminatan. Untuk Uji Validitas menyatakan bahwa semua butir angket “Valid”. Untuk Uji Reliabilitas mendapatkan nilai Alpha Cronbach 0,855 dengan kategori “Tinggi”. Sedangkan Uji Keminatan mendapatkan skor 84,07% dengan kriteria “Baik”. Uji keminatan siswa mendapatkan kriteria “Baik” dengan melihat Butir kuesioner Nomor 10, Nomor 14, dan Nomor 18 pada tabel 4.10 yang mendapatkan skor tertinggi dari butir kuesioner lain. Dapat dilihat pada lampiran 12, butir kuesioner nomor 10 menunjukkan media dapat digunakan oleh orang umum. Butir kuesioner nomor 14 menunjukkan penggunaan media memudahkan siswa dalam menguasai materi terkait dalam hal ini yaitu cerita rakyat bahasa Jawa. Dan butir kuesioner nomor 18 menunjukkan media menyenangkan dalam digunakan. Maka dapat disimpulkan bahwa uji keminatan siswa mendaatkan kriteria “Baik” yaitu karena kebanyakan siswa melalui uji kuesioner berperndapat bahwa aplikasi terkait mudah digunakan oleh orang umum, memudahkan siswa dalam menguasai materi, dan menyenangkan untuk digunakan.

4.2.2 Pembahasan Penelitian yang Relevan

Analisis Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa terhadap penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa dikembangkan dengan *Adobe Animate CC* 2018 yang dapat di-deploy atau di-export menjadi Aplikasi *android* maupun *IOS*, aplikasi desktop *Windows* maupun *Mac OS* serta *Web HTML*. Sedangkan penelitian dilakukan Ermayanti Lestari, Erda Guslinar Perdana, dan Mirza Akhena (2013) serta penelitian yang dilakukan Astrid Aprillini, R. Rizal Isnanto, dan Rinta Kridalukmana (2016) hanya berfokus pada *android*. Penelitian Romin Adi Santoso, Dwi Sunaryono, dan Isye Arieshanti (2013) hanya berfokus ke *IOS*.
- b. Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa membatasi cerita rakyat yang ada di Jawa Tengah dengan jumlah 10 buah Cerita Rakyat Jawa Tengah. sedangkan dari tiga penelitian terkait berfokus kepada Cerita Rakyat Nusantara (tidak hanya terpaku pada satu Wilayah). Romin Adi Santoso, Dwi Sunaryono, dan Isye Arieshanti (2013) menampilkan 5 Cerita Rakyat. Penelitian Astrid Aprillini, R. Rizal Isnanto, dan Rinta Kridalukmana (2016) menampilkan 6 Cerita Rakyat. Dan penelitian dilakukan Ermayanti Lestari, Erda Guslinar Perdana, dan Mirza Akhena (2013) hanya menampilkan 1 Cerita Rakyat yaitu Bawang Merah dan Bawang Putih.
- c. Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa berfokus pada dunia pendidikan dengan melampirkan Kurikulum, Tujuan Media, dsb. Serta dalam penyampaiannya menggunakan bahasa Jawa *Ngoko* sesuai penulisan bahasa jawa *Ngoko* yang baku. Sedangkan tiga penelitian terkait tidak berfokus ke dunia pendidikan hanya berfokus untuk respon anak-anak oleh sebab itu menggunakan bahasa Indonesia agar mudah diapahami.

d. Pada penelitian Romin Adi Santoso, Dwi Sunaryono, dan Isye Arieshanti (2013) menjelaskan bahwa penelitian “Aplikasi dongeng menarik bagi anak usia 6-8 tahun tetapi pada anak berusia lebih tua kurang tertarik”. Namun dalam penelitian Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa ini membuktikan dengan hasil respon siswa berdasarkan kuesioner dan aspek milik Arnold M Lund (2001) mendapatkan skor 84,07% dimana menurut konversi nilai Sugiyono (2013) mendapatkan kriteria “Sangat Baik”. Sehingga menyanggah penelitian Romin Adi Santoso, Dwi Sunaryono, dan Isye Arieshanti (2013). Sedangkan dua penelitian lain hanya berfokus ke responden anak-anak SD berusia 5-8 tahun tanpa melakukan penelitian terhadap responden berusia remaja.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Pengembangan *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa* sudah memenuhi semua uji kelayakan baik Uji Ahli Materi, Uji Ahli Media, Uji *Blackbox*.
- b) Pengujian *Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa* di kelas VIIA dengan kuesioner mendapat kriteria “Sangat Baik”

5.2. Saran

Pembuatan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa ini masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya yaitu sebagai berikut:

- a) Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa berbasis *Android* disarankan digunakan oleh siswa kelas VII tidak hanya kelas VII A sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi cerita rakyat Bahasa Jawa.
- b) Pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa dalam pengembangannya menggunakan Adobe Animate CC 2018 kurang animasi. Diharapkan kedepannya ditambahkan animasi agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillini, A., Isnanto, R. R., & Kridalukmana, R. (2016). Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(1), 44–50. <https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.3.1.2015.44-50>
- Adobe Animate Team Journal. 2016. *Adobe Rilis Animate CC sebagai Pengganti Adobe Flash Professional.* Diperoleh 12 Maret 2019, dari <https://teknojurnal.com/adobe-melunurkan-animate-cc-versi-final-sebagai-pengganti-adobe-flash-professional/>
- Amir, Adriyetti. 2013. *Sastra Lisan Indonesia.* Yogyakarta: ANDI.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Edisi Pertama.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bertram, D. 2016. “Likert Scales.” Diperoleh 12 Maret 2018 dari : <http://my.ilstu.edu/~eostewa/497/Likert%20topic-dane-likert.pdf>.
- Blake dan Horalsen dalam Latuheru, 1988. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc.* New Jersey : Englewood Cliffs
- Chomaedi, dan Salamah. 2018. *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah.* Jakarta: Grasindo.

Danandjaja, J. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain lain*. Jakarta: Grafiti.

Djamarah, Syaiful Bahri. dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Kedua. Jakarta: Rineka Cipta.

Goggin, G. (2012). Google phone rising: The Android and the politics of opensource. *Continuum*, 26(5), 741–752. <https://doi.org/10.1080/10304312.2012.706462>

Hamalik, O. 2003. *Media Pendidikan*, Cetakan VI. Bandung: PT Citra Aditya.

Heale, R., & Twycross, A. (2015). Validity and reliability in quantitative studies. *Evidence-Based Nursing*, 18(3), 66–67. <https://doi.org/10.1136/eb-2015-102129>

Heinich, R., , Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional Media:and the New Technology of Instruction*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Kanzunuddin, M. 2011. Peran Sastra dalam Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* Kudus. Universitas Muria Kudus.Kudus.

Kemp, J.E. dan Dayton D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Rows Publisher New York.

Larrea, M. (2017). Black-Box Testing Technique for Information Visualization. Sequencing Constraints with Low-Level Interactions. *Journal of Computer Science and Technology*, 17(1), 37–48.

Lestari, E., Perdana, E. G., & Akhena, M. (2013). *Aplikasi cerita rakyat indonesia berbasis android*.

Lund, A. M. (2001). Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability Interface*, 8(2), 3–6. <https://doi.org/10.1177/1078087402250360>

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Naseer, Muhammad dan Harsemadi, Gede. *Sistem Multimedia*. 2013. Yogyakarta: CV. Andi Offset

Nunuk Suryani dkk. (2018). *Media Pembelejaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogjakarta: Gadjah Mada University Press.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013. *Implementasi Kurikulum*. 27 Juni 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

Priyono, E., & Budijahjanto, I. G. P. A. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Edu-Game Adventure Pada Standar Kompetensi Menginstalasi Pc Di Smkn 1 Tuban. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).

Roger S. Pressman, 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*, ANDI Yogyakarta.

Salbino, S . 2015. *Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta:Kuncikom.

Sanaky, Hujair AH. (2009) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press

Santoso, R. A., Sunaryono, D., & Arieshanti, I. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Buku “ Dongeng ” - iOS. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(2), 407–412.

Sifauttijani, F., Listyorini, T., & Meimaharani, R. (2017). Pencarian Rumah Makan Berbasis Android. *Simetris*, 8(Android), 309–316.

Sudjana, N, A. Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

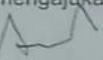
Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta.

_____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta.

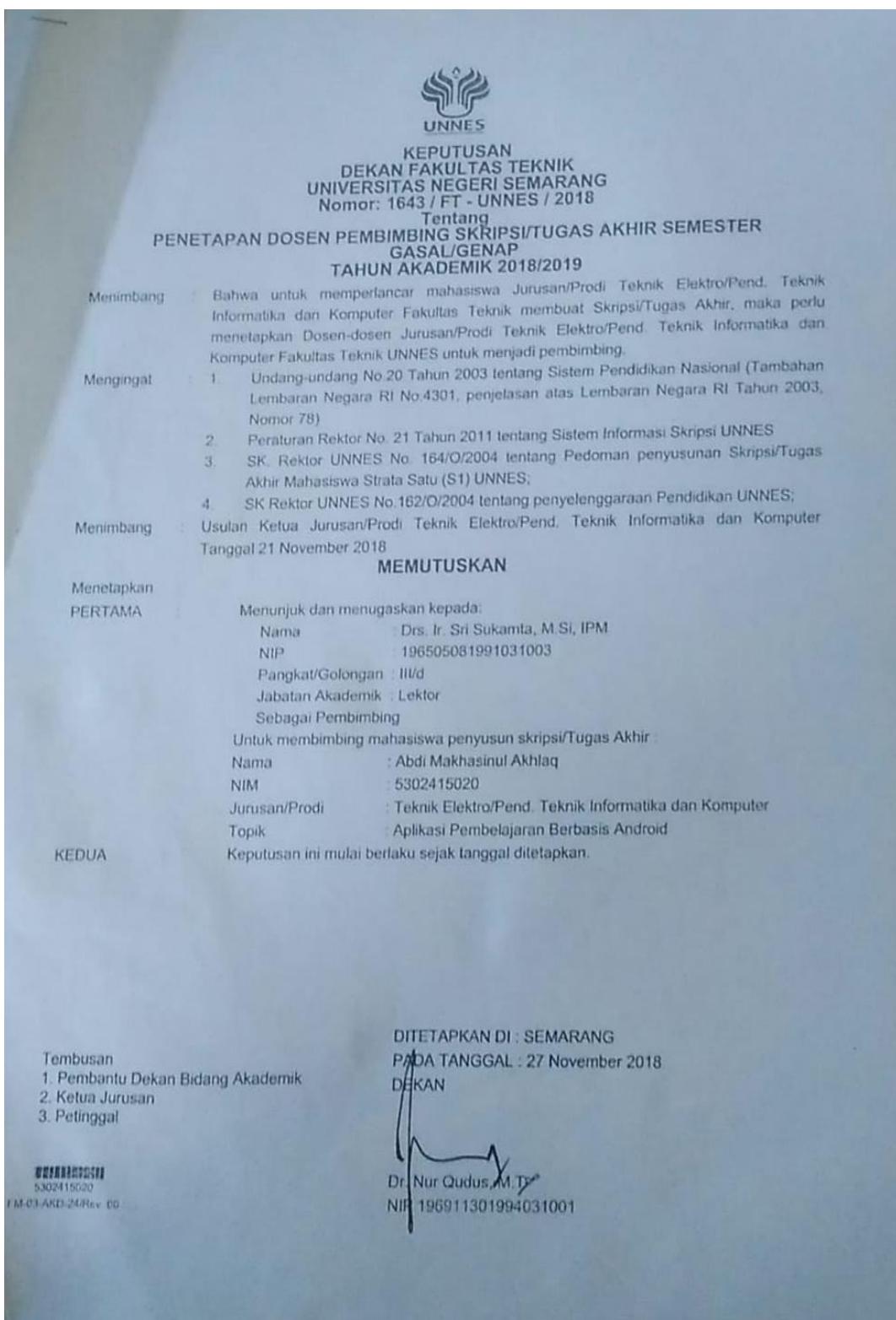
Wahono, R.S. 2006. *Aspek dan Kriteria Media Pembelajaran*. Diperoleh 6 Januari 2019, dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Topik Skripsi

 UNNES	Formulir Usulan Topik Skripsi FM-1-AKD-24/rev.00 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
<p>Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:</p> <p>Nama : Abdi Makhasinul Akhlaq NIM : 5302415020 Jurusan : Teknik Elektro Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1 Topik : Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android</p>	
<p>Menyetujui Ketua Jurusan  Dr.-Ing. Dhidik Prastyanto, S.T., M.T. NIP. 197805312005011002</p> <p>Semarang, 21 November 2018 Yang mengajukan,  Abdi Makhasinul Akhlaq NIM. 5302415020</p>	
	

Lampiran 2. Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi



Lampiran 3. Usulan Judul Skripsi


 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS TEKNIK
 JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
 Gedung E.11 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, 50229
 Telp/Fax (024) 8508104 Laman : <http://www.te.unnes.ac.id>

Yth.
 Bapak/Ibu (1) Sri Sukanta, M.Si (2)
 Dosen Jurusan Teknik Elektro FT Unnes.

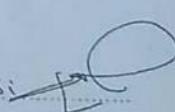
Dengan Hormat,
 Mohon pertimbangan kelayakan judul/tema/ruang/lingkup skripsi serta kesediaan menjadi pembimbing mahasiswa :

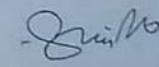
Nama : Abdi Marchainul Archaq NIM 5302415020
 Judul : Aplikasi Waaqaput, Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jawa berdasarkan kurikulum 2013 berbasis Android

Pertimbangan judul skripsi :

a. Setuju / Tidak setuju dengan perubahan menjadi :
 Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jawa untuk SD dan SMP dengan Waaqaput

b. Ketersediaan menjadi pembimbing : Bersedia / Tidak bersedia
 Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Dosen ybs,
 1. Sri Sukanta, M.Si 
 NIP. 196505081991031003

2.
 NIP. 
 Ir. Ulfah Mediati Arief, M.T
 NIP. 196605051998022001

Semarang, 26/9/2010
 Kaprodi PTIK

Lampiran 4. Surat Tugas Pengaji Seminar Proposal


**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS TEKNIK**
 Gedung Dekanat Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon/Fax (024) 8508101 - 8508009
 Laman : <http://www.ft.unnes.ac.id>, email: ft@mail.unnes.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 3249 /UN37.1.5/TU/2019

Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang memberi tugas kepada Saudara yang namanya tersebut di bawah ini sebagai Pengaji Seminar Proposal Skripsi Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Adapun nama-namanya sebagai berikut:

No	Nama / NIP	Pangkat / Golru	Tugas
1	Dra. Dwi Purwanti, Ah.T, M.S. 195910201990022001	Pembina, IV/a	Pengaji 1
2	Drs. Sugeng Purbawanto, M.T. 195703281984031001	Pembina, IV/a	Pengaji 2
3	Drs. Sri Sukamta, M.Si. 196505081991031003	Penata Tk. I, III/d	Pembimbing

untuk menguji mahasiswa :

Nama : Abdi Makhasinul Akhlaq
 NIM : 5302415020
 Prodi : S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
 Topik : APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Waktu : Rabu, 27 Maret 2019
 Jam : 12.00-14.00 WIB
 Tempat : E11 Ruang Seminar
 Pakai : Hitam Putih Jas Almamater

Demikian agar tugas dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Semarang, 20 Maret 2019



Dekan
 Dr. Nur Qudus, M.T.
 NIP. 106911301994031001

Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang II;
- Ketua Jurusan TE;
- Kasubbag Keuangan,
Fakultas Teknik UNNES

Lampiran 5. Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi

No	Hari/Tanggal	Proposal yang Diseminarkan		Tanda Tangan Dosen Pendamping
		Peneliti	Judul	
1	Kamis, 28 Maret 2019	Bambang Satrio	Implementasi Virtual Business Card berbasis Android terintegrasi Augmented Reality	
2	Kamis, 28 Maret 2019	Mutiarad Bahriz	Optimalisasi dasar penelitian PCB dengan pertimbangan cakupan dan larutan	
3	Kamis 28 Maret 2019	Mega Adila Hapsan	Penerapan dan Implementasi Sistem Fleowchart Terkontrol Erdi dengan Bahasa	
4	Kamis 28 Maret 2019	Eris Umaryan	Penerapan Erdi berbasis aplikasi sistem manajemen administrasi kelas jenjang umum siswa Tingki di SMK Negeri 1 Purwokerto	
5	Jumat 29 Maret 2019	Fachrullah Alatas	Sistem INTRANET Pelaksanaan dalam alumni (Homo motif) SMK Negeri 2 Senongan berbasis Android	
6	Rabu 24 April 2019	Rizki Ali Saputo	Konsep Baru Sistem Informasi School Recordman berbasis Webiste di SMK Negeri 1 Slawi	
7	Rabu 24 April 2019	Kurniul Hidayah	Pengembangan website e-commerce berbasis LAMP dan PCA untuk caca Kuningan buah	
8	Rabu 24 April 2019	Dhara Pramodisoni	Penerapan pengembangan sistem Pengadaan mobil baru untuk berbasis web pada PT Duta Cemerlang Motor	

Semarang.....

Koordinator Program Studi

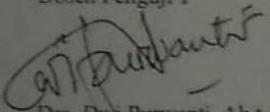
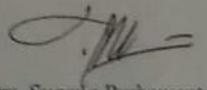
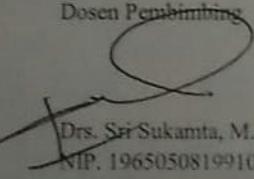
Ir. Ulfah Mediati Arief, M.T
NIP. 196605051998022001

Lampiran 6. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Skripsi

**DAFTAR HADIR MAHASISWA
PESERTA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI/TA**

No	NAMA	NIM	PRODI	TANDA TANGAN
1	wahyu	5302415028	PTIK IS	1
2	Aguunita	5302415006	PTIK IS	2
3	Eksi Umayani	5302415010	PTIK IS	3
4	Ervansah Arif K	5302415025	PTIK IS	4
5	DEDI TONGA	5302415066	PTIK IS	5
6	Dwi Wahyudin	5302415010	PTIK IS	6
7	Ainul Fitriyah N	5302415036	PTIK IS	7
8	Unggu Surya P	5302415047	PTIK IS	8
9	Nur Khaeni Oktavia	5302415001	PTIK IS	9
10	Ainul Fitriyah	5302415036	PTIK IS	10
11	Dhiya Zaki Z	5302415038	PTIK IS	11
12	Armin ff	5302415008	PTIK IS	12
13	Dewi Fatmala	5302415033	PTIK IS	13
14	Bayu Dwi	5302415037	PTIK IS	14
15	Dhany Rianbyo	5302415049	PTIK	15
16	Septiana Angga K.	5301415012	PTIE IS	16
17	Fathannah Akbaras	5302415003	PTIK IS	17
18	ERA RANTI PRATIW,	5302415029	PTIK IS	18
19	Ahmad Mardzuki N	5302415004	PTIK IS	19
20	Murali Bhulcha	5302415013	PTIK IS	20
21	Rizki Ajis S-	5302415030	PTIK IS	21

Lampiran 7. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi

BERITA ACARA	
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI/TA	
Proposal skripsi Mahasiswa	
Nama	: Abdi Makhasinul Akhlaq
NIM	: 5302415020
Prodi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi/TA	: Aplikasi Pembelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa dengan <i>Wagaput</i>
Telah diseminarkan pada	
Hari/ Tanggal	: Rabu, 27 Maret 2019
Pukul	: 12.00 – 14.00 WIB
Tempat	: Ruang E11 Ruang Seminar
Jumlah Dosen Hadir	: orang
Jumlah Mhs Hadir	: orang (Daftar hadir terlampir)
Kesimpulan Hasil Seminar	: proposal tidak direvisi / proposal direvisi *)
Semarang, 27 Maret 2019	
Dosen Pengaji 1	Dosen Pengaji 2
	
Dra. Dwi Purwanti, Ah.t, MS. NIP.195910201990022001	Drs. Sugeng Purbawanto, M.T NIP. 195703281984031001
Dosen Pembimbing	
	
Drs. Sri Sukamta, M.Si NIP. 196505081991031003	

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
Gedung Dekanat FT, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang
Telepon (024) 8508101, Faksimile (024) 8508009
Laman: <http://ft.unnes.ac.id>, surel: ft@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/10405/UN37.1.5/LT/2019 02 September 2019
Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Magelang
Jl. Pierre Tendean No.8, Potrobangsar, Kec. Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah 56117

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Abdi Makhasinul Akhlaq
NIM : 5302415020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1
Semester : Gasal
Tahun akademik : 2019/2020
Topik observasi : Aplikasi Cerita Rakyat Bahasa Jawa untuk Kelas VII SMP Berbasis Android

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 11 - 12 September 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

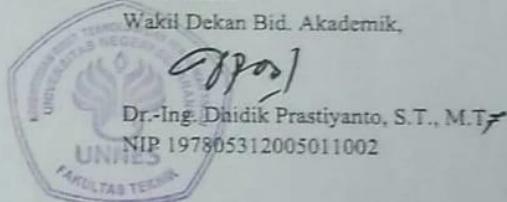
a.n. Dekan FT

Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr-Ing. Dwidik Prastyo

Dr. Ing. Daulik Prasetyanto
NIP. 197806012005011003

Tembusan:
Dekan FT;
Universitas Negeri Semarang



Lampiran 9 Silabus Bahasa Jawa Materi Cerita Rakyat Kurikulum 2013

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	PENILAIAN	WAKTU	SUMBER BELAJAR	
Pengetahuan				<p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu nya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait dengan fenomena dan kejadian nyata</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana cerita rakyat • Mengartikan kata-kata yang dianggap sulit. • Mengajukan dan menjawab pertanyaan tentang isi wacana yang didengarkan dalam ragam <i>krama</i> • Menceritakan kembali isi/amatan cerita. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang kata-kata yang dianggap sulit yang terdapat dalam wacana lisan cerita yang didengarkan • Peserta didik mengajukan dan menjawab pertanyaan tentang isi wacana cerita yang didengarkan 	<p>• Teks dengaran Cerita rakyat/sastra babat,</p> <p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan wacana lisan cerita rakyat <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes individu al terulis/lisan • Tugas/Proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi: menilai Sikap spiritual dan sosial 	2 X pert (@2 jpl)	

<p>Keterampilan</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yangsama dalam sudut pandang/teori</p>	<p>4.3 Menceritakan kembali isi teks cerita rakyat dengan ragam ngoko.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan pokok-pokok isi teks cerita rakyat dengan benar • Menceritakan kembali isi teks cerita rakyat. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan Cerita rakyat/sastra babat, • Peserta didik mengamati contoh pembacaan teks cerita rakyat <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang kata-kata yang dianggap sulit yang terdapat dalam wacana lisan cerita yang didengarkan • Peserta didik bertanya jawab cara membaca nyaring wacana lisan cerita yang baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi pengamat an untuk menilai sikap spiritual dan sosial • Unjuk kerja 	<p>2 X pert i/ @ 2 jpl</p>
---	---	---	---	--------------------------------

Lampiran 10 Hasil Uji Validasi Media oleh Ahli Media

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.				✓
2.	Reliabel (handal).				✓
3.	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).				✓
4.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).				✓
5.	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan.				✓
6.	Kompatibilitas (Media pembelajaran dapat diinstal/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).				✓
7.	Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.				✓
8.	Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk pemakaian, dan alur program.				✓
9.	Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).				✓
Aspek Komunikasi Visual					
10.	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran.				✓
11.	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.				✓

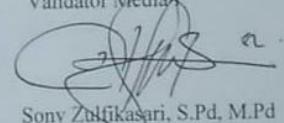
12.	Sederhana dan menarik			✓
13.	Audio (narasi, <i>sound effect, backsound music</i>)		✓	
14.	Visual (<i>layout design, typography</i> , warna)			✓
15.	Layout interaktif (ikon, navigasi)			✓
Total				
Hasil Perhitungan Total				

Catatan :

Media sudah layak. Silakan lanjut ke tahap berikutnya.

Semarang, 3 Juli 2019

Validator Media



Sony Zulfikasari, S.Pd, M.Pd

NIP. 199004022019032030

ANGKET PENILAIAN MEDIA

“Crita Rakyat Basa Jawa”

Angket Hasil Uji Unit (Kelayakan Media)

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.				✓
2.	Reliabel (handal).			✓	
3.	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).			✓	
4.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).			✓	
5.	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan.				✓
6.	Kompatibilitas (Media pembelajaran dapat diinstal/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).				✓
7.	Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.				✓
8.	Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk pemakaian, dan alur program.				✓
9.	Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).				✓
Aspek Komunikasi Visual					
10.	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran.				✓
11.	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.				✓

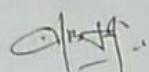
12.	Sederhana dan menarik				✓
13.	Audio (narasi, sound effect, backsound music)				✓
14.	Visual (layout design, typography, warna)				✓
15.	Layout interaktif (ikon, navigasi)				✓
Total					
Hasil Perhitungan Total					

Catatan :

Media pembelajaran sudah layak dan sudah bisa ditinjau lanjuti untuk penelitian

Semarang, Juli 2019

Validator Media II



Basuki Sulistio, S.Pd, M.Pd
NIP. 198207282013031078

Lampiran 11 Hasil Uji Validasi Materi oleh Ahli Materi

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Kejelasan Tujuan Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan Kompetensi dasar.				✓
Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan KD/Kurikulum					
3.	Media mengandung materi yang sudah sesuai dengan KD/Kurikulum yang berlaku				✓
Ketepatan Penggunaan Strategi Pembelajaran					
4.	Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran ini menarik pengguna untuk belajar.				✓
5.	Kemasan media pembelajaran mendorong pengguna untuk belajar mandiri.			✓	
Kemudahan Untuk Dipahami					
6.	Bahasa dalam panduan penggunaan dan materi mudah dipahami				✓
7.	Penyampaian Materi di dalam media memudahkan materi untuk dipahami				✓
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					
8.	Materi membahas tentang cerita rakyat bahasa Jawa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
9.	Materi cerita rakyat bahasa Jawa mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran				✓
Kedalaman Materi					
10.	Materi yang disampaikan secara detail dan sesuai KD/ Tujuan pembelajaran yang bersangkutan.				✓

11	Materi yang disampaikan disertai komponen pendukung seperti gambar/ ilustrasi				✓
Sistematis, Runtut, dan Alur Logika Jelas					
12	Materi disajikan secara sistematis dan runtut				✓
13	Alur atau skenario program jelas				✓
Kontekstualitas dan Aktualitas					
14	Materi yang ditampilkan sesuai dengan sumber belajar/ buku yang kebenarannya diakui				✓
Integritas					
15	Teknologi yang digunakan untuk membuat media dalam pembelajaran menerapkan interaksi antara pengguna dengan media.				✓
Total					
Hasil Perhitungan Total					

Catatan

Magelang ,Agustus 2019

Validator Materi I

Diah Kusumaning Bratangalun, S.S, M.Pd
NIP. 1975031720062005

ANGKET PENILAIAN MATERI

“Crita Rakyat Basa Jawa”

Angket Hasil Uji Unit (Kelayakan Materi)

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Kejelasan Tujuan Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan Kompetensi dasar.				✓
Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan KD/Kurikulum					
3.	Media mengandung materi yang sudah sesuai dengan KD/Kurikulum yang berlaku				✓
Ketepatan Penggunaan Strategi Pembelajaran					
4.	Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran ini menarik pengguna untuk belajar.				✓
5.	Kemasan media pembelajaran mendorong pengguna untuk belajar mandiri.				✓
Kemudahan Untuk Dipahami					
6.	Bahasa dalam panduan penggunaan dan materi mudah dipahami				✓
7.	Penyampaian Materi di dalam media memudahkan materi untuk dipahami				✓
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					
8.	Materi membahas tentang cerita rakyat bahasa Jawa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
9.	Materi cerita rakyat bahasa Jawa mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran				✓
Kedalaman Materi					
10.	Materi yang disampaikan secara detail dan seusai KD/ Tujuan pembelajaran yang bersangkutan.				✓

11.	Materi yang disampaikan disertai komponen pendukung seperti gambar/ ilustrasi				✓
Sistematis, Runtut, dan Alur Logika Jelas					
12	Materi disajikan secara sistematis dan runtut			✓	
13.	Alur atau skenario program jelas			✓	
Kontekstualitas dan Aktualitas					
14.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan sumber belajar/ buku yang kebenarannya diakui				✓
Integritas					
15.	Teknologi yang digunakan untuk membuat media dalam pembelajaran menerapkan interaksi antara pengguna dengan media.				✓
Total					
Hasil Perhitungan Total					

Catatan :

Semarang, Juli 2019

Validator Materi II

Eko Gunawan, S.Pd, M.Pd
NIP

Lampiran 12 Hasil Uji Kuesioner Keminatan Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP
APLIKASI CRITA RAKYAT BASA JAWA**

Responden Yth,

Angket ini diajukan oleh peneliti yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Aplikasi Crita Rakyat Basa Jawa*. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk berpartisipasi dengan mengisi angket ini secara lengkap. Perlu saya informasikan bahwa tidak ada yang dinilai benar atau salah, pilih sesuai dengan apa yang adik-adik ketahui atau rasakan. Akhir kata saya ucapan banyak. terima kasih atas perkenan adik-adik berpartisipasi dalam survey ini.

Nama : Yusuf Wiguno

No Absen : 32

Kelas : 7A

Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1) S : Setuju (Skor 3)

TS : Tidak Setuju (Skor 2) SS : Sangat Setuju (Skor 4)

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Usefulness (Kegunaan)					
1.	Media Pembelajaran/Aplikasi membuat pembelajaran lebih mudah			✓	
2.	Media Pembelajaran/Aplikasi membuat pembelajaran Bahasa Jawa lebih produktif dan menarik			✓	
3.	Penggunaan Media Pembelajaran/Aplikasi dapat menghemat waktu dalam belajar karena sumber belajar sudah ada tanpa perlu mencari sumber belajar lainnya				✓
4.	Media Pembelajaran/Aplikasi sangat berguna untuk belajar pelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa			✓	
Ease of Use (Mudah dalam Penggunaan)					
5.	Media Pembelajaran/Aplikasi mudah dalam digunakan				✓
6.	Media Pembelajaran/Aplikasi simple/sederhana dalam digunakan(tidak membingungkan)			✓	
7.	Dalam menggunakan Media Pembelajaran/Aplikasi hanya membutuhkan sedikit instruksi untuk menguasai			✓	
8.	Media Pembelajaran/Aplikasi bisa digunakan tanpa membaca instruksi/paduan			✓	
9.	Penggunaan Media Pembelajaran/Aplikasi tidak membutuhkan usaha yang berat			✓	
10.	Media Pembelajaran/Aplikasi bisa digunakan untuk orang umum				✓
Ease of Learning (Mudah untuk Dipelajari)					
11.	Siswa dapat mempelajari penggunaan Media Pembelajaran/Aplikasi dengan cepat dan tanpa waktu yang berlama-lama			✓	
12.	Siswa dapat menggunakan Media Pembelajaran/Aplikasi tanpa lupa terhadap panduan (selalu ingat panduan penggunaan)				✓
13.	Siswa dapat belajar dengan mudah menggunakan Media Pembelajaran/Aplikasi			✓	
14.	Penggunaan Media Pembelajaran/Aplikasi memudahkan siswa dalam menguasai pembelajaran cerita rakyat bahasa jawa				✓
Satisfaction (Kepuasan)					
15.	Media Pembelajaran/Aplikasi memberikan kepuasan pengguna dalam membantu proses pembelajaran			✓	

16.	Media Pembelajaran/Aplikasi bisa direkomendasikan ke pengguna lain/siswa lain.			✓	
17.	Media Pembelajaran/Aplikasi bagus digunakan dalam pembelajaran.				✓
18.	Media Pembelajaran/Aplikasi menyenangkan digunakan dalam pembelajaran				✓

Lampiran 13 Hasil Perhitungan Validitas Instrumen SPSS

		Correlations																			
		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	Total	
item1	Pearson Correlation	1	.172	.268	.007	.087	.135	.161	.000	-.010	.211	.173	.037	.378	.211	.060	.104	.308	.346	.390	
	Sig. (2-tailed)		.363	.152	.969	.649	.478	.396	1.000	.957	.264	.362	.844	.039	.264	.751	.585	.098	.061	.033	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item2	Pearson Correlation	.172	1	.022	.575**	.147	.048	-.030	.117	.071	.087	.294	.128	.219	.087	.046	.245	.150	.221	.371*	
	Sig. (2-tailed)		.363	.909	.001	.437	.800	.873	.540	.710	.648	.115	.501	.246	.648	.810	.192	.429	.240	.044	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item3	Pearson Correlation	.268	.022	1	.075	.270	.290	.122	.350	.071	.196	-.126	.255	.097	.087	.160	.245	.150	.221	.383*	
	Sig. (2-tailed)		.152	.909	.694	.149	.121	.522	.058	.710	.300	.507	.173	.609	.648	.398	.192	.429	.240	.037	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item4	Pearson Correlation	.007	.575**	.075	1	.085	-.018	.157	.402*	.109	.300	.370*	.342	.591**	.300	.355	.323	.353	.198	.555**	
	Sig. (2-tailed)		.969	.001	.694		.656	.923	.407	.028	.568	.108	.044	.064	.001	.108	.054	.081	.056	.295	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item5	Pearson Correlation	.087	.147	.270	.085	1	.464**	.481**	.264	.280	.344	.214	.289	-.165	.098	.440*	.277	.170	.250	.499**	
	Sig. (2-tailed)		.649	.437	.149	.656		.010	.007	.159	.134	.063	.257	.122	.384	.605	.015	.138	.370	.183	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item6	Pearson Correlation	.135	.048	.290	-.018	.464**	1	.270	.129	.223	.314	.148	.189	-.009	.193	.229	.040	.056	.082	.385*	
	Sig. (2-tailed)		.478	.800	.121	.923	.010		.149	.496	.237	.091	.436	.317	.962	.307	.224	.833	.771	.667	.036
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item7	Pearson Correlation	.161	-.030	.122	.157	.481**	.270	1	.489**	.396	.487**	.323	.357	.119	.182	.656**	.229	.390*	.206	.598**	
	Sig. (2-tailed)		.396	.873	.522	.407	.007	.149		.006	.030	.006	.082	.053	.531	.334	.000	.224	.033	.274	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item8	Pearson Correlation	.000	.117	.350	.402*	.264	.129	.489**	1	.380*	.350	.000	.411**	.261	-.117	.491**	.292	.230	.264	.528**	
	Sig. (2-tailed)		1.000	.540	.058	.028	.159	.496	.006		.038	.058	1.000	.024	.164	.540	.006	.117	.222	.159	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item9	Pearson Correlation	-.010	.071	.071	.109	.280	.223	.396*	.380*	1	.283	.331	.347	.251	.283	.522**	.429*	.372*	.520**	.609**	
	Sig. (2-tailed)		.957	.710	.710	.568	.134	.237	.030	.038		.129	.074	.061	.182	.129	.003	.018	.043	.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item10	Pearson Correlation	.211	.087	.196	.300	.344	.314	.487**	.350	.283	1	.231	.511**	.389*	.457*	.412*	.299	.386*	.393*	.674**	
	Sig. (2-tailed)		.264	.648	.300	.108	.063	.091	.006	.058	.129		.220	.004	.034	.011	.024	.108	.035	.032	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item11	Pearson Correlation	.173	.294	-.126	.370*	.214	.148	.323	.000	.331	.231	1	.288	.297	.231	.177	-.018	.648**	.261	.507**	
	Sig. (2-tailed)		.362	.115	.507	.044	.257	.436	.082	1.000	.074	.220		.123	.111	.220	.350	.927	.000	.164	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item12	Pearson Correlation	.037	.128	.255	.342	.289	.189	.357	.411*	.347	.511**	.288	1	.381*	.255	.269	.213	.420*	.433*	.616**	
	Sig. (2-tailed)		.844	.501	.173	.064	.122	.317	.053	.024	.061	.004	.123		.038	.173	.151	.258	.021	.017	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item13	Pearson Correlation	.378*	.219	.097	.591**	-.165	-.009	.119	.261	.251	.389*	.297	.381*	1	.510**	.141	.385*	.471**	.439*	.591**	
	Sig. (2-tailed)		.039	.246	.609	.001	.384	.962	.531	.164	.182	.034	.111	.038	.004	.458	.035	.009	.015	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item14	Pearson Correlation	.211	.087	.087	.300	.098	.193	.182	-.117	.283	.457*	.231	.255	.510**	1	.298	.436*	.386*	.639**	.568**	
	Sig. (2-tailed)		.264	.648	.648	.108	.605	.307	.334	.540	.129	.011	.220	.173	.004	.110	.016	.035	.000	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item15	Pearson Correlation	.060	.046	.160	.355	.440*	.229	.656**	.491**	.522**	.412*	.177	.269	.141	.298	1	.373*	.429*	.336	.645**	
	Sig. (2-tailed)		.751	.810	.398	.054	.015	.224	.000	.006	.003	.024	.350	.151	.458	.110	.043	.018	.069	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item16	Pearson Correlation	.104	.245	.245	.323	.277	.040	.229	.292	.429*	.299	-.018	.213	.385*	.436*	.373*	1	-.098	.339	.510**	
	Sig. (2-tailed)		.585	.192	.192	.081	.138	.833	.224	.117	.018	.108	.927	.258	.035	.016	.043	.605	.067	.004	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item17	Pearson Correlation	.308	.150	.150	.353	.170	.056	.390*	.230	.372*	.386*	.648**	.420*	.471**	.386*	.429*	-.098	1	.557**	.666**	
	Sig. (2-tailed)		.098	.429	.429	.056	.370	.771	.033	.222	.043	.035	.000	.021	.009	.035	.018	.605	.001	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
item18	Pearson Correlation	.346	.221	.221	.198	.250	.082	.206	.264	.520**	.393*	.261	.433*	.439*	.639*	.336	.339	.557**	1	.695**	
	Sig. (2-tailed)		.061	.240	.240	.295	.183	.667	.274	.159	.003	.032	.164	.017	.015	.000	.069	.067	.001	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Total	Pearson Correlation	.390*	.371*	.383*	.555**	.499**	.385*	.598**	.528**	.609**	.674**	.507**	.616**	.591**	.568**	.645**	.510**	.666**	.695**	1	
	Sig. (2-tailed)		.033	.044	.037	.001	.005	.036	.000	.003	.000	.000	.004	.000	.001	.000	.004	.000	.000		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

*: Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**: Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).