

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA*  
*INSPIRE* PADA MATERI AKSARA JAWA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI TAMANSARI 2 YOGYAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**



Oleh  
**NURWAHYU MUNAWAROH**  
NPM 12144600179

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA*  
*INSPIRE* PADA MATERI AKSARA JAWA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI TAMANSARI 2 YOGYAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**NURWAHYU MUNAWAROH**

**NPM 12144600179**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**2016**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media ditinjau dari kevalidan penilaian terhadap media yaitu kevalidan dari ahli materi dan media terdiri dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak, angket respon siswa, respon guru, observasi pelaksanaan uji coba dan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tamansari 2 Yogyakarta pada semester genap. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Tamansari 2 Yogyakarta sebanyak 24 siswa. Teknik dan pengumpulan data: lembar validasi, pedoman wawancara, pedoman respon guru, angket respon siswa, pedoman observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang terdiri dari konversi skala 5 dan persentase skala 5.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi dengan jumlah skor 67 dengan kriteria *baik*. Ahli media menilai produk dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dengan jumlah skor 86 dalam kriteria *sangat baik* dan aspek rekayasa perangkat lunak dengan jumlah skor 38 dalam kriteria *sangat baik*. Hasil observasi aktivitas siswa uji coba terbatas diperoleh persentase 80% tergolong dalam kriteria *baik*. Hasil observasi aktivitas siswa uji coba lapangan diperoleh persentase 90% tergolong dalam kriteria *sangat baik*. Hasil rata-rata dari nilai *pre-test* 63,13 dengan persentase 63,13% dengan kriteria *cukup*. Sedangkan rata-rata dari nilai *pos-test* 75,41 dengan persentase 75,41% dengan kriteria *baik*. Dari 24 siswa, semua siswa sudah mencapai nilai KKM  $\geq 60$  dengan persentase 100% dengan kriteria *sangat baik*. Hasil angket respon siswa uji coba terbatas diperoleh persentase 90% dalam kriteria *sangat baik* dan uji coba lapangan diperoleh persentase 94,17% dalam kriteria *sangat baik*. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* mudah digunakan dan sudah sesuai, sehingga sudah layak jika digunakan untuk mengajar kepada anak-anak pada materi membaca aksara jawa, sandhangan dan pasangan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*, Aksara Jawa.

## ABSTRACT

This study aimed to determine the quality of the media in terms of the assesment validity research of the media that was the validity of expert content and media consisted of aspects such as application design and visual communication and aspects of software engineering, student questionnaire responses, responses of teachers, observation of trial test and pre-test and post-test students.

This study was conducted at Tamansari 2 Elementary School in the even semester. The subjects were students of IV class around 24 students. Techniques and data collection used sheet validation, interview guides, response guidelines teacher, student questionnaire responses, observation guidelines, and tests. Data analysis technique used descriptive statistics and hypothesis testing using non-parametric test (Wilcoxon Signed Rank Test).

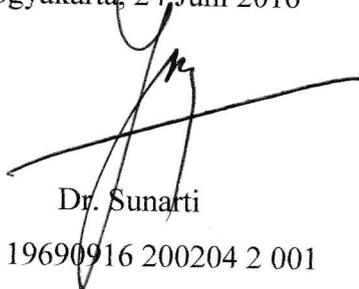
Results of this study indicated that the development of instructional media products was usable. This is shown by the results of expert assessment of the material with an average score of 67 with good criteria. Media experts assess the product from the aspect of application design and visual communication with score of 86 with very good criteria and aspects of software engineering with score of 38 with very good criteria. Results limited trial observations obtained the percentage of 80% with good criteria. Results of field trials observations obtained the percentage of 90% classified with very good criteria. The average yield of the pre-test 63,13 with the percentage 63,13 % with quite good criteria. While the average of 75,41 with the percentage score posttest 75,42% with good criteria. From 24 students, all of students had reached the Minimum Criteria Completeness  $\geq 60$  with percentage of 100% with very good criteria. Results of student questionnaire responses limited trial percentage of 90% was obtained in very good criteria and field trials the percentage of 94,17% was obtained with very good criteria. Based on the results of the teacher's response to learning media learning *Lectora Inspire* -based was easy to use and it was appropriate, so it was worth if it was used to teach the children the material of Java language, sandhangan and pasangan

Keywords: Development, Instructional Media, *Lectora Inspire*, Java Language.

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS**  
***LECTORA INSPIRE* PADA MATERI AKSARA JAWA KELAS**  
**IV SD NEGERI TAMANSARI 2 YOGYAKARTA**  
**TAHUN PELAJARAN 2015/2016**



Yogyakarta, 24 Juni 2016

  
Dr. Sunarti

NIS. 19690916 200204 2 001

**PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA*  
*INSPIRE* PADA MATERI AKSARA JAWA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI TAMANSARI 2 YOGYAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

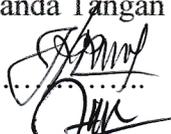
Oleh

**Nurwahyu Munawaroh**

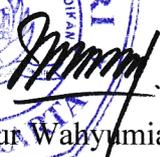
**NPM 12144600179**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Pada Tanggal 27 Juli 2016

**Susunan Dewan Penguji**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Dra. Ika Ernawati, M.Pd.		9/8 2016
Sekretaris : Hermawan Wahyu Setiadi, M.Pd.		10/8 2016
Penguji I : Budiharti, S.Si, M.Pd		9/8 2016
Penguji II : Dr. Sunarti		9/8 2016

Yogyakarta, Agustus 2016  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Dekan FKIP,

Dra. Hj Nur Wahyuni, M.A.  
NIP 19570310 198503 2 001

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurwahyu Munawaroh

NPM : 12144600179

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Negeri Tamansari 2 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, dikenakan sanksi tergantung dari berat ringannya tindakan plagiasi yang dilakukan. Sanksi dapat berupa perbaikan skripsi dan ujian ulang, melakukan penelitian baru, atau pencabutan ijazah.

Yogyakarta, Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



  
Nurwahyu Munawaroh

NPM 12144600179

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto**

“Percayalah setiap perbuatan yang dilakukan berupa kebaikan yang teramat berat dan dijalankan dengan ikhlas maka akan menghasilkan keberkahan yang akan dilipatgandakan”.

-Penulis-

### **Persembahan**

Dengan kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya untuk saya
2. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Wagito & Ibu Rohani
3. Kakakku tercinta Rohman Firmanto
4. Partner dan sahabat-sahabat yang dengan sangat tulus membantu dalam penulisan skripsi ini Muhsin Zaenuddin, Mba Lina, Mba Tika, Mba Menuk, Novi, Retno, Mba nita.
5. Keluarga AMORA (A5-12)
6. Almamaterku Universitas PGRI Yogyakarta

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sholawat dan salam kepada rasul-Nya Nabi Muhammad SAW, atas izin dan petunjuk-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis lectors inspire pada materi aksara jawa kelas siswa IV SD Negeri Tamansari 2 Yogyakarta tahun pelajaran 2015/2016” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Penulis menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Buchory MS, M.Pd., Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas PGRI Yogyakarta dan telah memberikan seluruh fasilitas untuk mendukung studi
2. Dra. Nur Wahyumiani, M.A., Dekan FKIP UPY, yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd., Ketua Program Studi PGSD UPY, yang telah memberikan dukungan, arahan, dan pengesahan pada skripsi ini.
4. Dr Sunarti., Dosen pembimbing skripsi, yang telah membantu, memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
5. Hengki Yudha Barnaba, M.Pd., validator dan ahli media, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
6. Wasilah, S.Pd., ahli materi dan guru kelas IV, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
8. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri Tamansari 2 Yogyakarta, atas partisipasi dan bantuannya selama ini.
9. Teman-teman A5-12 PGSD UPY
10. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik yang membangun dan positif dari para pembaca dan pengguna skripsi lain. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Juni 2016

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'N' followed by several vertical, wavy lines representing the rest of the name.

Nurwahyu Munawaroh

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGAJUAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk .....	8
G. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Jenis Media Pembelajaran.....	12
3. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	16

4. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
B. <i>Lectora Inspire</i> .....	22
1. Sekilas Mengenai <i>Lectora Inspire</i> .....	22
2. Keunggulan <i>Lectora Inspire</i> .....	22
3. Tampilan <i>Lectora Inspire</i> .....	23
C. Aksara Jawa .....	26
1. Pengertian Aksara Jawa .....	26
2. Aksara Jawa <i>Ngegena</i> .....	27
3. <i>Sandhangan Swara</i> .....	28
4. <i>Sandhangan Panyigeg Wanda</i> .....	39
5. <i>Sandhangan Panyigeg Aksara</i> .....	30
D. Karakteristik Anak Kelas IV SD.....	30
E. Penelitian yang Relevan.....	35
F. Kerangka Berfikir.....	36
G. Hipotesis Penelitian.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	39
B. Prosedur Pengembangan.....	41
C. Uji Coba Produk.....	44
1. Desain Uji Coba.....	44
2. Subjek Uji Coba.....	45
3. Jenis Data.....	45
4. Teknik Pengumpulan Data.....	46
5. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
6. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	54
7. Teknik Analisis Data.....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	65
1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Lectora</i>	

<i>Inspire</i> .....	65
2. Hasil Ketuntasan Belajar.....	73
3. Hasil Daya Tarik Media Pembelajaran Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	75
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
1. Analisis Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis	
<i>Lectora Inspire</i> .....	79
2. Analisis Hasil Ketuntasan belajar.....	85
3. Analisis Hasil Daya Tarik Media Pembelajaran Berbasis <i>Lectora</i>	
<i>Inspire</i> .....	87
4. Perbandingan dengan penelitian yang Relevan.....	89
5. Kajian Produk Akhir.....	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Huruf Aksara Jawa .....	28
Tabel 2: Pasangan Aksara Jawa.....	30
Tabel 3: Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Materi .....	48
Tabel 4: Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Media.....	49
Tabel 5: Kisi-kisi Pedoman Observasi Aktivitas Siswa.....	50
Tabel 6: Kisi-kisi Angket Respon Siswa .....	51
Tabel 7: Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	52
Tabel 8: Kisi-kisi Soal Tes sebelum Uji Coba Soal.....	53
Tabel 9: Kisi-kisi Soal Tes setelah Uji Coba Soal.....	53
Tabel 10 : Hasil Perbandingan Nilai <i>Pearson Correlation</i> dengan Nilai r Tabel.....	56
Tabel 11 : Output SPSS Butir Soal Pilihan Ganda pada Tabel <i>ReliabilityStatistics</i> .....	57
Tabel 12: Pedoman Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi .....	60
Tabel 13: Pedoman Penilaian Lembar Validasi Ahli Media I .....	61
Tabel 14: Pedoman Penilaian Lembar Validasi Ahli Media II.....	62
Tabel 15: Pedoman Penilaian Observasi Aktivitas Siswa .....	62
Tabel 16: Pedoman Penilaian Ketuntasan Belajar .....	63
Tabel 17: Pedoman Penilaian Respon Siswa .....	64
Tabel 18: Validasi Ahli Materi .....	67
Tabel 19: Validasi Ahli Madia Aspek Desain Aplikasi dan Komunikasi Visual .....	68
Tabel 20: Validasi Ahli Media Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	69
Tabel 21 : Tabel Hasil Observasi Siswa pada Uji Coba Terbatas .....	71
Tabel 22 : Tabel Hasil Observasi Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	72
Tabel 23 : Tabel Hasil Ketuntasan Belajar Siswa.....	74
Tabel 24 : Tabel Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas.....	76
Tabel 25 : Tabel Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	77
Tabel 26 : Tabel Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1: Tampilan antar muka <i>Lectora Inspire</i> .....	23
Gambar 2: Tampilan Bar Menu <i>Lectora Inspire</i> .....	23
Gambar 3: Tampilan <i>toolbar Standar</i> Pada Ruang Kerja <i>Lectora Inspire</i> .....	24
Gambar 4: Tampilan <i>Toolbar Text</i> pada ruang kerja <i>Lectora Inspire</i> .....	24
Gambar 5: Tampilan <i>Toolbar Mode</i> Pada Ruang Kerja <i>Lectora Inspire</i> .....	24
Gambar 6: Tampilan <i>Toolbar Insert</i> Pada Ruang Kerja <i>Lectora Inspire</i> .....	25
Gambar 7: Tampilan <i>Toolbar Aligment</i> Pada Ruang Kerja <i>Lectora Inspire</i> ..	25
Gambar 8: Tampilan <i>Toolbar Arrow</i> Pada Ruang Kerja <i>Lectora Inspire</i> .....	25
Gambar 9: Tampilan <i>Toolbar Trapazoid</i> .....	25
Gambar 10: <i>Title Explorer</i> .....	26
Gambar 11: Bagan Kerangka Berfikir .....	37
Gambar 12: Langkah-langkah Penelitian Pengembangan .....	41
Gambar 13: Desain Uji Coba Penelitian .....	44
Gambar 14: Penulisan Kalimat yang Kurang Tepat (Sebelum Direvisi) .....	80
Gambar 15: Penulisan Kalimat yang Kurang Tepat (Setelah Direvisi) .....	80
Gambar 16: Kesalahan tulisan dalam penilaian (Sebelum Direvisi) .....	82
Gambar 17: Tampilan tulisan dalam penilaian yang benar (Setelah Direvisi)	83
Gambar 18: Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	86
Gambar 19: Bagan Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	87
Ahi matei .....	90
Gambar 20: Bagan Perbandingan Presentase Peneliti I dan Peneliti II dilihat dari Ahli Media .....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Surat Penelitian .....	98
Lampiran 2: Lembar Validasi .....	102
Lampiran 3: Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran ( <i>Lectora Inspire</i> ).....	131
Lampiran 4: Uji Coba Soal .....	157
Lampiran 5: Uji Coba Terbatas.....	183
Lampiran 6: Uji Coba Lapangan.....	192
Lampiran 7: Dokumentasi .....	227

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga mati nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Arief S. Sadiman dkk (2014 : 2), proses belajar bisa terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan sumber belajarnya, sumber belajar itu tidak hanya manusia melainkan bisa dengan benda, dan untuk menimbulkan interaksi yang baik. Seperti dikemukakan oleh Arief S. Sadiman dkk (2014 : 11-12), proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesanya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau guru.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi antara guru dan siswanya. Sedangkan siswa

mempunyai tugas utama yaitu untuk belajar dari apa yang didengar, dilihat, dan dilakukan oleh siswa maupun guru. Keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut pembelajaran. Untuk memperoleh proses pembelajaran yang menarik, seorang guru harus mempunyai metode, model, media dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi siswa yang akan belajar. Hal ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dipengaruhi oleh salah satu komponen pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media tersebut dapat berupa buku, modul, CD pembelajaran, hand out, dan lain-lain.

Menurut Ngilimun (2014 : 1), strategi secara umum mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar acuan dalam melakukan tindakan untuk mencapai sasaran yang diinginkan. Misalnya dikaitkan dengan pembelajaran atau belajar mengajar maka strategi biasa diartikan sebagai pola umum kegiatan antara guru dan murid dalam suatu kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Berdasarkan uraian diatas, strategi yang digunakan dapat berkolaborasi dengan media, menjadi satu kegiatan saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa di saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa juga akan lebih fokus dan antusias dalam pembelajaran serta tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

Media dalam pembelajaran sangatlah menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan mengakibatkan perubahan orientasi belajar siswa aktif mencari informasi dari berbagai media. Untuk itu tentunya dibutuhkan disiplin yang tinggi, kemauan yang kuat serta motivasi untuk dapat meraih prestasi yang tinggi.

Menurut Asep Herry Hernawan dkk (2007 : 5), media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Dengan perkataan lain, terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara siswa dengan penyalur pesan (guru), dengan demikian kita dapat mengatakan bahwa proses pembelajaran telah terjadi. Media akan berhasil menyampaikan pesan/bahan ajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Saat ini dunia semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkannya diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan.

(Wahyuni, 2008) dalam Ni Made Yunia, perkembangan IT di Indonesia semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Semua ini tercermin dari adanya produk – produk berbasis IT yang tercipta untuk segala bidang yang memudahkan manusia. Salah satunya adalah bidang pendidikan, yaitu dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Media interaktif merupakan

salah satu produk berbasis TIK yang dimanfaatkan untuk media yang dapat memudahkan dan membangkitkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Teknologi terutama multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Kadek Suartama (2010 : 54), komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia dapat membawa pada situasi belajar yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Tamansari 2, Pembelajaran bahasa Jawa yang monoton dan kurang menarik merupakan penyebab dari siswa kurang bersemangat dalam belajar aksara Jawa. Penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya juga membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar aksara Jawa. Penyampaian materi dan cara berkomunikasi guru terhadap siswa sangat berpengaruh pada kemampuan siswa dalam belajar aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa. Di sekolah ini sudah terdapat fasilitas-fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran seperti adanya ruang perpustakaan dan ruang komputer. Namun, pada kenyataannya bahwa dalam proses pembelajaran fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal, khususnya pada pembelajaran Bahasa Jawa terutama materi aksara Jawa. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan buku acuan dan metode ceramah, sehingga siswa kurang begitu antusias dalam mengikuti pelajaran dan cenderung

melakukan aktifitas-aktifitas yang merugikan siswa itu sendiri. Dapat membaca dan menulis aksara Jawa merupakan kemampuan dalam belajar bahasa Jawa. Pembelajaran aksara Jawa yang diajarkan di sekolah-sekolah sudah dimasukkan ke dalam pembelajaran muatan lokal yaitu bahasa Jawa.

Perkembangan IPTEK sekarang ini terutama dalam bidang komputer sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Komputer dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk mengajarkan membaca teks beraksara Jawa, sehingga diharapkan siswa akan lebih mudah memahaminya. Kenyataannya siswa lebih tertarik terhadap perkembangan IPTEK seperti penggunaan media berbasis komputer. Mata pelajaran bahasa Jawa memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya terutama dalam hal membaca dan menulis aksara Jawa. Bentuk aksara Jawa yang unik dan penulisannya yang rumit, berbeda dengan abjad yang biasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari membuat siswa sulit untuk memahami mata pelajaran bahasa Jawa terutama pada bagian mengingat dan menghafal huruf aksara Jawa.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat mereka agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran dan yang dapat mendukung proses belajar mengajar serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk belajar secara mandiri oleh siswa. Sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efisien. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan salah satu media pembelajaran yaitu media pembelajaran

dengan menggunakan *lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar yang relatif mudah diterapkan. Karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang canggih. Alasan lain yang bisa dikedepankan adalah bahwa media berbasis *lectora inspire* dapat memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran, mudah untuk menambahkan animasi, audio, dan video, didalamnya, selain itu dengan menggunakan *lectora inspire* kita dapat membuat dengan mudah soal evaluasi yang bervariasi mulai dari pilihan ganda, benar salah, isian singkat, mencocokkan/menjodohkan, soal tarik dan tempatkan, dan soal penentuan lokasi, selain tersedia banyak bentuk soal yang bisa dibuat dengan mudah didalam *lectora inspire* juga kita dapat membuat skor/nilai dari evaluasi tersebut dengan mudah, dan semua itu dapat mendorong siswa untuk bisa belajar secara aktif dan mandiri serta melayani kegiatan belajar siswa sesuai dengan gaya dan kecepatannya masing-masing. Untuk beberapa siswa yang relatif lambat dalam belajarnya, media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini memberikan solusi dengan terbukanya kemungkinan untuk mengulang sebuah materi berkali-kali. Beberapa alasan tersebut memberikan sebuah harapan untuk tercapainya tujuan pembelajaran serta tuntas pada masing-masing siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* merupakan hal yang menarik dan perlu dikembangkan saat ini. Selain itu, guru-guru di SD Negeri Tamansari 2 juga belum begitu mengenal dan mengetahui tentang adanya media

pembelajaran berbasis *lectora inspire*, kebanyakan dari guru yang sudah mengenal multimedia hanya menggunakan media berbasis *powerpoint* ketika menggunakan komputer dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi Aksara Jawa siswa kelas IV SD Negeri Tamansari 2”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Bentuk sajian materi yang belum menarik perhatian siswa dan kurang efektif sebagai media pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan.
3. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran dengan menggunakan komputer, guru biasanya hanya menggunakan media berbasis *powerpoint*.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Peneliti akan memfokuskan kepada pengembangan media berbasis *lectora inspire* pada materi membaca huruf jawa dengan sandhangan atau pasangan sederhana siswa kelas IV SD Negeri Tamansari 2

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi membaca huruf jawa dengan sandhangan atau pasangan sederhana siswa kelas IV SD Negeri Tamansari 2?
2. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi membaca huruf jawa dengan sandhangan atau pasangan siswa kelas IV SD Negeri Tamansari 2?
3. Bagaimanakah daya tarik media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi membaca huruf jawa dengan sandhangan atau pasangan sederhana bagi siswa dan guru kelas IV SD Negeri Tamansari 2?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi membaca kata dan kalimat beraksara jawa menggunakan sandhangan swara dan sandhangan panyigeg wanda siswa kelas IV SD Negeri Tamansari 2.
2. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi membaca kata dan kalimat beraksara jawa menggunakan sandhangan swara dan sandhangan panyigeg wanda siswa kelas IV SD Negeri Tamansari 2.

3. Untuk mengetahui daya tarik media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi membaca huruf jawa dengan sandhangan atau pasangan sederhana bagi siswa dan guru kelas IV SD Negeri Tamansari 2

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi pada materi membaca huruf jawa dengan sandhangan atau pasangan sederhana kelas IV SD.
2. Tampilan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* berisi daftar menu pendahuluan; SK dan KD; Indikator; profil penulis; materi; dan evaluasi.
3. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam pembelajaran kelas IV SD dengan Huruf Aksara jawa, Pasangan dan Sandangan aksara jawa yang memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kemudahan pengoperasian, dan evaluasi pembelajaran.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu:

1. Bagi Siswa
  - a. Siswa dapat belajar mata pelajaran Bahasa Jawa terutama aksara jawa dengan lebih mudah.
  - b. Siswa mengalami pembelajaran aksara jawa yang variatif.

## 2. Bagi Guru

- a. Mempermudah dalam pembelajaran aksara jawa
- b. Penggunaan media menjadikan waktu pembelajaran lebih efisien.
- c. Mengetahui efektifitas pembelajaran aksara jawa menggunakan media berbasis *lectora inspire*.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Memperoleh gambaran terkait pemanfaatan teknologi terutama penggunaan laboratorium komputer untuk kegiatan pembelajaran secara maksimal
- b. Memberikan alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa jawa khususnya aksara jawa.
- c. Hasil penelitian ini dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran Bahasa jawa khusus nya aksara jawa.

## 4. Bagi peneliti

- a. Mendapatkan pengalaman lapangan dan dijadikan bekal dalam mengajar kelak.
- b. Sebagai landasan dalam kajian penelitian lebih lanjut.
- c. Memberi bekal peneliti dalam memilih media pembelajaran yang lebih variatif.