

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PADA MATERI AKSARA JAWA KELAS III
DI MI AT-TAQWA SEMARANG TAHUN AJARAN
2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

QORI SETIANINGRUM

NIM: 1703096035

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Qori Setianingrum
NIM : 1703096035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : S.1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATERI AKSARA JAWA KELAS III
DI MI AT-TAQWA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 23 Juni 2021

Pembuat Pernyataan

The image shows an official red stamp of MI AT-TAQWA SEMARANG with a handwritten signature in blue ink over it. The stamp contains the text 'MI AT-TAQWA SEMARANG' and 'NIM. 1703096035'.

Qori Setianingrum

NIM. 1703096035



PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas III di MI At Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2021**

Penulis : Qori Setianingrum

NIM : 1703096035

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 30 Juni 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua,

Dra. Ani Hidayati, M. Pd.
NIP. 196112051993032001

Penguji Utama I

Dr. H. Fakhrul Rozi, M. Ag.
NIP. 1969122019953031001



Sekretaris,

Joko Budi Poernomo, M. Pd.
NIP. 197602142008010111

Penguji Utama II

Kristi Liani Purwanti, S. Si. M. Pd.
NIP. 19810718200922002

Dosen Pembimbing

Titik Rahmawati, M. Ag.
NIP. 19710222005012002

NOTA DINAS

Semarang, 23 Juni 2021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATERI AKSARA JAWA KELAS III DI MI AT-TAQWA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Nama : Qori Setianingrum

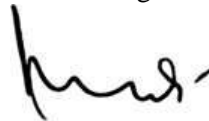
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam sidang munaqosyah.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Titik Rahmawati, M. Ag

NIP: 1971022 200501 2 002

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas III di MI At Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2021

Penulis : Qori Setianingrum

NIM : 1703096035

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap kemampuan membaca aksara Jawa siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III MI At Taqwa Semarang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu), dengan desain *Posttest-Only Control Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MI At-Taqwa semester genap tahun ajaran 2020/2021. Kelas III A sebanyak 16 anak sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebanyak 17 anak sebagai kelas eksperimen, karena populasi berjumlah 33 maka peneliti menggunakan penelitian populasi.

Hasil dari *posttest* rata-rata nilai kemampuan membaca aksara Jawa pada kelas eksperimen adalah 79,76 dan rata-rata nilai kemampuan membaca aksara Jawa pada kelas kontrol adalah 50,87. Berdasarkan uji perbedaan rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 5,511$ dan $t_{tabel} = 1,695$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 17 + 16 - 2 = 33$. Perhitungan ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android berpengaruh terhadap kemampuan membaca aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III MI At Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Pembelajaran Interaktif Android, Kemampuan Membaca Aksara Jawa.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Puja dan puuji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafa'atnya di hari akhir.

Selanjutnya, dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materil. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag.
2. Ibu Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Ibu Zulaikhah, M.Ag., dan Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I, selaku dosen wali yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, dan semangat selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

5. Ibu Titik Rahmawati, M. Ag., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan, petunjuk, inspirasi, dan motivasi dalam penyusunan skripsi penulis.
6. Dosen, pegawai, dan seluruh jajaran civitas akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama proses perkuliahan dan penyelesaian penelitian.
7. Ibu Sariyati, S.Pd.I., selaku Kepala Madrasah MI At Taqwa Semarang beserta guru kelas III MI At Taqwa dan staf yang telah membantu dan memberikan fasilitas penelitian dan penulisan skripsi ini .
8. Ungkapan terima kasih dan penghargaan yang sangat spesial peneliti haturkan dengan rendah hati dan rasa hormat kepada orang tua peneliti yang tercinta. Bapak Kasno dan Ibu Anik Puji Rahayu yang selalu memberikan nasihat, dukungan materil dan non materi serta kasih sayang. Tidak lupa pada keluarga besar yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat.
9. Seluruh keluarga besar PGMI 2017, terkhusus PGMI A yang telah menjadi teman belajar dari semester awal hingga sekarang, dan semoga tetap menjalin hubungan kekeluargaan selamanya
10. Teman-teman HMJ PGMI Periode 2018 dan 2019, pengalaman bersama kalian akan selalu peneliti kenang.

11. Teman-teman KKN DR-75 pengalaman bermasyarakat bersama kalian akan selalu peneliti kenang.
12. Riko Febiano Kusuma yang selalu menemani, membantu, dan memberikan semangat kepada peneliti
13. Sahabat-sahabatku Aqsha, Novena, Rachma, Anik Lestari, Sukma Ayu, Ayu Safitri, Zila Fadhilah, Embun Sari, Luq Yana, atas persahabatan yang suportif, serta semangat yang luar biasa untuk peneliti.

Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil demi terselesaikannya skripsi ini semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk semuanya. *Aamiin.*

Wassalamu'alaikum, wr. Wb

Semarang, 23 Juni 2021



Qori Setianingrum

NIM 1703096035

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ixx
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penilaian.....	7
BAB II MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA.....	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	9
2. Pembelajaran Bahasa Jawa.....	21
B. Kajian Pustaka Relevan.....	27
C. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31

A.	Jenis dan Pendekatan Ilmiah	31
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	33
C.	Populasi Penelitian	33
D.	Variabel dan Indikator Penelitian	34
E.	Teknik Pengumpulan Data	35
F.	Teknik Analisis Data	37
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA		47
A.	Deskripsi Data	47
B.	Analisis Data	50
C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
D.	Keterbatasan Penelitian	66
BAB V PENUTUP		67
A.	Simpulan.....	67
B.	Saran.....	68
C.	Penutup.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pengucapan Huruf Pada Aksara <i>Nglegena</i>
Tabel 2.2	Aksara <i>Nglegena</i>
Tabel 3.1	Kategori Koefisien Reliabilitas
Tabel 3.2	Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal
Tabel 4.1	Daftar Nilai <i>Posttest</i>
Tabel 4.2	Hasil Analisis Materi
Tabel 4.3	Hasil Analisis Validasi Media
Tabel 4.4	Validitas Soal Uji Coba
Tabel 4.5	Daya Pembeda Soal
Tabel 4.6	Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas
Tabel 4.8	Hasil Uji Homogenitas
Tabel 4.9	Hasil Uji Perbedaan Rata-rata

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Profil Sekolah
- Lampiran 2 : Daftar Nama Kelas Uji Coba
- Lampiran 3 : Daftar Nama Kelas Kontrol (IIIA)
- Lampiran 4 : Daftar Nama Kelas Eksperimen (IIIB)
- Lampiran 5 : Kisi-kisi Instrumen Tes Uji Coba
- Lampiran 6 : Soal Uji Coba
- Lampiran 7 : Kunci Jawaban Soal Uji Coba
- Lampiran 8 : Perhitungan Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda
- Lampiran 9 : Hasil Akhir Analisis Instrumen Soal Uji Coba
- Lampiran 10 : RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 11 : RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 12 : Kisi-kisi instrumen *Posttest*
- Lampiran 13 : Soal *Posttest*
- Lampiran 14 : Kunci Jawaban *Posttest*
- Lampiran 15 : Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 16 : Uji Normalitas Kelas Eksperimen
- Lampiran 17 : Uji Normalitas Kelas Kontrol

- Lampiran 18 : Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 19 : Uji Perbedaan rata-rata
- Lampiran 20 : Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 21 : Angket Validasi Media
- Lampiran 22 : Hasil Revisi Media
- Lampiran 23 : Angket Respon Siswa
- Lampiran 24 : Analisis Angket Respon Siswa
- Lampiran 25 : Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran
- Lampiran 26 : Tabel Nilai r Product Moment
- Lampiran 27 : Tabel Nilai Kritis Uji Liliefors
- Lampiran 28 : Tabel Nilai-nilai Distribusi t
- Lampiran 29 : Surat Penunjukan Dosen Pembimbing
- Lampiran 30 : Surat Izin Riset
- Lampiran 31 : Surat Keterangan Riset
- Lampiran 32 : Lembar Hasil Uji Laboratorium
- Lampiran 33 : Surat Keterangan Bebas Kuliah
- Lampiran 34 : Riwayat Hidup

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Si Raja

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi yang dimiliki manusia untuk menyampaikan pesan dan menerima pesan berupa hasil ucap manusia. Selain itu bahasa merupakan identitas suatu daerah tertentu dan sebagai penyambung dalam keluarga dengan masyarakat. Bahasa mempunyai kedudukan penting dalam suatu kebudayaan bangsa maupun daerah.

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan di daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Bahasa Jawa mempunyai nilai-nilai tata krama dan sopan santun yang nantinya dapat dipelajari dan dikembangkan menjadi nilai-nilai positif yang menghasilkan dampak baik kehidupan. Tetapi, dalam kehidupan masyarakat Jawa saat ini banyak yang menggunakan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Hal itu dikarenakan orang tua zaman sekarang lebih memilih berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia kepada anak sejak lahir daripada menggunakan Bahasa Jawa. Fenomena ini jika terus dilakukan maka Bahasa Jawa dapat luntur bahkan hilang. Salah satu bentuk pelestarian Bahasa Jawa adalah dengan menjadikan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran pada pendidikan dasar atau Madrasah Ibtidaiyah..

Pendidikan merupakan salah satu pondasi utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk kemajuan bangsa. Pendidikan tidak dapat terpisahkan dengan nilai-nilai budaya. Budaya akan kehilangan arah bahkan dapat menghilang dari peradaban apabila tidak ada pendidikan. Hal tersebut dikarenakan budaya bersifat dinamis mengikuti perubahan zaman. Pemerintah menyusun kurikulum yang di dalamnya terdapat pembelajaran bahasa dan budaya daerah pada muatan lokal dalam rangka melestarikan budaya.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan: “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal”¹, maka sebagai upaya pengembangan, pembinaan, pelestarian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa, pengembangan budi pekerti serta kepribadian di kalangan para siswa pendidikan dasar dan menengah, diperlukan kurikulum muatan lokal sebagai acuan dalam kegiatan belajar-mengajar Pembelajaran Bahasa Jawa.

Pembelajaran bahasa biasanya mencakup empat aspek keterampilan berbahasa atau *language skills*, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pada dasarnya keterampilan berbahasa

¹ Pemerintah Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003 No. 78. Jakarta: Sekertaris Negara.

merupakan satu kesatuan. Saat mendapatkan keterampilan berbahasa itu teratur mulai dari anak kecil yang hanya menyimak bahasa dari lingkungan sekitarnya, lalu berbicara dengan menirukan dan mengucapkan bahasa, kemudian belajar membaca dan menulis.

Sejak di bangku sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Jawa sudah dikenalkan ke peserta didik sebagai muatan lokal. Namun, para siswa mengalami banyak permasalahan dalam pelajaran Bahasa Jawa salah satunya adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap Aksara Jawa serta kesulitan memahami dan menghafal bentuk Aksara Jawa yang hampir mirip mengakibatkan siswa sering mengalami kesalahan dalam membaca maupun menulis. Kuantitas jam pelajaran Bahasa Jawa sedikit dan hanya satu kali pertemuan tiap minggunya, sehingga menimbulkan anggapan bahwa pelajaran Bahasa Jawa tidak penting.

Faktor yang menyebabkan siswa tidak minat terhadap materi Aksara Jawa karena menganggap pelajaran bahasa Jawa itu membosankan. Selain itu pengajar semakin kesulitan menyampaikan materi Aksara Jawa melalui pembelajaran secara *daring* seperti saat ini. Pada pembelajaran tatap muka, guru mengeluh karena kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa dan kurangnya kompetensi siswa untuk memaksimalkan indikator pencapaian.

Kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ini harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Para guru diharuskan untuk mampu mengoperasikan alat-alat teknologi yang bisa digunakan untuk memudahkan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan memudahkan peserta belajar dimanapun berada.

Di sisi lain kurangnya inovasi pengajar dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan fasilitas, penggunaan pembelajaran metode ceramah yang dilakukan pengajar untuk mengenalkan huruf Aksara Jawa hanya di papan tulis lalu siswa disuruh untuk menghafalkannya tanpa media pembelajaran. Padahal siswa lebih mudah menyerap pengetahuan apabila mendapatkan pengalaman secara langsung dan menyenangkan.

Permasalahan di atas juga terjadi di MI At-Taqwa, hal tersebut diketahui berdasarkan wawancara dengan guru kelas, yang mengatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Jawa masih sangat rendah dalam materi membaca Aksara Jawa.² Salah satu faktor dikarenakan pengajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa di MI At-Taqwa guru menggunakan LKS Bahasa Jawa hanya menulis dan menerangkan tanpa bantuan media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap materi Aksara Jawa. Banyak siswa mengeluh jika mendapat tugas Bahasa Jawa yang berhubungan dengan Aksara Jawa karena merasa kesulitan. Siswa mengalami kesulitan dalam

² Wawancara dengan Siti Arofah dan Nur 'Aini Alfi Ulyatin, selaku wali kelas IIIA dan kelas IIIB tanggal 3 Desember 2020 di MI At Taqwa Semarang

membedakan bentuk Aksara Jawa yang hampir sama dan sulit membedakan penuturan bahasa dengan penulisannya yang dapat mempengaruhi perbedaan arti bahasa. Apabila kondisi tersebut dibiarkan, maka dapat mempengaruhi hasil belajar dan kemampuan siswa yang menyebabkan nilai mata pelajaran bahasa Jawa rendah.

Pada saat ini dunia dihadapkan dengan merebaknya virus Covid-19. Pandemi virus Covid-19 juga menyebar di Indonesia yang mengakibatkan terganggunya di seluruh bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Banyak langkah yang dilakukan agar penyebaran virus Covid-19 berkurang dengan menerapkan hidup sehat mematuhi protokol kesehatan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. Sekolah-sekolah hingga perguruan tinggi dilarang melakukan kegiatan belajar mengajar tatap muka secara langsung dan pembelajaran diubah menjadi pembelajaran secara *daring* atau pembelajaran *online*.

Guna mendukung kebijakan pemerintah MI At-Taqwa melakukan pembelajaran jarak jauh secara *daring* menggunakan sambungan internet melalui *platform* aplikasi *Whatsapp*. Guru kelas III MI At-Taqwa pada saat pembelajaran online hanya memberikan penugasan kepada siswa tanpa adanya penyampaian materi. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang paham dengan materi dan tidak memunculkan keaktifan siswa saat pembelajaran.

Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan agar tidak membosankan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* agar siswa menyerap materi dan mudah menghafal lalu bisa membaca Aksara Jawa dengan lancar serta memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik dibutuhkan media yang diharapkan dapat menambah kemampuan siswa dalam belajar Aksara Jawa. Apalagi ketersediaan fasilitas yang mencukupi hampir seluruh orang tua siswa dan guru memiliki *smartphone android* untuk menunjang pembelajaran di rumah maupun di kelas. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi android “Si Raja” yang dibuat langsung oleh penulis.

Belajar interaktif merupakan bentuk pembelajaran yang mendorong sikap partisipatif dan komunikatif yang menyenangkan. Penggunaan aplikasi “Si Raja” sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android adalah bersifat *mobile*. Pembelajaran melalui teknologi *mobile* memungkinkan setiap orang dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran kapan

dan di mana saja.³ Sehingga peserta didik dapat mengetahui bentuk Aksara Jawa lalu dapat meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa melalui aplikasi android “Si Raja”.

Dari uraian di atas, penulis terdorong untuk mengambil judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas III di MI At-Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2021.”*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap kemampuan membaca pada materi Aksara Jawa kelas III di MI At-Taqwa Semarang?”

C. Tujuan dan Manfaat Penilaian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap kemampuan membaca pada materi Aksara Jawa kelas III di MI At-Taqwa Semarang.

³ Muhammad Rais and Muhammad Riska, ‘Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud’, *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, (Vol.4, No.1 Tahun 2018), hlm. 38.

2. Manfaat penelitian

a. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam penggunaan media pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khazanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

b. Secara praktis

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III MI At-Taqwa Semarang.
- 2) Bagi guru, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam pembelajaran dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.
- 3) Bagi madrasah, hasil dari penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis android ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.
- 4) Bagi peneliti, mampu menerapkan model pembelajaran dan media yang sesuai dalam materi pembelajaran tertentu.

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan¹

Pendapat Daryanto sebagaimana dikutip oleh Mustofa Abi Hamid, media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran lalu dapat merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan.² Hal tersebut

¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 120.

² Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). hlm. 4

dikuatkan oleh pendapat Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.³

Tujuan media pembelajaran yaitu untuk membantu guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.⁴ Melalui media pembelajaran penyampaian pesan dan informasi tentang materi pelajaran dapat diterima lebih jelas oleh siswa, sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan demikian tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁵

1. Membantu pembelajar mengoptimalkan potensi dan karakteristiknya masing-masing.
2. Menciptakan inovasi strategi pembelajaran.
3. Meningkatkan motivasi pembelajar.
4. Menciptakan pembelajaran berbasis *student centered*.
5. Menciptakan pembelajaran bahasa yang efektif.
6. Menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

³ Yusuf Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Karya, 2004), hlm. 458.

⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2008), hlm. 99

⁵ Putri Kumala Dewi & Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Malang: UB PRESS, 2018), hlm. 5-6

7. Mencapai tujuan pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda-beda yang didapat dikemukakan sebagai berikut:⁶

1. Media audio visual gerak, seperti film suara, video, dan televisi.
2. Media audio visual diam, seperti film rangkai suara, halaman suara.
3. Audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti foto, ilustrasi, *flashcard*, poster, diagram, bagan, grafik, film bisu, dan sebagainya.
5. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, slide bisu.
6. Media audio seperti radio, telepon, dan pita video.
7. Media cetak seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

Semakin beragamnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan akan ada interaksi antara guru dan siswa serta media yang dipilih. Pemilihan media yang akan guru gunakan harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Media yang dipakai sudah tersedia di sekolah atau belum, apakah media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang guru rencanakan, dan apakah media

⁶ Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 15

pembelajaran yang digunakan terjangkau harganya. Pemanfaatan media pembelajaran dengan memperhatikan langkah-langkah memilih media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memperjelas materi. Sehingga, peserta didik diharapkan mampu memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Langkah-langkah dalam memilih media pembelajaran, antara lain:⁷

1. Merumuskan tujuan pembelajaran,
2. Mengklasifikasi tujuan berdasarkan ranah,
3. Menentukan skenario pembelajaran yang akan digunakan,
4. Membuat klasifikasi media apa saja yang dapat digunakan pada setiap langkah dalam skenario pembelajaran,
5. Memilih media yang sesuai,
6. Menulis alasan pemilihan media,
7. Membuat prosedur untuk menggunakan media.

Penggunaan media harus melibatkan siswa, baik dalam hal mental ataupun aktivitas pembelajaran. Media yang menyenangkan dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran memberikan banyak manfaat dalam proses

⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media, 2017), hlm. 324.

belajar. Manfaat media pembelajaran menurut Nurseto adalah sebagai berikut:⁸

1. Menyamakan persepsi siswa. Melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
2. Mewujudkan konsep-konsep yang abstrak. Contohnya menjelaskan siklus air, sistem perekonomian, pemerintahan dan lain-lain. Dapat menggunakan media gambar, bagan, grafik, dan sebagainya.
3. Menampilkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
4. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil. Misal guru ingin menjelaskan gambaran tentang transportasi, hewan, dan sebagainya.
5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menampilkan media berupa video dapat memperjelas gerakan.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Seiring berjalannya waktu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat memberikan dampak positif dengan berbagai kemudahan untuk melakukan banyak hal. Antara lain kemudahan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih

⁸ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan UNY*, (Vol. 8, No. 1 tahun 2011), hlm 22.

menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat didukung dengan adanya media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran ke peserta didik.

Penggunaan teknologi internet dengan *smartphone* android bisa menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa jawa. *Smartphone* android dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar dengan menyediakan media pembelajaran interaktif.

Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images, dan sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat.⁹ Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem *hardware*, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar

⁹ Rudi Arindiono, Rudi Julio Arindiono, dan Nugrahardi Ramadhani, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD", *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, (Vol.2, No.1, tahun 2013), hlm.29.

peserta didik dalam merespons stimulus yang ditampilkan layar komputer ataupun *smartphone*.¹⁰

Jadi, media pembelajaran interaktif adalah integrasi dari beberapa media digital berisi penggabungan berbagai media seperti teks, grafik, video, gambar, dan suara dalam sistem digital yang digunakan ke dalam pembelajaran yang efektif dengan adanya stimulus dari peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran.

Upaya untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menimbulkan stimulus dari peserta didik ketika menggunakan media. Ketika akan merancang sebuah media pembelajaran perancang hendaknya memperhatikan pedoman-pedoman yang komunikatif, estetis, dan ekonomis. Yaitu untuk mengatur elemen-elemen layout. Pedoman-pedoman yang dimaksud antara lain :¹¹

¹⁰ Erfan Priyambodo, Antuni Wiyarsi, Rr.Lis Permana Sari, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa', *Jurnal Kependidikan UNY*, (Vol.42, No.2, tahun 2012), hlm.100

¹¹ Sri Huning Anwariningsih. "Unsur Estetika Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Karakter Untuk Mata Pelajaran TIK Siswa Sekolah Dasar (SD)", *Jurnal Usahid: Universitas Sahid Surakarta*.(2011), hlm. 23.

1. Kesatuan

Elemen-elemen layout dari halaman harus ditempatkan sedemikian rupa sehingga kesatuan informasi pada satu halaman atau beberapa halaman.

2. Keseimbangan

Layout yang diciptakan perancang harus ditempatkan sedemikian rupa pada halaman-halaman. Sehingga dapat menciptakan keseimbangan secara keseluruhan.

3. Kontras

Kontras dibutuhkan untuk menunjukkan bagian yang lebih penting dari bagian-bagian lainnya. Kontras bisa dijelaskan dengan membedakan elemen ukuran serta warna layout.

4. Kelanjutan

Pengguna dapat lebih mengerti informasi jika memiliki elemen-elemen yang baik. Suatu elemen informasi dapat dikatakan harmonis dan berkelanjutan jika tampilannya berkesinambungan dari satu halaman ke halaman lainnya.

Media interaktif memiliki beragam alat pengendali yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga para pengguna bisa memilih apa yang dilakukan untuk proses selanjutnya. Sebagaimana definisi media interaktif merupakan penggabungan dari berbagai media yang beragam akan memberikan daya tarik tersendiri untuk pengguna. Contoh media interaktif antara lain

aplikasi, *microsoft flash*, *microsoft power point*, dan sebagainya. Media interaktif digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pilihan, perasaan perhatian dan kemauan siswa sehingga proses belajar bertujuan dan terkendali. Penggunaan media pembelajaran interaktif harus memperhatikan karakteristik media interaktif pembelajaran adalah sebagai berikut:¹²

1. Memiliki lebih dari satu media, misalnya penggabungan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, maksudnya mempunyai kemampuan untuk memberi sarana respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, media interaktif memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bantuan orang lain.

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai media pembelajaran interaktif maka, peneliti menarik indikator media pembelajaran interaktif pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemudahan dalam mengoperasikan.
2. Estetika tampilan menarik.
3. Kesesuaian pengetahuan dan informasi.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

¹² Andrizar dan Ahmad Arif, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem *E-Learning* Universitas Negeri Padang”, *Jurnal INVOTEK*, (Vol. 17, No.2, tahun 2017), hlm. 3

c. Aplikasi Android Si Raja

Saat ini android menjadi sebuah kebutuhan pokok yang dibutuhkan oleh semua orang di seluruh dunia sehingga android menguasai pasar *smartphone* seluruh dunia. Hampir seluruh kegiatan sehari-hari tidak terlepas dari android.

Android adalah sebuah sistem operasi yang dirancang oleh Google untuk membantu kinerja perangkat elektronik berlayar sentuh seperti *smartphone* berbasis linux. Pada saat perilisan perdana Android tahun 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode Android di bawah *lisensi Apache*, sebuah *lisensi* perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.¹³ Android bersifat *open source* atau terbuka bebas digunakan, dimodifikasi, dikembangkan oleh para pembuat atau pengembang perangkat lunak. Oleh karena itu, perusahaan teknologi bebas menggunakan android sebagai sistem operasi diperangkatnya dengan gratis tanpa lisensi.

Pola *open source* android pengembangan teknologi android karena semua pihak dapat memberikan kontribusi, baik dalam pengembangan sistem operasi maupun aplikasi. Pada awal

¹³ Harni Kusniyati dan Nicky Saputra Pangondian Sitanggang, “*Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*”, Jurnal Teknik Informatika, (Vol. 9, No. 1 tahun 2013), hlm. 11

Oktober 2013, tercatat lebih dari 850.000 aplikasi android yang tersedia di google play.¹⁴

Adapun media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam mendukung pembelajaran bahasa Jawa salah satunya menggunakan aplikasi Si Raja. Namun, aplikasi Si Raja tidak terdapat di *google play store*, adapun cara untuk mendapatkan aplikasi sebagai berikut:

1. Pengguna mengklik *file* aplikasi yang dibagikan oleh peneliti.
2. Klik *install* atau unduh melalui *smartphone*.
3. Setelah aplikasi terpasang, pengguna dapat masuk ke halaman menu utama. Pada menu utama terdapat ikon menu yang akan mengantarkan pengguna ke halaman yang dituju ketika pengguna mengklik ikon menu.

Si Raja memadukan konsep belajar dan permainan kuis menjadi satu sehingga mewujudkan cara belajar yang menarik. Pada aplikasi ini terdapat materi pembelajaran mengenai pengenalan huruf Aksara Jawa yang diiringi dengan audio pengucapan Aksara Jawa. Selain itu, terdapat video cara menulis huruf Aksara Jawa yang benar. Guna meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa setelah belajar, pengguna bisa menuju ke menu tebak Aksara dan kuis Aksara Jawa.

¹⁴ Alfa Satyaputra dan Eva Maulina Aritonang, *Let's Build Your Android Apps With Android Studio* (Jakarta:PT Elex Media Komputindo), hlm. 4

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Si Raja



2. Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam muatan lokal dan wajib diajarkan di sekolah-sekolah dasar. Hal tersebut diperkuat dengan disusunnya kurikulum Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa oleh pemerintah untuk menunjang sistem pembelajaran bahasa Jawa dalam dunia pendidikan. Salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar selain agar siswa dapat terampil berkomunikasi secara lisan dan tulisan yaitu untuk melestarikan nilai-nilai kebudayaan Jawa.

a. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia. Bahasa Jawa mempunyai nilai-nilai tata krama yang harus dipelajari, dilestarikan, dan dikembangkan untuk memberikan dampak baik dalam kehidupan. Bahasa daerah berfungsi sebagai alat komunikasi masyarakat dan sebagai ciri khas masyarakat suatu daerah.

Pelestarian dan pengembangan bahasa Jawa didasarkan beberapa hal, diantaranya:¹⁵

1. Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sebagian besar penduduk di Pulau Jawa.
2. Bahasa Jawa memperkokoh jati diri dan kepribadian orang Jawa

¹⁵ Tim Penyusun Kurikulum Bahasa Jawa, 2004

3. Bahasa Jawa, termasuk didalamnya sastra dan budaya Jawa, mendukung kekayaan khasanah budaya bangsa.
4. Bahasa, sastra, dan budaya Jawa merupakan warisan budaya adiluhung
5. Bahasa, sastra, dan budaya Jawa dapat dikembangkan untuk mendukung *life skill*.

Pada Bahasa Jawa terdapat perbedaan tulisan dengan cara pengucapannya. Sebagai gambaran tentang cara pengucapan Bahasa Jawa seperti pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Pengucapan huruf pada Bahasa Jawa

Huruf	Jenis	Lambang	IPA	Contoh Penulisan	Keterangan Pengucapan
A	Jejeg	â	ɔ	Carâ	Seperti "o" pada kata "polos".
	Miring	a	a	Pasar	Seperti "a" pada kata "sama".
I	Jejeg	i	i	Pipi	Seperti "i" pada kata "bila".
	Miring	i	ɪ	Sikil	Seperti "i" pada kata "miring". (mendekati/sama dengan "e" jejeg). (mendekati/sama dengan "e" miring).
U	Jejeg	u	u	Buku	Seperti "u" pada kata "buku"
	Miring	ü	ʊ	Lumüt	Seperti "u" pada kata "rumput" (mendekati/sama dengan "o" jejeg).
E	Pepet	ê	ə	Êmas	Seperti "e" pada kata "emas".
	Jejeg	é	e	Saté	Seperti "e" pada kata "sate".
	Miring	è	ɛ	Bèbèk	Seperti "e" pada kata "bebek".
O	Jejeg	o	o	Coro	Seperti "o" pada kata "bola".
	Miring	ò	ɔ	Bòlông	Seperti "o" pada kata "polos". (sama dengan bunyi "a" jejeg).

b. Aksara Jawa

Huruf-huruf dalam kebudayaan Jawa sering disebut dengan Aksara Jawa. Aksara Jawa berasal dari kata *denta* = *untu* dan *wyanjana* = *Aksara*. *Dentawyanjana salugune ateges Aksara untu, nanging lumrahe ditegesi: carakan, yaiku urut-urutane Aksara Jawa wiwit saka (ha) tekan (nga)*.¹⁶

Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri dari dua puluh Aksara yang bersifat silabik (suku kataan). Setiap satu Aksara melambangkan satu suku kata.¹⁷ Hal tersebut membuat Aksara Jawa berbeda dari Aksara Latin yang bersifat fonemik, yaitu satu Aksara atau satu huruf melambangkan satu fonem. Perbedaan lain Aksara Jawa dengan Aksara Latin ialah pada bentuknya.

Aksara *legena* merupakan Aksara Jawa pokok yang jumlahnya 20 buah. Tatacara penulisan Aksara Jawa tidak mengenal spasi, sehingga penggunaan pasangan dapat memperjelas *kluster* kata.¹⁸ Adapun penulisan Aksara Jawa Legena materi kelas 3 Sekolah Dasar sesuai dengan panduan

¹⁶ Padmosoekotjo. *Wewaton Penulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*.(Surabaya: PT Citra Jaya Murti,1989).hlm.13

¹⁷ Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa,1994

¹⁸ Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa,1994

Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa sebagai berikut:

Tabel 2.2 Aksara Nglegana

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ	ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Dibaca									
Há	ná	cá	rá	ká	dá	tá	sá	wá	lá
ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦚ	ꦚ	ꦚ	ꦚ	ꦚ	ꦚ	ꦚ
Dibaca									
Pá	dhá ²	Já	yá	nyá	má	gá	bá	thá	ngá

c. Kemampuan Membaca Aksara Jawa

Membaca adalah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pesan. Pesan tersebut berupa media kata-kata. Proses tersebut menuntut agar kelompok kata dapat diketahui maknanya.¹⁹ Membaca merupakan penafsir simbol-simbol dan suara-suara ke dalam makna. Hendak mendukung anak menjadi pembaca yang baik anak harus belajar membedakan

¹⁹ Y.Budi Artati. *Terampil Membaca*, (Klaten: PT Intan Pariwara, 2008).hlm. 2

huruf yang berbeda-beda dan mencocokkan suara-suara ke dalam makna.²⁰

Kemampuan membaca Aksara Jawa merupakan kemampuan atau kecakapan yang harus dimiliki oleh siswa (pembaca) untuk melakukan sesuatu melalui aktifitas belajar yaitu memadukan bunyi bahasa dan simbol-simbol Aksara Jawa untuk dapat mengerti maksud/pesan yang terkandung didalamnya. Kemampuan membaca Aksara Jawa dapat diperoleh melalui latihan yang berkelanjutan agar menjadi suatu kebiasaan dan kecakapan.

Penguasaan membaca Aksara Jawa mempunyai tingkat kesulitan pada bagaimana cara membaca hurufnya. Metode membaca yang diterapkan pada Aksara Jawa yaitu setiap satu Aksara Jawa terdiri dari dua atau lebih huruf latin (bersuku kata). Menurut Suwardi Endraswara sebagaimana dikutip dalam Bangkit Joko Widodo,dkk menyatakan bahwa ada beberapa metode dalam mempelajari Aksara Jawa yang sering digunakan oleh siswa, antara lain:²¹

1. Metode *Imitating*, artinya siswa mempelajari Aksa Jawa dengan cara meniru dari guru, buku, dan lain-lain. Daya

²⁰ Rahmah Novianti, “Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, (Vol.7, No.2, tahun 2013), hlm. 3

²¹ Bangkit Joko Widodo dan Binti ‘arifatun Hanifah, “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar”, *Jurnal KONSTEKTUAL*, (Vol. 1, No. 2 tahun 2020), hlm. 21

ingat siswa menjadi faktor penting dalam meniru membaca Aksara Jawa, baik dalam membaca tulisan *jejeg* (tegak) atau huruf miring.

2. Metode *Remembering*, maksudnya siswa belajar Aksara Jawa dengan ingatan. Pada metode ini siswa akan bisa membaca Aksara Jawa apabila dapat mengingat bentuk Aksara Jawa dan bagaimana bunyinya.
3. Metode *Reformulating*, artinya siswa belajar membaca huruf Jawa dengan cara menulis kembali apa yang sudah diingat atau dilihat dalam bacaan.
4. Metode *Creating*, artinya siswa membuat tulisan menggunakan aksara Jawa.
5. Metode *Justifying*, artinya siswa belajar aksara Jawa dengan cara menilai tulisan yang benar dan salah.

Berdasarkan pemaparan teori diatas yang mengenai kemampuan membaca aksara Jawa maka, peneliti menarik indikator kemampuan membaca Aksara Jawa dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kemampuan mengidentifikasi Aksara Jawa
Bentuk Aksara Jawa yang berbeda-beda dan ada yang hampir mirip. Kemampuan mengidentifikasi huruf Aksara Jawa yang dimaksud disini yaitu siswa mampu mengenali nama dan bentuk Aksara Jawa dengan.

2) Ketepatan membaca Aksara *legena*.

Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa terdiri dari dua puluh Aksara suku kata. Setiap satu Aksara melambangkan satu suku kata. Ketepatan membaca Aksara yang dimaksud disini yaitu siswa dapat mengenal bentuk huruf Aksara Jawa dan menyuarakan huruf.

3) Kelancaran membaca Aksara Jawa.

Kelancaran membaca Aksara Jawa adalah mampu membaca lancar dan tanpa terbata-bata sesuai dengan yang dikhususkan cara membaca Aksara Jawa.

4) Kesesuaian dalam menuturkan abjad latin Bahasa Jawa.

Kesesuaian dalam menuturkan abjad latin Bahasa Jawa pada saat membaca Aksara Jawa.

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian tentang penggunaan media interaktif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu, baik berupa jurnal maupun karya ilmiah lainnya. Beberapa karya ilmiah yang terkait tentang penelitian ini adalah:

1. Skripsi Laili Nur Affida prodi pendidikan agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadist di MAN 2

Tuban”.²² Skripsi ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif autoplay mempunyai pengaruh yang terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al Quran hadist. Hal tersebut dibuktikan dengan analisis koefisien regresi diketahui bahwa nilai t hitung adalah sebesar 3.123 dan dengan nilai signifikansi sebesar 0.003. jadi berdasarkan nilai signifikansi dapat disimpulkan bahwa $0.003 < 0.05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti variabel X (Penggunaan media Autoplay) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi belajar).

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama menggunakan media pembelajaran interaktif dan menggunakan metode eksperimen. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, mata pelajaran yang diteliti, dan kemampuan yang ingin dicapai. Peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran interaktif *Autoplay*, sedangkan penulis menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa.

2. Jurnal yang ditulis oleh Dewi Kartikasari dan Gesang Kristanto Nugroho, dalam penelitiannya “Media

²² Laili Nur Affida, Skripsi:” *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadist di MAN 2 Tuban*”(Surabaya: UIN Sunan Ampel,2020), hlm.129.

Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo”²³ Dapat disimpulkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk siswa berbasis multimedia, proses belajar mengajar yang dulunya bersifat klasikal menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif, mata pelajaran yang digunakan, dan kemampuan yang ingin dicapai sedangkan, perbedaannya terletak pada metode penelitiannya. Peneliti terdahulu menggunakan penelitian R&D sedangkan, penulis menggunakan metode eksperimen.

3. Jurnal dari Giri Indra Kharisma yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII.”²⁴ Pada jurnal ini menyimpulkan terdapat perbedaan yang

²³ Dewi Kartika Sari dan Gesang Kristanto Nugroho. “Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo”, *Jurnal Speed: Universitas Surakarta*, (Vol. 2, No. 3, 2010)

²⁴ Giri Indra Karisma, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII”, *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Universitas Muhammadiyah Jember*, (Vol. 5, No. 2, 2020)

signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan karena $P < \alpha 0,05$. Artinya, terdapat peningkatan nilai siswa dalam menentukan struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur setelah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android.

Persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media berbasis android dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya dengan penelitian penulis terletak pada kemampuan yang ingin dicapai.

C. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian teori diatas maka disusun hipotesis terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap kemampuan membaca siswa pada materi Aksara Jawa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Ilmiah

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis.¹

Jenis penelitian ini dengan pendekatan eksperimen. Pendekatan eksperimen adalah aktivitas yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis.² Pendekatan eksperimen dipakai untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap kemampuan membaca Aksara Jawa siswa. Penelitian ini ada dua kelompok yang akan diteliti. Kelompok pertama diberikan perlakuan dengan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 14.

² Sugiyono, *Metode Penelitian....*, hlm. 108.

media pembelajaran interaktif berbasis android yang disebut kelompok eksperimen lalu, kelompok kedua tidak diberi perlakuan atau pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran yang disebut kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu). Rancangan penelitian ini menggunakan desain *Posttest-Only Control Design*. Pada rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random* dari masing-masing kelompok. Kelompok pertama diberikan *treatment* dan kelompok kedua tidak diberi *treatment*. Pada penelitian ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengaruh adanya *treatment* disimbolkan dengan ($O_1:O_2$), dalam desain ini digunakan untuk melihat pengaruh antara kelas eksperimen yang diberi *treatment* dengan kelas kontrol yang tidak diberi *treatment*. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka *treatment* yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Signifikansi dapat dianalisis uji beda menggunakan t_{test} .³

Adapun pola desain penelitian ini adalah:

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 112.

R	X₁	O₁
R	X₂	O₂

Keterangan :

R = kelompok yang dipilih *random*

O₁ = hasil *posttest* pada kelompok eksperimen

O₂ = hasil *posttest* pada kelompok kontrol

X₁ = *treatment* (pembelajaran menggunakan media interaktif)

X₂ = *treatment* (pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI At-Taqwa Kelurahan Bojong Salaman Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 tepatnya 2 Juni 2021 sampai dengan 12 Juni 2021.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian*....hlm.117.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MI At-Taqwa semester genap tahun ajaran 2020/2021. Kelas III A sebanyak 16 anak dan kelas III B sebanyak 17. Karena populasi berjumlah 33 maka peneliti menggunakan penelitian populasi. Pada penelitian ini diperoleh dua kelas yaitu IIIB sebagai kelas eksperimen dengan media pembelajaran interaktif berbasis android. Sedangkan kelas IIIA sebagai kelas kontrol diterapkan pembelajaran dengan metode konvensional tanpa media pembelajaran.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent variable*), yaitu variabel yang dianggap menjadi penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan indikator:

- a) Kemudahan dalam mengoperasikan.
- b) Estetika tampilan menarik.
- c) Kesesuaian pengetahuan dan informasi.
- d) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent variable*), yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, yang dalam eksperimen pengubahannya diukur untuk mengetahui efek dari suatu perlakuan. Variabel terikat dalam penelitian ini

adalah kemampuan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas III MI At-Taqwa

Adapun indikator kemampuan membaca Aksara Jawa dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kemampuan mengidentifikasi aksara Jawa
- 2) Ketepatan membaca Aksara *legena*.
- 3) Kelancaran membaca Aksara Jawa.
- 4) Kesesuaian dalam menuliskan abjad latin Bahasa Jawa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara secara tidak terstruktur kepada guru kelas III untuk mendapatkan informasi tentang jumlah seluruh siswa kelas III, kemudian jumlah siswa di kelas dan karakteristik siswa kelas III.

2. Tes

Menurut Nurgiyantoro, tes merupakan sebuah instrumen atau prosedur yang sistematis untuk mengukur suatu sampel tingkah laku. Selain itu, tes adalah salah satu bentuk pengukuran untuk mendapatkan informasi (kompetensi,

pengetahuan, keterampilan) tentang peserta didik.⁵ Tes merupakan alat atau instrumen pengumpul data utama yang digunakan dalam suatu penelitian. Penggunaan tes dimaksudkan untuk mengukur kemampuan membaca aksara Jawa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes untuk memperoleh data kemampuan membaca siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian dibandingkan mana yang lebih tinggi *Post-test* dilaksanakan setelah seluruh pembelajaran selesai, soal tes akhir disusun dalam bentuk pilihan ganda. Hasil dari data tes digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis.

3. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan tentang sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti.⁶ Penggunaan kuesioner pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan respon siswa terhadap penggunaan media. Selain itu, kuesioner penilaian kelayakan media juga dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Pada komponen angket respon siswa terhadap penggunaan

⁵Nurdiyantoro, *Penelitian Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: BPFE, 2010), hlm. 105.

⁶Cholid Narbuko, Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 76

aplikasi dan materi terdiri dari 20 pertanyaan. Instrumen penyusunan angket ini menggunakan skala likert.

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan pada proposal. Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, meliputi:

1. Analisis Validitas Aplikasi Android Si Raja

Hasil data dari validasi media aplikasi android Si Raja dianalisis secara deskriptif dengan menghitung skor pada setiap penilaian media interaktif aplikasi android Si Raja oleh masing-masing validator. Penilaian dalam penelitian ini menggunakan kuesioner skala likert. Skala disusun dengan penilaian 4 kriteria antara lain 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik).

2. Analisis Uji Instrumen

Upaya untuk mengetahui apakah soal sudah memenuhi kualifikasi sebelum digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa maka dilakukan uji coba terlebih dahulu. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Kemudian diketahui validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya beda kemudian memilih butir soal yang memenuhi kualifikasi untuk

digunakan mengukur kemampuan membaca Aksara Jawa peserta didik. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Uji validitas data bertujuan untuk memastikan masing-masing pertanyaan apakah dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur. Pada uji validitas soal pilihan ganda memerlukan suatu rumus, yaitu menggunakan rumus korelasi *product moment point biserial*.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*

M_p = rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M_t = rata-rata skor total

S_t = standar deviasi skor total

p = proporsi peserta didik yang menjawab benar pada setiap butir soal

q = proporsi peserta didik yang menjawab salah pada setiap butir soal

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang

tetap.⁷ Pengujian reliabilitas instrumen soal pilihan ganda menggunakan rumus Kuder Richardson berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left\{ \frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right\}$$

Keterangan:

n = Jumlah item dalam instrument

p = Proporsi jawaban benar pada sebuah butir tes

q = Proporsi jawaban salah pada sebuah butir tes

St²= Varians total

Kategori koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Kategori Koefisien Reliabilitas

No	Range Kategori	Kategori
1	0,80 < r ₁₁ ≤ 1,00	Sangat tinggi
2	0,60 < r ₁₁ ≤ 0,80	Tinggi
3	0,40 < r ₁₁ ≤ 0,60	Sedang
4	0,20 < r ₁₁ ≤ 0,40	Rendah
5	-1,00 < r ₁₁ ≤ 0,20	Sangat rendah

⁷ Suharsismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 101.

c. Tingkat Kesukaran

Rumus untuk mencari tingkat kesukaran soal adalah :

$$P = \frac{B}{Js}$$

Dimana:

P = Tingkat kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

Js = Jumlah seluruh peserta tes

Kategori tingkat kesukaran butir soal terdapat pada table 3.2

Tabel 3.2 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

No	Range Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,7 – 1,0	Mudah
2	0,3 – 0,7	Sedang
3	0,0 - 0,3	Sukar

d. Daya Beda

Daya pembeda menguji butir tiap soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan peserta didik yang termasuk tinggi prestasinya dengan peserta didik yang termasuk lemah prestasinya. Tes disebut tidak mempunyai daya pembeda jika tes tersebut, apabila diujikan ke peserta didik yang tinggi prestasinya hasilnya rendah, namun bila diberikan pada peserta didik yang prestasinya lemah hasilnya lebih tinggi atau

jika diberikan kepada keduanya hasilnya sama.⁸ Menguji rumus daya beda soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Dimana:

- D : Daya beda
- B_A : Banyaknya peserta kelompok kelas atas yang menjawab soal dengan benar
- B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- J_A : Banyaknya peserta kelompok atas
- J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

Dengan kriteria sebagai berikut:

0,00 – 0,20 : Jelek

0,20 – 0,40 : Cukup

0,40 – 0,70 : Baik

0,70 – 1,00 : Baik sekali

3. Analisis Data Tahap Akhir

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas control sudah diberi perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Liliefors. Kelebihan uji liliefors adalah

⁸ Anas, Sudjana, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), hlm. 390.

perhitungan yang sederhana dan cukup kuat dengan ukuran jumlah kecil.

Terdapat persyaratan untuk menggunakan metode liliefors ini, yaitu data berskala interval atau ratio (kuantitatif), data tunggal atau belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi, dapat untuk n besar maupun n kecil, dan ukuran sampel $n \leq 30$.

Contohnya kita memiliki data dari populasi dengan hasil x_1, x_2, \dots, x_n . Hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 : Populasi nilai berdistribusi normal

H_a : Populasi nilai tidak berdistribusi normal

Langkah-langkah pengujian hipotesis diatas menggunakan uji liliefors adalah:

1. Mengurutkan data dari yang terbesar ke yang terkecil
2. Menghitung rata-rata skor keseluruhan dengan rata-rata tunggal.
3. Menghitung standard deviasi atau simpangan baku skor sampel menggunakan standard deviasi tunggal.
4. Menentukan angka baku "Z" dengan rumus $Z = \frac{x - \bar{x}}{SD}$
5. Menghitung peluang "FZ" $FZ = P(z \leq Z)$.
6. Menghitung proporsi z yang lebih kecil atau sama dengan Z. Proporsi ini dinyatakan oleh SZ, maka $SZ = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n}{n}$
7. Hitung selisih $FZ - SZ$, lalu tentukan harga mutlak nya.

8. Ambil harga paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut yang dinyatakan sebagai L_0 .

Menerima atau menolak hipotesis nol, bandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang dilihat dari table nilai kritis L dengan taraf signifikansi yang dipilih. Kriterianya yaitu apabila L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} maka hipotesis nol dapat diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kondisi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan mencari apakah semua populasi mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan statistic F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Hipotesis yang dipakai pada uji homogenitas adalah H_0 dan H_a mempunyai varians yang sama. Penarikan kesimpulannya apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel} (1/2.\alpha)(v_1, v_2)$ dengan taraf signifikansi $0,05=5\%$. $V_1 = n_1 - 1$ (dk pembilang), $v_2 = n_2 - 1$ (dk penyebut).

4. Uji Hipotesis

a. Uji Perbedaan rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata disini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai yang berbeda.⁹

Hipotesis:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Rata-rata kemampuan membaca aksara Jawa kelas eksperimen tidak lebih baik dari rata-rata kelas kontrol)

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ (Rata-rata kemampuan membaca aksara Jawa kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata kelas kontrol)

Keterangan :

μ_1 = rata-rata data kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata data kelas kontrol

nenguji perbedaan rata-rata ini menggunakan rumus statistic uji t-test sebagai berikut:

$$t\text{-test} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Skor rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Skor rata-rata kelas kontrol

n_1 = Banyaknya subjek dari kelas eksperimen

n_2 = Banyaknya subjek dari kelas kontrol

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 209.

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

Kriteria hasil uji adalah terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menolak H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) untuk daftar distribusi t adalah $(n_1 + n_2 - 2)$.¹⁰

¹⁰ Budi Susetyo, *Statistik untuk Analisis Data Penelitian dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Ms Office Excel*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 205.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Kegiatan pengambilan data dilaksanakan di MI At Taqwa yang terletak di Kelurahan Bojong Salaman Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 tepatnya dimulai tanggal 2 Juni 2021 sampai dengan 12 Juni 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI At Taqwa yang terdiri dari dua kelas yang seluruhnya berjumlah 33 siswa. Penelitian ini adalah penelitian populasi yang mana melibatkan seluruh siswa sebagai subjek penelitian.

Desain penelitian ini menggunakan rancangan desain *posttest only control design*, kemudian ditentukan kelas IIIA sebagai kelas kontrol dan kelas IIIB sebagai kelas eksperimen. Pelaksanaan pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan perlakuan yang berbeda. Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan perlakuan dengan media pembelajaran berupa aplikasi android Si Raja, sedangkan pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan buku pelajaran sebagai media sekaligus sumber belajar..

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa metode wawancara, tes , dan kuesioner. Metode wawancara

digunakan untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas III MI At Taqwa. Kemudian permasalahan tersebut menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Metode tes digunakan untuk memperoleh data akhir kemampuan membaca aksara Jawa mata pelajaran Bahasa Jawa. Kuesioner digunakan untuk uji validitas kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media serta kuesioner respon siswa terhadap media aplikasi Si Raja.

Secara garis besar penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan pra-riset dengan melakukan wawancara untuk mengetahui subjek dan objek penelitian. Kemudian membuat media pembelajaran.
 - b. Merancang media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi android Si Raja yang akan digunakan untuk penelitian.
 - c. Menyusun RPP, menyusun kisi-kisi soal instrumen uji coba dan instrumen tes, menyusun soal uji coba dan soal tes.
 - d. Mengujicobakan instrumen tes kepada peserta didik kelas IV berjumlah 15 peserta didik.
 - e. Menganalisis soal uji coba yang akan diujikan ke peserta didik kelas IIIA dan Kelas IIIB
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen

Pembelajaran dilakukan pada kelas eksperimen selama 1 kali pertemuan untuk menyampaikan materi dengan media interaktif aplikasi android Si Raja dan evaluasi. Pembelajaran dilaksanakan secara daring menggunakan *platform Zoom Meeting* dan membagikan instrumen tes dan kuesioner menggunakan *Google Form*.

b. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol

Pembelajaran pada kelas kontrol selama 1 kali pertemuan untuk menyampaikan materi secara umum dan evaluasi. Pembelajaran dilaksanakan secara daring menggunakan *platform Whatsapp* dan membagikan instrumen tes menggunakan *Google Form*.

c. Peneliti menganalisis hasil instrumen yang telah dibagikan.

d. Peneliti menyimpulkan hasil dari instrumen yang telah dianalisis.

3. Tahap evaluasi pembelajaran

Evaluasi ini adalah pelaksanaan penilaian untuk mengukur kemampuan membaca aksara Jawa siswa. Pada evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan membaca aksara Jawa siswa setelah diberi perlakuan. Peneliti memberikan *posttest* untuk mendapatkan data nilai akhir. Data tersebut merupakan data akhir yang digunakan sebagai pembuktian hipotesis. Berikut data nilai *posttest*:

Tabel 4.1 Daftar Nilai *Posttest*

NO	Kelas Eksperimen	Nilai	Kelas Kontrol	Nilai
1	E-01	77	K-01	44
2	E-02	55	K-02	22
3	E-03	77	K-03	44
4	E-04	77	K-04	33
5	E-05	66	K-05	44
6	E-06	55	K-06	44
7	E-07	88	K-07	66
8	E-08	88	K-08	77
9	E-09	77	K-09	55
10	E-10	66	K-10	55
11	E-11	100	K-11	55
12	E-12	66	K-12	33
13	E-13	88	K-13	77
14	E-14	88	K-14	66
15	E-15	100	K-15	44
16	E-16	100	K-16	55
17	E-17	88		

B. Analisis Data

1. Analisis Validitas Media Interaktif Aplikasi Si Raja

Rancangan media interaktif berbasis android yang bernama Si Raja yang sudah selesai diuji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji validasi dilakukan untuk mengukur layak atau tidaknya media digunakan untuk pembelajaran.

Uji validasi materi pada media pembelajaran untuk mencocokkan antara teori penyusunan dan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Apabila media pembelajaran kurang valid berdasarkan teori dan terdapat masukan dari validator, maka media pembelajaran perlu diperbaiki. Penilaian terhadap media pembelajaran oleh validator materi dilihat dari beberapa aspek, yaitu isi, kebenaran konsep, dan bahasa. Hasil Analisis oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
A	Isi	
1	Materi pada media aplikasi Si Raja sesuai kurikulum 2013	4
2	Materi pada media aplikasi Si Raja sesuai dengan indikator pembelajaran	4
3	Media Si Raja dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	4
4	Media Si Raja dapat digunakan sebagai sumber belajar	4
B	Kebenaran Konsep	
1	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
2	Konsep pada media Si Raja dapat memberikan tambahan informasi kepada siswa	4

4	Kedalaman materi sesuai kemampuan membaca aksara Jawa siswa	4
C.	Bahasa	
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan bahasa Jawa	4
2	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
3	Jelas dalam memberikan informasi	4
Jumlah		40
Rata-rata		4
Kriteria		Sangat Valid

Adapun kesimpulan yang diberikan dari validator Ahli materi Ibu Titik Rahmawati, M. Ag adalah layak digunakan dengan catatan contoh penulisan kalau bisa jangan hanya satu pada huruf “Ha” saja, tapi juga yang lainnya.

Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
A	Kemudahan Aplikasi	
1	Aplikasi Si Raja mudah untuk diunduh	4
2	Aplikasi Si Raja mudah digunakan dan sederhana dalam mengoperasikan	4
B	Komunikasi Visual	
1	Tampilan gambar aplikasi Si Raja menarik	4

2	Perpaduan warna yang digunakan serasi	3
3	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca jelas	4
4	Suara narator dan backsound	3
5	Ikon navigasi mudah dikenali	4
Jumlah		26
Rata-rata		3,7
Kriteria		Sangat Valid

Media pembelajaran agar dapat layak digunakan mendapatkan saran oleh ahli materi untuk melakukan perbaikan sebagai berikut:

- a. Aplikasi dibagikan menggunakan link file (bukan berupa file langsung) guna kemudahan dalam mengunduh aplikasi.
- b. Saran pada halaman pembukaan:
 - Tombol mulai kurang menari perhatian, sebaiknya diperbesar dan ditambahkan kata “mulai” agar pengguna langsung tertarik untuk mengklik
 - Font nama pembuat dan nama kampus tampak terlalu *ngepress*. Sebaiknya dinormalkan kembali.
 - Sebaiknya ditambahkan suara efek pada halaman pembukaan.
- c. Saran pada halaman menu: Tombol home dan tombol back pada halaman menu dihapus saja, karena tidak berfungsi
- d. Saran pada halaman petunjuk:

- Ukuran huruf yang menguraikan petunjuk perlu diperbesar dan sebaiknya menggunakan satu jenis font.
 - Fungsi tombol diarahkan ke halaman menu saja.
- e. Saran pada halaman Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi:
- Tombol *back* dan *next* sebaiknya dihapus saja karena arahnya tidak tepat ke halaman referensi. Tombol *back* dan *next* *Ispring Suite* sebaiknya diarahkan ke halaman menu. Dengan cara: Klik tab *Ispring Suite*, lalu klik menu *slide properties*, lalu klik menu *Branching*, lalu klik tombol *backnya* dan *nextnya* pilih halaman menu,
 - Ukuran huruf perlu diperbesar agar terbaca dengan mudah
- f. Saran pada halaman informasi aplikasi: Fungsi tombol pada halaman ini diarahkan ke halaman menu.
- g. Saran pada halaman menu materi:
- Atur kembali susunan tombol menu pada halaman materi agar urutan materinya jelas dan sesuai dengan ritme mata (dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah).
 - Tombol menu materi sebaiknya diganti dengan kata “pengantar atau pengenalan”
- h. Saran pada menu halaman pengantar, aksara *nglegena*, *sandhangan*, cara penulisan, dan contoh penulisan: memperbaiki fungsi tombolnya dengan menampilkan tiga

tombol navigasi, yaitu tombol *home*, tombol menu materi, dan tombol *next* (sebelah kanan)

- i. Soal mencocokkan pada bagian kuis tebakan sebaiknya dibagi ke dalam beberapa soal.
- j. Ukuran aksara Jawa pada pilihan jawaban sebaiknya diperbesar dengan memotong bagian gambar yang kosong.
- k. Menu kiri atas pada saat ditampilkan di HP dihapus saja karena tidak ada gunanya. Cara menghilangkannya adalah dengan mengklik menu *player*, lalu hilangkan tanda centang pada *outline*.

Sebagaimana saran yang diberikan oleh ahli media Bapak Hamdan Husein Batubara, M. Pd. I, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran beliau. Kemudian media pembelajaran mendapatkan nilai yang telah ditampilkan pada tabel 4.3.

Berdasarkan nilai dari perbaikan media dapat ditarik kesimpulan media aplikasi android Si Raja layak digunakan dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Media dapat mendorong kemandirian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Analisis validitas data bertujuan untuk memastikan masing-masing pertanyaan apakah dapat digunakan untuk

mengukur apa yang akan diukur. Perhitungan didapatkan dengan cara menghitung r_{pbis} .

Berikut contoh perhitungan uji validitas soal nomor 1.

$$\begin{aligned} r_{pbis} &= \frac{Mp-Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}} \\ &= \frac{17,750 - 15,733}{3,492} \sqrt{\frac{0,533}{0,467}} \\ &= \frac{2,017}{3,492} (1,068) \\ &= 0,617 \end{aligned}$$

Selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Taraf signifikan 5% dan N=15 diperoleh $r_{tabel} = 0,514$. Butir soal dinyatakan valid jika nilai $r_{pbis} > r_{tabel}$. Soal tes uji coba terdiri dari 20 soal pilihan ganda, hasil yang valid 9 butir soal dan 11 butir soal tidak valid. Butir soal yang tidak valid tidak diikutsertakan untuk penelitian selanjutnya, walaupun demikian masing-masing indikator sudah terwakili minimal satu butir soal, sehingga diputuskan untuk penelitian selanjutnya menggunakan 9 butir soal.

Tabel 4.4 Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 7, 11, 14, 16, 17, 18	9

Tidak Valid	4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 19, 20	11
-------------	--	----

Perhitungan analisis validitas menggunakan *Microsoft Excel* selengkapnya pada lampiran.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban pada instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel jika $r_{\text{tabel}} > r_{\text{hitung}}$.

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \frac{n}{n-1} \left\{ \frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right\} \\
 &= \frac{15}{14} \left\{ \frac{12,196 - 3,173}{12,196} \right\} \\
 &= 12,8
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas mendapat hasil 12,8. Nilai koefisien korelasi pada interval 0,8-1,0 masuk dalam kategori sangat tinggi. Perhitungan uji reliabilitas selengkapnya pada lampiran.

c. Daya Pembeda

Analisis daya pembeda soal yaitu kemampuan soal untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Berikut contoh perhitungan daya pembeda soal nomor 1.

$$\begin{aligned}
 D &= \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \\
 &= \frac{6}{8} - \frac{2}{7} = 0,464
 \end{aligned}$$

Tabel 4.5 Daya Pembeda Soal

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Sangat Jelek		
Jelek	4, 6, 10, 13, 15, 19, 20	7
Cukup	3, 5, 7, 8, 11, 14, 16, 17	8
Baik	1, 2, 9, 12, 18	5
Baik Sekali		

Sebagaimana hasil perhitungan daya beda pada 20 butir soal, maka diperoleh hasil 7 butir soal kriteria jelek, 8 butir soal kriteria cukup, dan 5 butir soal kriteria baik. Perhitungan selengkapnya pada lampiran.

d. Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran suatu soal itu sukar, sedang atau mudah. Berikut contoh perhitungan tingkat kesukaran soal nomor 1.

$$P = \frac{B}{Js}$$
$$= \frac{8}{15} = 0,533$$

Tabel 4.6 Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Sukar	-	-
Sedang	1, 2, 4, 20	4
Mudah	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	16

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan menunjukkan hasil terdapat 4 butir soal untuk kriteria sedang dan terdapat 16 butir soal untuk kriteria mudah. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran.

3. Analisis Data Tahap Akhir

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji liliefors. Data yang digunakan adalah data nilai *posttest*. Hipotesis yang digunakan untuk uji normalitas yaitu:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka H_0 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas nilai kemampuan membaca aksara Jawa siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,219	0,206	Normal
Kontrol	0,204	0,220	Normal

Terlihat dari tabel tersebut bahwa uji normalitas nilai akhir pada kedua kelas berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama atau tidak. Hipotesis yang dipakai pada uji homogenitas adalah H_0 dan H_a mempunyai varians yang sama.

Kriteria yang digunakan adalah H_0 diterima apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan dan analisis data diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	N	Rata-rata	Varians	Fhitung	Ftabel	Ket.
Eksperimen	17	79,76	433,50	1,80	2,384	Homogen
Kontrol	16	50,87	239,98			

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas data diperoleh $F_{hitung} = 1,80$ dan $F_{tabel} = 2,384$ dengan taraf signifikan 5%, *dk* pembilang = $17-1 = 16$, *dk* penyebut = $16-1 = 15$. Terlihat $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka, H_0 diterima artinya kedua kelas homogen dan tidak ada perbedaan varians antara kedua kelas tersebut. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Uji Perbedaan Rata-rata

Uji perbedaan rata-rata dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah hasil nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai rata-rata nilai yang berbeda. Uji perbedaan rata-rata yang digunakan adalah uji t.

Hipotesis yang akan diujikan adalah:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Rata-rata kemampuan membaca aksara Jawa kelas eksperimen tidak lebih baik dari rata-rata kelas kontrol)

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ (Rata-rata kemampuan membaca aksara Jawa kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata kelas kontrol)

Hasil uji perbedaan rata-rata dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

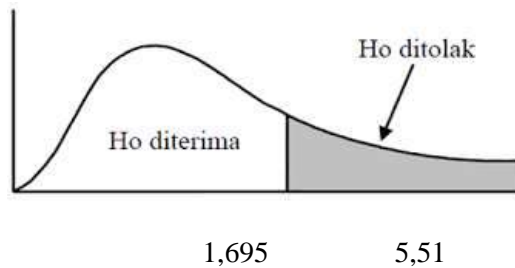
Tabel 4.9 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata

Kelas	Rata-rata (\bar{X})	Standar Deviasi (S)	Banyak Siswa (N)	Varians (S^2)
Eksperimen	79,76	14,56	17	212,066
Kontrol	50,87	15,49	16	239,983

$$\begin{aligned}
 \text{t-test} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{n_2}\right)}} \\
 &= \frac{79,76 - 50,88}{\sqrt{\left(\frac{212,066}{17}\right) + \left(\frac{239,983}{16}\right)}} \\
 &= \frac{79,76 - 50,88}{\sqrt{12,474 + 14,998}} \\
 &= \frac{28,88}{\sqrt{27,47}} \\
 &= \frac{28,88}{5,241} \\
 &= 5,511
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,76 dan data rata-rata kelas kontrol sebesar 50,87, dengan $n_1 = 17$ dan $n_2 = 16$ diperoleh $t_{hitung} = 5,51$, dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 17+16-2$, diperoleh $t_{tabel} = 1,695$. Kriteria pengujian adalah terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di MI At Taqwa Semarang. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran.

d. Taraf Signifikansi



Taraf signifikan $\alpha = 5\%$ $dk = n_1 + n_2 - 2 = 17+16-2 = 33$ diperoleh $t_{tabel} = 1,695$ dan $t_{hitung} = 5,51$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan perhitungan t_{hitung} signifikan.

4. Analisis Angket

Angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android aplikasi Si Raja berbentuk skala *likert* dengan ketentuan 1= sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3= setuju, 4= sangat setuju. Analisis angket respon peserta didik menggunakan rumus:

Hasil = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ diperoleh hasil perhitungan sebesar 88,97% dengan kriteria sangat positif berdasarkan tabel 4.10. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.10 Kriteria Respon Siswa.¹

Persentase	Kategori
$85\% \leq RS$	Sangat Positif
$75\% \leq RS < 85\%$	Positif
$50\% \leq RS < 75\%$	Kurang Positif
$RS < 50\%$	Tidak Positif

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum melakukan sebuah penelitian, peneliti menyiapkan instrumen yang akan diujikan kepada peserta didik kelas IV MI At Taqwa. Lalu hasil uji coba instrumen tersebut di uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Adanya

¹ Ummu Khairiyah, "Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV SD /MI Lamongan", *Al Murabbi Jurnal Kependidikan dan Keislaman*, (Vol. 5, No. 2, 2019), hlm. 201.

hasil uji coba instrumen, peneliti menyeleksi butir soal yang memiliki kriteria valid, reliabel, memiliki tingkat kesukaran yang sedang dan mudah, serta memiliki daya pembeda yang baik. Instrumen yang lolos sesuai dengan kriteria, maka digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik kelas III untuk mengetahui kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik.

Pembelajaran pada kelas eksperimen diberi *treatment* menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi Si Raja, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan materi aksara Jawa *nglegena*.

Pada akhir pertemuan dilakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* yang digunakan yaitu berupa tes tulis pilihan ganda. *Posttest* dilakukan untuk memperoleh skor kemampuan membaca aksara Jawa di kedua kelas.

Pada penelitian ini, nilai akhir kemampuan membaca aksara Jawa siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 22. Berdasarkan nilai *posttest* diperoleh bahwa skor kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas nilai kemampuan membaca aksara Jawa. Hasil uji normalitas dengan uji liliefors diperoleh data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi

normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas terhadap kedua kelas, dari hasil uji homogenitas didapatkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen dinyatakan memiliki varians yang sama.

Uji selanjutnya adalah uji perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t-test. Hasil uji diperoleh rata-rata kelas eksperimen 79,76 dan rata-rata kelas kontrol 50,87. Lalu dilakukan uji t yang memperoleh $t_{hitung} = 5,511$ dan $t_{tabel} = 1,695$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 17 + 16 - 2 = 33$. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya adalah mencari tau respon siswa terhadap media dari angket yang telah dibagikan ke kelas eksperimen. Hasil dari analisis angket respon siswa diperoleh hasil perhitungan sebesar 88,97% dengan kriteria sangat positif. Menggunakan media aplikasi Si Raja dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca aksara Jawa siswa karena media berbasis android aplikasi Si Raja memiliki kelebihan antara lain yaitu: a) memberikan visualisasi yang menarik, b) terdapat suara narator untuk membantu siswa dalam melafalkan aksara c) bisa digunakan untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan kelas kontrol

yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini juga menunjukkan kemampuan membaca aksara Jawa kelas eksperimen lebih baik daripada kemampuan membaca aksara Jawa kelas kontrol. Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran sangat positif memberikan pengaruh dalam kemampuan membaca aksara Jawa.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini banyak kesalahan dan kekurangan. Hal ini karena adanya kendala dan hambatan serta keterbatasan lainnya:

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu MI At Taqwa Semarang, dimana kelas III jumlah siswanya hanya 33 siswa yang objek penelitiannya terbatas. Jika ada hasil penelitian di tempat lain yang berbeda, kemungkinan hasilnya tidak jauh dari hasil peneliti lakukan.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh waktu, maka hanya dilakukan penelitian sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian. Meskipun waktu yang digunakan terbatas akan tetapi dapat memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah.

3. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari bahwa peneliti memiliki keterbatasan kemampuan khusus dalam bidang ilmiah dan bidang media. Akan tetapi, peneliti akan berusaha semaksimal mungkin untuk memahami dengan bimbingan dosen.

4. Keterbatasan biaya

Terbatasnya biaya peneliti belum bisa mendaftarkan aplikasi pada *Google Play Store* agar aplikasi bisa digunakan oleh khalayak luas dengan mudah menjadi penghambat proses penelitian. Meskipun terdapat keterbatasan dalam penelitian, namun peneliti bersyukur bahwa penelitian dapat teratasi.

Sebagaimana berbagai keterbatasan yang penulis paparkan di atas dapat dikatakan bahwa ini kekurangan dari penelitian yang penulis lakukan di MI At Taqwa Semarang. Walaupun banyak hambatan dan keterbatasan yang peneliti hadapi dalam melakukan penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas III di MI At-Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2021” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android berpengaruh terhadap kemampuan membaca aksara Jawa siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III.

Hal tersebut dibuktikan dari rata-rata nilai kemampuan membaca aksara Jawa pada kelas eksperimen adalah 79,76. Sedangkan rata-rata nilai kemampuan membaca aksara Jawa pada kelas kontrol adalah 50,87. Berdasarkan uji perbedaan rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 5,511$ dan $t_{tabel} = 1,695$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 17 + 16 - 2 = 33$. Hasil uji penelitian ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android berpengaruh terhadap kemampuan membaca aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III MI At Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2021.

B. Saran

1. Bagi guru
 - a. Pada proses belajar mengajar, guru sebaiknya mampu menciptakan suasana belajar yang membuat siswa lebih aktif dan menyenangkan, antara lain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.
 - b. Guru dapat menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi pokok lain.
2. Bagi peserta didik
 - a. Pada saat proses pembelajaran, diharapkan peserta didik selalu bersikap aktif.
 - b. Peserta didik seharusnya meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dengan usaha yang maksimal.
3. Bagi Madrasah : Pihak madrasah hendaknya mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana.

C. Penutup

Peneliti memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Peneliti menyadari mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Affida, Laili Nur, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadist di MAN 2 Tuban", *Skripsi* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2020)
- Andrizal dan Ahmad Arif, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang", *Jurnal INVOTEK*, Vol. 17, No.2, 2017.
- Anwariningsih, Sri Huning. "Unsur Estetika Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Karakter Untuk Mata Pelajaran TIK Siswa Sekolah Dasar (SD)", *Jurnal Usahid: Universitas Sahid Surakarta*.2011.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Arofah, Siti dan Nur 'Aini Alfi Ulyatin, *Pra Penelitian Skripsi*, 2020, MI At Taqwa Semarang.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006.
- Arindiono, Rudi, Rudi Julio Arindiono, dan Nugrahardi Ramadhani, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk

Siswa Kelas 5 SD”, *Jurnal Sains Dan Seni. Institut Teknologi Sepuluh November*. Vol 2. 2013.

Artati, Y. Budi, *Terampil Membaca*, Klaten: PT Intan Pariwara, 2008.

Bahri, Djamarah Syaiful dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

Dewi, Putri Kumala dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa*, Malang:UB PRESS, 2018.

Hamid, Mustofa Abi, dkk, *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Karisma, Giri Indra, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII", *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Universitas Muhammadiyah Jember*, Vol. 5, No. , 2020.

Khairiyah, Ummu, "Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV SD /MI Lamongan", *Al Murabbi Jurnal Kependidikan dan Keislaman* ,Vol. 5, No. 2, 2019.

Kusniyati, Harni dan Nicky Saputra Pangondian Sitanggung, "Aplikasi Android Budaya Toba Samosir Berbasis Android", *Jurnal Teknik Informatika*.Vol. 9, No.1. 2013.

Miarso, Yusuf, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Karya, 2004.

- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Novianti, Rahmah “Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol.7, No.2, 2013.
- Nurgiyantoro, *Penelitian Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: BPFE, 2010.
- Nurseto, Tejo, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan UNY*, Vol. 8, No. 1 tahun 2011.
- Padmosoekotjo, *Wewaton Penulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*, Surabaya: PT Citra Jaya Murti, 1989.
- Pemerintah Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sekretaris Negara, 2003.
- Priyambodo, Erfan, Antuni Wiyarsi, Rr.Lis Permana Sari, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Kependidikan UNY*, Vol. 42, No. 2, 2012.
- Rais, Muhammad, dan Muhammad Riska, “Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud” *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling. Universitas Negeri Makassar*, Vol. 4, 2018.
- Sari, Dewi Kartika dan Gesang Kristanto Nugroho, “Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo”, *Jurnal Speed: Universitas Surakarta*, Vol. 2, No. 3, 2010.

- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang, *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*, Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- Sudjana, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pres, 2009.
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 2015.
- Suprihatiningrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, Yogyakarta: Arr-Ruzz Media. 2017.
- Susetyo, Budi, *Statistik untuk Analisis Data Penelitian dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Ms Office Excel*, Bandung: PT Refika Aditama, 2010.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 1994
- Widodo, Bangkit Joko dan Binti 'arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar", *Jurnal KONSTEKTUAL*, Vol. 1, No. 2, 2020.

Lampiran 1

PROFIL SEKOLAH

A. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah : MI At Taqwa
2. NPSN : 60713886
3. Akreditasi : B
4. Alamat : JL. Pamularsih Dalam NO. 1 RT 05
RW 08, Kelurahan Bojong Salaman,
Kecamatan Semarang Barat, Kota
Semarang
5. Kode Pos : 50141
6. Status : Swasta
7. Organisasi Penyelenggara : Yayasan Jami' At Taqwa

B. Visi

Berakhlakul Karimah dan Berkualitas dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

C. Misi

1. Menmbuhkan pengetahuan, penghayatan dan pengamalan terhadap Al qur'an dan hadist agar menjadi manusia yang soleh-solehah.
2. Memberikan keteladanan pada para siswa (talamidz) dalam bertindak, berbicara dan beribadah sesuai dengan Al qur'an dan hadist.

3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan efektif sehingga berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
4. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh komponen madrasah.
5. Mendorong dan membantu para siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat berkembang secara optimal.
6. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah.
7. Membekali dan menyiapkan siswa dalam menegakkan Islam.
8. Membekali dan menyiapkan siswa memiliki keterampilan untuk siap terjun dalam masyarakat.

Lampiran 2

DAFTAR NAMA KELAS UJI COBA

NO	NAMA	KODE
1	Angel Amara Maharani	UC- 1
2	Annisa Salsabila	UC- 2
3	Elvoe Putra Dewa	UC- 3
4	Gilang Azhar Alhafidz	UC- 4
5	Hepnu Heppy Praraya	UC- 5
6	Alika Regina	UC- 6
7	Vino Dian Febriyanto	UC- 7
8	Aurora Andzarta	UC- 8
9	Anjeli Delva	UC- 9
10	Belva Novianti	UC- 10
11	Maulana Satya Ibrahim	UC- 11
12	Muhammad Altaf	UC- 12
13	Muhammad Irsyad	UC- 13
14	Rizki Dwi Saputra	UC- 14
15	Silva Dwi Adriani	UC- 15

Lampiran 3

DAFTAR NAMA KELAS KONTROL (III A)

NO	NAMA	KODE
1	Adiva Almira Mazaya	K- 1
2	Afra Naila Arkana	K- 2
3	Alfian Ardiansyah	K- 3
4	Amika Asya Jasmin	K- 4
5	Dini Anggraini	K- 5
6	Dwi Afif Ibrahim	K- 6
7	Dwi Ratna Jati	K- 7
8	Hanif Rachmad	K- 8
9	Mia Syafitri	K- 9
10	Muh. Nahdan Lalwani	K- 10
11	Mutyara Angellina	K- 11
12	Ogi Lanang Pinggala	K- 12
13	Shintia Nandia Putri	K- 13
14	Satriya Shafar Alfajri	K- 14
15	Sinta Sabililah	K- 15
16	Sekar Indah Melati	K- 16
17	Yudan Pramudya	K- 17

Lampiran 4

DAFTAR NAMA KELAS EKSPERIMEN (III B)

NO	NAMA	KODE
1	Asri Puji Astuti	E- 1
2	Az-Zahra Sinta Aprilia	E- 2
3	Arya Hafiz Setiawan	E- 3
4	Cantika Rameyza	E- 4
5	Diera Sekar Aviorizki	E- 5
6	Habib Akbar Surya	E- 6
7	Hikari Az Zahra	E- 7
8	Huda Muflikhun	E- 8
9	Keyla Uzumma	E- 9
10	Khansa Khaerunnisa	E- 10
11	Rehan Andrian S	E- 11
12	Revan Ricky A	E- 12
13	Rizky Febian Haryanto	E- 13
14	Yasmin Meinareswari	E- 14
15	Zahra Eliana Safitri	E- 15
16	Zidna Farikha Lana	E- 16
17	Danish Azka Samsuri	E- 17

Lampiran 5

KISI-KISI INSTRUMEN TES UJI COBA

Variabel	Indikator	No. item instrumen
Kemampuan membaca aksara Jawa	1) Kemampuan mengidentifikasi aksara jawa	1,2,3,4,5
	2) Ketepatan membaca aksara <i>legena</i>	6,7,8,9,10
	3) Kelancaran membaca aksara jawa	11,12,13,14,15
	4) Kesesuaian dalam menuturkan abjad latin Bahasa Jawa	16, 17, 18, 19, 20

Lampiran 6

SOAL UJI COBA

Diujicobakan di kelas IV

Nama:

Kelas:

Wenehana tandha ping (X) aksara a, b, c, utawa d ing sangarepe wangsulan kang trep!

1. Aksara Jawa ing ngisor iki arane



- a. Ha
- b. Pa
- c. Ya
- d. La

2. Aksara Jawa ing ngisor iki arane



- a. Na
- b. Da
- c. Sa
- d. Ca

3. Aksara Jawa ing ngisor iki arane



- a. La
- b. Ya
- c. Ha
- d. Pa

4. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

- a. Nya
- b. Tha
- c. Nga
- d. Ba

5. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

- a. Wa
- b. Dha
- c. Pa
- d. Ca

6. Aksara Jawa ing ngisor iki unine kang trep

- a. Nâ
- b. No
- c. Dâ
- d. Do

7. Aksara Jawa ing ngisor iki unine kang trep yaiku

8

ꦏꦲ

- a. Kå
- b. Ko
- c. Bo
- d. Bå

8. Aksara Jawa ing ngisor iki unine kang trep yaiku

ꦗꦲ

- a. Jå
- b. Ja
- c. Ma
- d. Må

9. Aksara Jawa ing ngisor iki unine kang trep yaiku

ꦱꦺ

- a. So
- b. Sa
- c. Co
- d. Cå

10. Aksara Jawa ing ngisor iki unine kang trep yaiku

ꦒꦲ

- a. Ga
- b. Rå
- c. Ra

d. Gà

11. Aksara Jawa ing ngisor iki unine



- a. cara jawa
- b. sara jawa
- c. sara japa
- d. caga jawa

12. Aksara Jawa ing ngisor iki unine



- a. mawa kana
- b. maca kana
- c. masa naka
- d. maca naka

13. Aksara Jawa ing ngisor iki unine



- a. cara hara
- b. caga laga
- c. dara lara
- d. daga haga

14. Aksara Jawa ing ngisor iki unine



- a. mapaga
- b. jawara
- c. japara

d. mawaga

15. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦲꦤꦠꦱꦢ

- a. nata sada
- b. data sana
- c. data cana
- d. nata cada

16. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦲꦺꦤꦧꦪꦫꦮ

- a. ono baya rawa
- b. ana baya rawa
- c. ono boyo rowo
- d. ana baya rowo

17. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦲꦺꦤꦧꦪꦫꦮ

- a. boyo sobo rowo
- b. baya saba rowo
- c. baya saba rawa
- d. boyo sobo rawa

18. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦲꦮꦫꦏꦚꦺꦴꦩꦺꦠ

- a. gawa kocomoto
- b. gawa kacamata
- c. gowo kacamata

d. gawa kocomata

19. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

The image shows the Javanese script for the word 'ana wara-wara'. The characters are arranged in a single line and are stylized with traditional Javanese calligraphy.

- a. ana wara-wara
- b. ana woro-woro
- c. ono woro-woro
- d. ono rawa-rawa

20. Aksara Jawa ing ngisor iki unine....

The image shows the Javanese script for the phrase 'dhawa lara hapa'. The characters are arranged in a single line and are stylized with traditional Javanese calligraphy.

- a. dhawa lara hapa
- b. dhadha lara apa
- c. dada loro apa
- d. dada loro opo

Lampiran 7

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA

1. C	6. C	11. A	16. B
2. A	7. D	12. B	17. C
3. D	8. A	13. C	18. B
4. D	9. D	14. B	19. A
5. A	10. B	15. A	20. B

Lampiran 8

PERHITUNGAN VALIDITAS, RELIABILITAS, TINGKAT KESUKARAN, DAN DAYA PEMBEDA

No	Kode	Butir soal																				Skor	Skor ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	UC-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400	
2	UC-2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400	
3	UC-3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361	
4	UC-4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361	
5	UC-5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	361
6	UC-6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361	
7	UC-7	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16	256	
8	UC-8	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	225	
9	UC-9	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256	
10	UC-10	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	225	
11	UC-11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	14	196	
12	UC-12	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	169	
13	UC-13	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	144	
14	UC-14	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	10	100	
15	UC-15	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	9	81	
16	jumlah benar	8	10	13	10	11	13	13	11	12	12	13	11	14	13	12	13	13	12	12	10	3896	
Validitas	p	0,533	0,667	0,867	0,667	0,733	0,867	0,867	0,733	0,800	0,800	0,867	0,733	0,933	0,867	0,800	0,867	0,867	0,800	0,800	0,667		
	q	0,467	0,333	0,133	0,333	0,267	0,133	0,133	0,267	0,200	0,200	0,133	0,267	0,067	0,133	0,200	0,133	0,133	0,200	0,200	0,333		
	Mp	17,750	17,100	16,538	16,500	16,182	15,538	16,692	16,545	16,417	16,500	16,538	16,545	15,857	16,538	16,417	16,692	16,692	16,917	16,500	16,300		
	Mt	15,733																					
	St	3,492																					
	ipbis	0,617	0,553	0,588	0,310	0,213	-0,142	0,700	0,386	0,391	0,439	0,588	0,386	0,133	0,588	0,391	0,700	0,700	0,678	0,439	0,229		
	rtabel	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514		
	kriteria	valid	valid	valid	invalid	invalid	invalid	valid	invalid	invalid	invalid	valid	invalid	invalid	valid	invalid	valid	valid	valid	invalid	invalid		
	Reliabilitas	n	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
		n-1	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	
p		0,533	0,667	0,867	0,667	0,733	0,867	0,867	0,733	0,800	0,800	0,867	0,733	0,933	0,867	0,800	0,867	0,867	0,800	0,800	0,667		
q		0,467	0,333	0,133	0,333	0,267	0,133	0,133	0,267	0,200	0,200	0,133	0,267	0,067	0,133	0,200	0,133	0,133	0,200	0,200	0,333		
psi		0,249	0,222	0,116	0,222	0,196	0,116	0,116	0,196	0,160	0,160	0,116	0,196	0,062	0,116	0,160	0,116	0,116	0,160	0,160	0,222		
Spq		3,173																					
variansi skor (St)		12,196																					
r11	12,788																						
kriteria	Relabel																						
TK	indeks ksukaran	0,533	0,667	0,867	0,667	0,733	0,867	0,867	0,733	0,800	0,800	0,867	0,733	0,933	0,867	0,800	0,867	0,867	0,800	0,800	0,667		
	kriteria	sedang	sedang	mudah	sedang	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	sedang		
Daya beda	BA	6	7	8	6	7	7	8	7	8	7	8	8	8	8	7	8	8	8	7	6		
	BB	2	3	5	4	4	6	5	4	4	5	5	3	6	5	5	5	5	4	5	4		
	JA	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8		
	JB	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7		
	D	0,464	0,446	0,286	0,179	0,304	0,018	0,286	0,304	0,429	0,161	0,286	0,571	0,143	0,286	0,161	0,286	0,286	0,429	0,161	0,179		
kriteria	baik	baik	cukup	jelek	cukup	jelek	cukup	cukup	baik	jelek	cukup	baik	jelek	cukup	jelek	cukup	cukup	baik	jelek	jelek			
Keterangan soal	dipakai	dipakai	dipakai	dibuang	dibuang	dibuang	dipakai	dibuang	dibuang	dibuang	dipakai	dibuang	dibuang	dipakai	dibuang	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dibuang	dibuang		

Lampiran 9

HASIL AKHIR ANALISIS INSTRUMEN SOAL UJI COBA

No. Soal	Validitas			Daya Pembeda		Tingkat Kesukaran		Keterangan
	rpbis	t tabel	Kriteria	DP	Kriteria	TK	Kriteria	
1	0,617	0,514	valid	0,464	baik	0,533	sedang	dipakai
2	0,553	0,514	valid	0,446	baik	0,666	sedang	dipakai
3	0,587	0,514	valid	0,285	cukup	0,866	mudah	dipakai
4	0,31	0,514	invalid	0,178	jelek	0,666	sedang	dibuang
5	0,212	0,514	invalid	0,303	cukup	0,733	mudah	dibuang
6	-0,142	0,514	invalid	0,017	jelek	0,866	mudah	dibuang
7	0,7	0,514	valid	0,285	cukup	0,866	mudah	dipakai
8	0,385	0,514	invalid	0,303	cukup	0,733	mudah	dibuang
9	0,391	0,514	invalid	0,428	baik	0,8	mudah	dibuang
10	0,439	0,514	invalid	0,16	jelek	0,8	mudah	dibuang
11	0,587	0,514	valid	0,285	cukup	0,866	mudah	dipakai
12	0,385	0,514	invalid	0,571	baik	0,733	mudah	dibuang
13	0,132	0,514	invalid	0,142	jelek	0,933	mudah	dibuang
14	0,587	0,514	valid	0,285	cukup	0,866	mudah	dipakai
15	0,391	0,514	invalid	0,16	jelek	0,8	mudah	dibuang
16	0,7	0,514	valid	0,285	cukup	0,866	mudah	dipakai
17	0,7	0,514	valid	0,285	cukup	0,866	mudah	dipakai
18	0,677	0,514	valid	0,428	baik	0,8	mudah	dipakai
19	0,439	0,514	invalid	0,16	jelek	0,8	mudah	dibuang
20	0,229	0,514	invalid	0,178	jelek	0,66	sedang	dibuang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Nama Madrasah : MI At Taqwa Semarang
Kelas/ Semester : III /2 (dua)
Piwulang : 8 “*Aku Tresna Kabudayan Jawa*”
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
3. Pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu.
- 2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa

- 3.4 Mengetahui aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*)
- 4.4 Membaca dan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa *legena* (lengkap 20 huruf)

Indikator

- 3.4.1 Mengetahui dua puluh aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*)
- 3.4.2 Membaca dua puluh aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*)
- 4.4.1 Membaca kata-kata sederhana berhuruf Jawa *legena* dari *ha* sampai dengan *nga*
- 4.4.2 Membaca kalimat sederhana dengan menggunakan aksara Jawa *legena* dari *ha* sampai dengan *nga*

A. Tujuan Pembelajaran

- 1. Dengan membaca, siswa dapat mengetahui dua puluh aksara Jawa *legena* dari *ha* sampai dengan *nga* secara teliti.
- 2. Dengan membaca, siswa dapat membaca dua puluh aksara Jawa *legena* dari *ha* sampai dengan *nga* dengan benar.
- 3. Dengan tanya jawab, siswa dapat membaca kata-kata sederhana aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*) dengan tepat.
- 4. Dengan tanya jawab, siswa dapat membaca kalimat-kalimat sederhana aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*) dengan benar

B. Materi Pembelajaran

- 1. Teks aksara Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*
- 2. Cara membaca aksara Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*
- 4. Cara membaca kata-kata berhuruf Jawa *legena*
- 5. Cara membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa *legena*

E. Metode Pembelajaran

- 1. Metode : penugasan, ceramah, tanya jawab, demonstrasi.
- 2. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan)

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media dan Alat : Teks aksara Jawa dari *ha* sampai dengan *nga legena*
2. Sumber belajar :
 - a. Buku LKS Bahasa Jawa Kelas 3

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Mengajak semua siswa berdo'a sebelum memulai pembelajaran.2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.4. Apersepsi	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengamati tulisan aksara Jawa dari <i>ha</i> sampai <i>nga</i> pada buku LKS2. Guru melafalkan aksara Jawa dari <i>ha</i> sampai <i>nga</i>3. Peserta didik mendengarkan pelafalan aksara Jawa dari <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i>4. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai aksara Jawa dari <i>ha</i> sampai <i>nga</i>	45 Menit

	<p>5. Peserta didik berlatih membaca aksara Jawa <i>legena</i></p> <p>6. Peserta didik membaca kata-kata berhuruf Jawa yang disusun dari <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i></p>	
Penutup	<p>1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar.</p> <p>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil ketercapaian materi</p> <p>3. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>4. Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran</p>	15 Menit

H. Penilaian

Teknik: Tertulis (pilihan ganda)

Rubrik Penilaian: Jumlah soal 9 setiap soal mempunyai skor 1.

Penilaian: $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$

Semarang, 16 Juni 2020

Guru Kelas III A

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Siti Arofah', written in a cursive style.

Siti Arofah, S. Pd. I

Guru Praktikan

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Qori Setianingrum', written in a cursive style.

Qori Setianingrum

Lampiran 11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Nama Madrasah	: MI At Taqwa Semarang
Kelas/ Semester	: III /2 (dua)
Piwulang	: 8 “ <i>Aku Tresna Kabudayan Jawa</i> ”
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
3. Pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu.
- 2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa
- 3.4 Mengenal aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*)

4.4 Membaca dan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa *legena* (lengkap 20 huruf)

Indikator

3.4.1 Mengenal dua puluh aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*)

3.4.2 Membaca dua puluh aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*)

4.4.1 Membaca kata-kata sederhana berhuruf Jawa *legena* dari *ha* sampai dengan *nga*

4.4.2 Membaca kalimat sederhana dengan menggunakan aksara Jawa *legena* dari *ha* sampai dengan *nga*

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca, siswa dapat mengenal dua puluh aksara Jawa *legena* dari *ha* sampai dengan *nga* secara teliti.
2. Dengan membaca, siswa dapat membaca dua puluh aksara Jawa *legena* dari *ha* sampai dengan *nga* dengan benar.
3. Dengan tanya jawab, siswa dapat membaca kata-kata sederhana aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*) dengan tepat.
4. Dengan tanya jawab, siswa dapat membaca kalimat-kalimat sederhana aksara Jawa *legena* (*ha* sampai dengan *nga*) dengan benar

D. Materi Pembelajaran

1. Teks aksara Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*
2. Cara membaca aksara Jawa dari *ha* sampai dengan *nga*
4. Cara membaca kata-kata berhuruf Jawa *legena*
5. Cara membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa *legena*

I. Metode Pembelajaran

1. Metode : ceramah, tanya jawab, demonstrasi.
2. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan)

J. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media dan Alat : Teks aksara Jawa dari *ha* sampai dengan *nga nglegena*, menggunakan media pembelajaran aplikasi Android “Si Raja”
2. Sumber belajar : Buku LKS Bahasa Jawa Kelas 3

K. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua siswa berdo'a sebelum memulai pembelajaran. 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Apersepsi 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati dan membaca tulisan aksara Jawa dari <i>ha</i> sampai <i>nga</i> dari aplikasi Si Raja secara bersama-sama 2. Setelah peserta didik membaca aksara <i>nglegena</i>. Guru menjelaskan cara membaca aksara Jawa dari <i>ha</i> sampai <i>nga</i> 3. Peserta didik mendengarkan pelafalan guru serta peserta didik menirukan melafalkan aksara <i>nglegena</i> dari <i>ha</i> sampai dengan <i>nga</i> 4. Peserta didik membaca aksara <i>nglegena</i> di aplikasi Si Raja secara bergantian 	45 Menit

	5. Guru memberikan penguatan atas bacaan peserta didik.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar. 2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk semangat belajar. 3. Melakukan penilaian hasil belajar 4. Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran 	15 Menit

L. Penilaian

Teknik : Tertulis (pilihan ganda)

Rubrik Penilaian : Jumlah soal 9 setiap soal mempunyai skor 1.

Penilaian : $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$

Semarang, 17 Juni 2020

Guru Kelas III B



Nur 'Aini Alfi Ulyatin, S. Pd

Guru Praktikan



Qori Setianingrum

KISI-KISI INSTRUMEN *POSTTEST*

Variabel	Indikator	No. item instrumen
Kemampuan membaca aksara Jawa	1) Kemampuan mengidentifikasi aksara jawa	1,2,3
	2) Ketepatan membaca aksara <i>legena</i>	4
	3) Kelancaran membaca aksara jawa	5, 6
	4) Kesesuaian dalam menuturkan abjad latin Bahasa Jawa	7, 8, 9

SOAL POSTTEST

Wenehana tandha ping (X) aksara a, b, c, utawa d ing sangarepe wangsulan kang trep!

1. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

- a. Ha
- b. Pa
- c. Ya
- d. La

2. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

- a. Na
- b. Da
- c. Sa
- d. Ca

3. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

- a. La
- b. Ya
- c. Ha
- d. Pa

4. Aksara Jawa ing ngisor iki unine kang trep yaiku

ꦏꦏ

- a. Kå
 - b. Ko
 - c. Bo
 - d. Bå
5. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦏꦂꦏꦂꦒꦂꦏꦂꦒꦂꦏꦂꦒꦂꦏꦂꦒꦂ

- a. cara jawa
 - b. sara jawa
 - c. sara japa
 - d. caga jawa
6. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦏꦒꦂꦏꦒꦂꦏꦒꦂꦏꦒꦂꦏꦒꦂꦏꦒꦂ

- a. mapaga
 - b. jawara
 - c. japara
 - d. mawaga
7. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦏꦂꦏꦂꦒꦂꦏꦂꦒꦂꦏꦂꦒꦂꦏꦂꦒꦂꦏꦂꦒꦂꦏꦂꦒꦂ

- a. ono baya rawa
- b. ana baya rawa
- c. ono boyo rowo
- d. ana baya rowo

8. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦧꦺꦴꦱꦺꦴꦫꦺꦴ

- a. boyo sobo rowo
- b. baya saba rowo
- c. baya saba rawa
- d. boyo sobo rawa

9. Aksara Jawa ing ngisor iki unine

ꦒꦮꦫꦏꦚꦩꦠ

- a. gawa kocomoto
- b. gawa kacamata
- c. gowo kacamata
- d. gawa kocomata

Lampiran 14

KUNCI JAWABAN SOAL *POSTTEST*

1. C	6. B
2. A	7. B
3. D	8. C
4. D	9. B
5. A	

Lampiran 15

**DAFTAR NILAI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL**

No	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1	E-01	77	K-01	44
2	E-02	55	K-02	22
3	E-03	77	K-03	44
4	E-04	77	K-04	33
5	E-05	66	K-05	44
6	E-06	55	K-06	44
7	E-07	88	K-07	66
8	E-08	88	K-08	77
9	E-09	77	K-09	55
10	E-10	66	K-10	55
11	E-11	100	K-11	55
12	E-12	66	K-12	33
13	E-13	88	K-13	77
14	E-14	88	K-14	66
15	E-15	100	K-15	44
16	E-16	100	K-16	55
17	E-17	88		
Jumlah		1356	Jumlah	814
Rata-rata		79,76	Rata-rata	50,88

Lampiran 16

UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN

RATA-RATA \bar{X}	79,76471
STANDAR DEVIASI (S)	14,56249

L HITUNG	X	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
L TABEL 1	55	-1,70058	0,044511	0,133333	0,088823
2	55	-1,70058	0,044511	0,133333	0,088823
3	66	-0,94522	0,172274	0,333333	0,161059
4	66	-0,94522	0,172274	0,333333	0,161059
5	66	-0,94522	0,172274	0,333333	0,161059
6	77	-0,18985	0,424713	0,6	0,175287
7	77	-0,18985	0,424713	0,6	0,175287
8	77	-0,18985	0,424713	0,6	0,175287
9	77	-0,18985	0,424713	0,6	0,175287
10	88	0,565514	0,714138	0,933333	0,219195
11	88	0,565514	0,714138	0,933333	0,219195
12	88	0,565514	0,714138	0,933333	0,219195
13	88	0,565514	0,714138	0,933333	0,219195
14	88	0,565514	0,714138	0,933333	0,219195
15	100	1,389549	0,917667	1,133333	0,215666
16	100	1,389549	0,917667	1,133333	0,215666
17	100	1,389549	0,917667	1,133333	0,215666

Kesimpulan: Jika L Hitung < L Tabel maka data berdistribusi normal

Lampiran 17

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL

Rata-rata	50,875
Standar Deviasi	15,4914

L Hitung	0,204738
L Tabel	0,22

No	Kontrol	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	22	-1,86394	0,031165	0,066667	0,035501
2	33	-1,15387	0,124277	0,2	0,075723
3	33	-1,15387	0,124277	0,2	0,075723
4	44	-0,44379	0,328595	0,533333	0,204738
5	44	-0,44379	0,328595	0,533333	0,204738
6	44	-0,44379	0,328595	0,533333	0,204738
7	44	-0,44379	0,328595	0,533333	0,204738
8	44	-0,44379	0,328595	0,533333	0,204738
9	55	0,266277	0,604987	0,8	0,195013
10	55	0,266277	0,604987	0,8	0,195013
11	55	0,266277	0,604987	0,8	0,195013
12	55	0,266277	0,604987	0,8	0,195013
13	66	0,976348	0,835554	0,933333	0,097779
14	66	0,976348	0,835554	0,933333	0,097779
15	77	1,68642	0,954143	1,066667	0,112524
16	77	1,68642	0,954143	1,066667	0,112524

Kesimpulan: Jika $L \text{ Hitung} < L \text{ Tabel}$ maka data berdistribusi normal

**UJI HOMOGENITAS KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL**

<p style="text-align: center;"><u>Hipotesis</u></p> <p>$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ $H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$</p>	<p style="text-align: center;"><u>Uji Hipotesis</u></p> <p style="text-align: center;">$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$</p>
---	---

No	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1	E-01	77	K-01	44
2	E-02	55	K-02	22
3	E-03	77	K-03	44
4	E-04	77	K-04	33
5	E-05	66	K-05	44
6	E-06	55	K-06	44
7	E-07	88	K-07	66
8	E-08	88	K-08	77
9	E-09	77	K-09	55
10	E-10	66	K-10	55
11	E-11	100	K-11	55
12	E-12	66	K-12	33
13	E-13	88	K-13	77
14	E-14	88	K-14	66
15	E-15	100	K-15	44
16	E-16	100	K-16	55
17	E-17	88		
Jumlah		1356	Jumlah	814
Rata-rata		79,76	Rata-rata	50,88
Varians		433,5019	Varians	239,9833

Pada $\alpha = 5\%$ atau 0,05

$$F_{\text{hitung}} = \frac{433,501}{239,983}$$

$$= 1,806$$

$$F_{\text{tabel}} = (0,5 \times 0,05) (16;15) = 2,384$$

Kesimpulan : $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan kedua kelas memiliki varians yang **homogen**.

Lampiran 19

UJI PERBEDAAN RATA-RATA

Hipotesis:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

No	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1	E-01	77	K-01	44
2	E-02	55	K-02	22
3	E-03	77	K-03	44
4	E-04	77	K-04	33
5	E-05	66	K-05	44
6	E-06	55	K-06	44
7	E-07	88	K-07	66
8	E-08	88	K-08	77
9	E-09	77	K-09	55
10	E-10	66	K-10	55
11	E-11	100	K-11	55
12	E-12	66	K-12	33
13	E-13	88	K-13	77
14	E-14	88	K-14	66
15	E-15	100	K-15	44
16	E-16	100	K-16	55
17	E-17	88		
Jumlah		1356	Jumlah	814
n1		17	n2	16
Rata-rata		79,76	Rata-rata	50,88
Varians (S ²)		212,0662	Varians (S ²)	239,9833

Uji Hipotesis:

$$\begin{aligned}t\text{-test} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{n_2}\right)}} \\&= \frac{79,76 - 50,88}{\sqrt{\left(\frac{212,066}{17}\right) + \left(\frac{239,983}{16}\right)}} \\&= \frac{79,76 - 50,88}{\sqrt{12,474 + 14,998}} \\&= \frac{28,88}{\sqrt{27,47}} \\&= \frac{28,88}{5,241} \\&= 5,511\end{aligned}$$

Jadi diperoleh $t_{\text{hitung}} = 5,511$

t_{tabel} pada $\alpha = 5\%$, dengan $dk = (17+16-2) = 33 = 1,69$

karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 .

Sehingga dapat disimpulkan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih baik daripada rata-rata nilai kelas kontrol.

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Titik Rahmawati, M. Ag

Petunjuk : Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini,
kemudian pilih salah satu jawaban dengan
memberikan tanda (V) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Tidak Baik

No	Aspek yang Dinilai	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
A	Isi				
1	Materi pada media aplikasi Si Raja sesuai kurikulum 2013				√
2	Materi pada media aplikasi Si Raja sesuai dengan indikator pembelajaran				√
3	Media Si Raja dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran				√
4	Media Si Raja dapat digunakan sebagai sumber belajar				√
B	Kebenaran Konsep				

1	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√
2	Konsep pada media Si Raja dapat memberikan tambahan informasi kepada siswa				√
4	Kedalaman materi sesuai kemampuan membaca aksara Jawa siswa				√
C. Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan bahasa Jawa				√
2	Bahasa yang digunakan komunikatif				√
3	Jelas dalam memberikan informasi				√

Catatan:

Contoh penulisan kalau bisa jangan hanya satu pada huruf “Ha” saja, tapi juga yang lainnya.

Lampiran 21

Angket Validasi Ahli Media

Nama : Hamdan Husein Batubara

Petunjuk : Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini, kemudian pilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (V) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

1 – Tidak Baik, 2 – Kurang Baik, 3 – Baik, 4 – Sangat Baik

No	Aspek yang Dinilai	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
A	Kemudahan Aplikasi				
1	Aplikasi Si Raja mudah untuk diunduh				V
2	Aplikasi Si Raja mudah digunakan dan sederhana dalam mengoperasikan				V
B	Komunikasi Visual				
1	Tampilan gambar aplikasi Si Raja menarik				V
2	Perpaduan warna yang digunakan serasi			V	
3	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca jelas				V
4	Suara narator dan backsound			V	
5	Ikon navigasi mudah dikenali				V

Catatan:

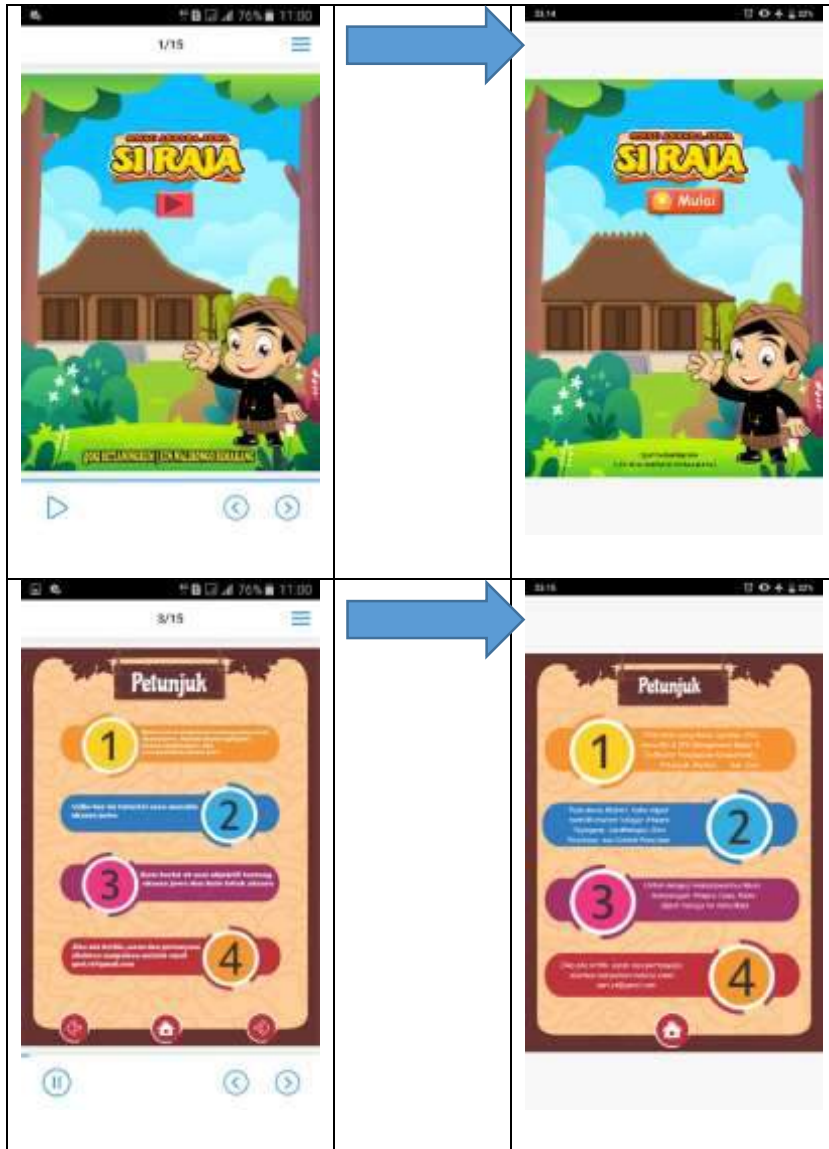
1. Aplikasi dibagikan menggunakan link file (bukan berupa file langsung) guna kemudahan dalam mengunduh aplikasi.
2. Saran pada halaman pembukaan:

- Tombol mulai kurang menari perhatian, sebaiknya diperbesar dan ditambahkan kata “mulai” agar pengguna langsung tertarik untuk mengklik
 - Font nama pembuat dan nama kampus tampak terlalu *ngepress*. Sebaiknya dinormalkan kembali.
 - Sebaiknya ditambahkan suara efek pada halaman pembukaan.
3. Saran pada halaman menu: Tombol home dan tombol back pada halaman menu dihapus saja, karena tidak berfungsi
 4. Saran pada halaman petunjuk:
 - Ukuran huruf yang menguraikan petunjuk perlu diperbesar dan sebaiknya menggunakan satu jenis font.
 - Fungsi tombol diarahkan ke halaman menu saja.
 5. Saran pada halaman Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi:
 - Tombol *back* dan *next* sebaiknya dihapus saja karena arahnya tidak tepat ke halaman referensi. Tombol *back* dan *next* *Ispring Suite* sebaiknya diarahkan ke halaman menu. Dengan cara: Klik tab *Ispring Suite*, lalu klik menu *slide properties*, lalu klik menu *Branching*, lalu klik tombol *backnya* dan *nextnya* pilih halaman menu,
 - Ukuran huruf perlu diperbesar agar terbaca dengan mudah
 6. Saran pada halaman informasi aplikasi: Fungsi tombol pada halaman ini diarahkan ke halaman menu.
 7. Saran pada halaman menu materi:



- Atur kembali susunan tombol menu pada halaman materi agar urutan materinya jelas dan sesuai dengan ritme mata (dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah).
 - Tombol menu materi sebaiknya diganti dengan kata “pengantar atau pengenalan”
8. Saran pada menu halaman pengantar, aksara *nglegena*, *sandhangan*, cara penulisan, dan contoh penulisan: memperbaiki fungsi tombolnya dengan menampilkan tiga tombol navigasi, yaitu tombol *home*, tombol menu materi, dan tombol *next* (sebelah kanan)
 9. Soal mencocokkan pada bagian kuis tebakan sebaiknya dibagi ke dalam beberapa soal.
 10. Ukuran aksara Jawa pada pilihan jawaban sebaiknya diperbesar dengan memotong bagian gambar yang kosong.
 11. Menu kiri atas pada saat ditampilkan di HP dihapus saja karena tidak ada gunanya. Cara menghilangkannya adalah dengan mengklik menu *player*, lalu hilangkan tanda centang pada *outline*.

Kesimpulan : Setelah saran diperbaiki sebagaimana mestinya maka, media layak digunakan dalam pembelajaran di MI. Media ini dapat mendorong kemandirian dan ketelibatn siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL REVISI MEDIA





 <p>13/15</p> <p>Cara Penulisan</p> <p>nm Ha</p>		 <p>22/16</p> <p>Aksara Jawa</p> <p>Alfabet iki, ingkang dikenal kanthi jeneng Hanacaraka, iku alfabet sing digunakake ing nagara Jawa. Alfabet iki digunakake ing nagara Jawa lan ing nagara-nagara liyane ing Asia Tenggara. Alfabet iki digunakake ing nagara Jawa lan ing nagara-nagara liyane ing Asia Tenggara.</p> <p>Alfabet iki digunakake ing nagara Jawa lan ing nagara-nagara liyane ing Asia Tenggara. Alfabet iki digunakake ing nagara Jawa lan ing nagara-nagara liyane ing Asia Tenggara.</p>
 <p>Question 1 of 1</p> <p>Ayo tebak aksara Jawa ing aksara latin!</p> <p>na -Select-</p> <p>ni -Select-</p> <p>ni -Select-</p> <p>SUBMIT ></p>		 <p>22/16</p> <p>Section 1 of 4</p> <p>Ayo tebak aksara Jawa!</p> <p>na -Select-</p> <p>ni -Select-</p> <p>ni -Select-</p> <p>SUBMIT ></p>

Lampiran 23

**Angket Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Terhadap Kemampuan Membaca Siswa**

Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk

- Berilah pendapat dengan jujur dan sebear-benarnya.
- Berilah tanda (√) centang pada kolom yang telah disediakan

Keterangan

Sangat Tidak Setuju = 1

Tidak Setuju = 2

Setuju = 3

Sangat Setuju = 4

No	Indikator	1	2	3	4
1	Aplikasi Si Raja mudah untuk diunduh				
2	Aplikasi Si Raja dapat digunakan di HP saya				
3	Aplikasi Si Raja tidak error saat digunakan				
4	Aplikasi Si Raja mudah digunakan tanpa kesulitan				
5	Tampilan aplikasi Si Raja menarik				
7	Perpaduan warna aplikasi Si Raja sesuai				
8	Jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi Si Raja dapat terbaca jelas				
9	Suara narator dan backsound aplikasi Si Raja jelas				

10	Tombol aplikasi Si Raja mudah dikenali				
11	Aplikasi Si Raja bermanfaat Juntuk pengenalan huruf aksara jawa bagi saya				
12	Bahasa yang digunakan pada aplikasi Si Raja mudah dipahami				
13	Materi dalam aplikasi Si Raja mudah dipahami				
14	Petunjuk belajar dalam aplikasi Si Raja jelas sehingga saya mudah menggunakan aplikasinya				
15	Penyajian materi dalam aplikasi Si Raja dapat membantu saya aktif menjawab soal-soal				
16	Aplikasi Si Raja menambah rasa ingin tahu saya dalam mempelajari aksara jawa				

Lampiran 24

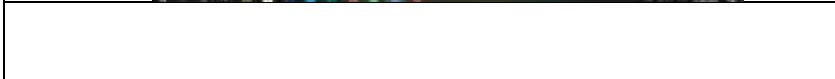
ANALISIS ANGKET RESPON SISWA

No	Responden	Butir Pernyataan														Skor total	Hasil (%)	Kriteria		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				15	16
1	R - 01	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	55	88,97	sangat positif
2	R - 02	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	58		
3	R - 03	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	58			
4	R - 04	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	58		
5	R - 05	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	60		
6	R - 06	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	58		
7	R - 07	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	57		
8	R - 08	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	57		
9	R - 09	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	56		
10	R - 10	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	58		
11	R - 11	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	57		
12	R - 12	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	57			
13	R - 13	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	58			
14	R - 14	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	56		
15	R - 15	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	55		
16	R - 16	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	57		
17	R - 17	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	53		

$$\begin{aligned}
 \text{Hasil} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{968}{1088} \times 100 \\
 &= 88,97 \%
 \end{aligned}$$

Lampiran 25







TABEL NILAI-NILAI R PRODUCT MOMENT

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 27

Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel	Tarf Nyata (α)				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n = 4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n > 30	<u>1.031</u>	<u>0.886</u>	<u>0.85</u>	<u>0.768</u>	<u>0.736</u>
	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}

Sumber :

Sudjana, (1992), *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito

TABEL NILAI-NILAI DISTRIBUSI T

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 40)

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72969	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49967	2.80734	3.48486	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77088	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	

SURAT PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Husein (Kartono) III Ngahyan Semarang Telp. 024-7601293 Fax. 7615887

Semarang, 17 Desember 2020

Nomor : B- 6078 /Un.10.3/J.5/PP.00.9/12/2020

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada ,

Titik Rahmawati, M. Ag

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Qori Setianingrum

Nim : 1703096035

Judul : "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATERI AKSARA JAWA KELAS III DI MI AT-TAQWA SEMARANG"

Dan Memunjuk Saudara : **Titik Rahmawati, M. Ag** sebagai pembimbing

Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

A.n Dekan
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI



Hj. Zubaidah, M.Ag, M.Pd
NIP. 197601302005012001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hanika Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: B -1408/Un.10.3/D.1/PG.00/06/2021

2 Juni 2021

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Qori Setianingrum
NIM : 1703096035

Yth.
Kepala Madrasah MI At Taqwa
di tempat

Assalamu' alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Qori Setianingrum
NIM : 1703096035
Alamat : Jl. Gurami 2 no.16 RT 05 RW 08, Semarang
Judul skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATERI AKSARA JAWA KELAS III DI MI AT-TAQWA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021

Pembimbing :
1. Titik Rahmawati, M.Ag

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 10 hari, mulai tanggal 2 Juni 2021 sampai dengan tanggal 12 Juni 2021.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Dekan,
dan Dekan Bidang Akademik

MAHFUD JUNAEDI

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

SURAT KETERANGAN RISET



YAYASAN MASJID JAMI' AT TAQWA
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AT TAQWA
Jl. Pamalarshi Dalam No. 1 Kel. Bojong Salaman, Kec. Semarang Baru, Kota Semarang 50141
Telp. 085215527885 Email: miataqwasemarang@yahoo.co.id
NSM: 11123740038 NPSN: 20329106 (lama) 60713886 (baru)

SURAT KETERANGAN Nomor 015/SK/MI_AT/VI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI At Taqwa Semarang menerangkan bahwa:

Nama : Qoci Setianingrum
NIM : 1703096035
Universitas : UIN Walisongo Semarang
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Benar-benar telah melakukan Riset di MI At Taqwa Semarang pada tanggal 2 Juni 2021 sampai dengan 12 Juni 2021.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 18 Juni 2021

Kepala Madrasah
MI At Taqwa

Sariyati, S.Pd.I

LEMBAR HASIL UJI LABORATORIUM



AKADEMI STATISTIKA (AIS) MUHAMMADIYAH SEMARANG

TERAKREDITASI BADAN AKREDITASI NASIONAL PERGURUBIAAN TINGGI (BAN-PT)
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Prof. DR. Rendra No. 01 Ngaliyan Temon, Aj. Semarang, 50133 Telp. 024-7608795 Fax. 024-7617917 email : baikalain@yahoo.com

PENELITI : Qori Setyaningrum
NIM : 1703096035
JURUSAN : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
JUDUL : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATERI AKSARA JAWA KELAS III DI MI AT-TAQWA SEMARANG TAHUN AJARAN 2020/2021

HIPOTESIS:

a. Hipotesis Uji Homogenitas

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

b. Hipotesis Perbedaan Rata-Rata

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

HASIL DAN ANALISIS DATA

Uji Homogenitas Data Tahap Awal

F-Test Two-Sample for Variances

	Kontrol	Eksperimen
Mean	50,875	79,76470588
Variance	239,9833333	212,0661765
Observations	16	17
df	15	16
F	1,131643609	
P(F<=f) one-tail	0,403218584	
F Critical one-tail	2,352222763	

Keterangan:

Sig. = 0.403 > 0.05, maka H_0 diterima artinya kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama (Homogen).



AKADEMI STATISTIKA (AIS) MUHAMMADIYAH SEMARANG

TERAKREDITASI BADAN AKREDITASI NASIONAL PERGLERIAN TINGGI (BAN-PT)
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Prof. DR. H. Soedjono No. 01 Ngaliyan, Tegal, Ay. Semarang, 50813 Telp: 024-7008700 Fax: 024-7019177 email: baikahain@yahoo.com

Uji Perbedaan Rata-Rata

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	Eksperimen	Kontrol
Mean	79.76470588	50.875
Variance	212.0661765	239.9833333
Observations	17	16
Pooled Variance	225.5744782	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	31	
t Stat	5.522371535	
P(T<=t) one-tail	2.40113E-06	
t Critical one-tail	1.695518783	
P(T<=t) two-tail	4.80226E-06	
t Critical two-tail	2.039513446	

Keterangan:

Sig. = 0.000 < 0.05, maka H_0 ditolak artinya bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Semarang, 23 Juni 2021

Kepala Laboratorium

Deden Bilirwan, S.Si., M.Kom

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
www.fik.walisongo.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomer: B-081/Uw.10.3/D.3/PP.00.9/1/2021

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Qori Setinningrum
Tempat, tanggal lahir : Semarang, 14 Agustus 1999
NIM : 1703096035
Program/semester/tahun : S1/VIII/2021
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Alamat : Jl. Gurami 2 No.16 RT 08/RW 08, Kuningan, Semarang

Bahwa yang bersangkutan :

Telah menyelesaikan semua mata kuliah dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**.

Surat keterangan ini diberikan untuk keperluan **Pendaftaran Ujian Komprehensif**.

Demikian harap maklum bagi yang berkepentingan.

Semarang, 8 Januari 2021

An. Dekan
Kepala Bngian Tata Usaha
Uw. Kabubag. AKA

Haryati

Tembusan Yth,
Dekan FITK UIN Walisongo Semarang

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

a. Identitas Diri

Nama : Qori Setianingrum
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 14 Agustus 1999
Alamat : Jl. Gurami II No.16 RT 09 RW
08, Kuningan, Semarang Utara,
Semarang
No.HP : 08985774321
Email : qori.st@gmail.com

b. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal:

1. TK Sukawati Semarang
2. SDN Kuningan 02 Semarang
3. SMPN 3 Semarang
4. SMAN 5 Semarang

Pendidikan Non Formal

1. TPQ Asy-Syura
2. Kursus Bahasa Inggris di Lembaga Pendidikan
Indonesia-Amerika
3. Pelatihan Karate