

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA INCUNG BERBASIS *MICROSOFT POWER POINT* INTERAKTIF KELAS IV SD DI KABUPATEN KERINCI

Lego,* Satriyo Pamungkas**

Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari
Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran aksara incung pada kelas IV SD Kabupaten Kerinci. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 139/III di Kabupaten Kerinci. Pada tahap pengembangan peneliti mengimplementasikan rancangan ke dalam aplikasi Microsoft Powerpoint dan dilanjutkan dengan proses penilaian oleh tim ahli. Tahap implementasi peneliti menerapkan produk media kedalam proses pembelajaran muatan lokal Aksara Incung di kelas IV SDN 139/III Kabupaten Kerinci sebanyak tiga tahap yaitu tahap one to one, small group, dan field test. Pada tahap one to one memperoleh nilai 58,84 kategori "Cukup", pada tahap small group memperoleh nilai 72,45 kategori "Cukup", dan pada tahap field test memperoleh nilai 95,14 kategori "Sangat Baik". Tahap terakhir berupa evaluasi, peneliti mencoba kembali melakukan analisis dari tahap pertama sampai tahap ke empat. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Aksara Incung yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dikategorikan "layak" untuk digunakan.

Kata Kunci : media interaktif, power point, aksara incung

Abstract

The purpose of this study was to determine how much influence the teacher's communication had in the learning process using the WhatsApp application on the learning activities of class X students on History material at State High School 4 Jambi City. This research is a descriptive quantitative study to determine the quality of learning by using the WhatsApp application in history learning at SMA Negeri 4 Jambi City. Based on the results of research that has been done regarding the use of the WhatsApp application in history learning at SMA Negeri 4 Jambi City. Based on the data from the questionnaire results, 36 students consisted of three indicators, each of which obtained a percentage of 75.10% classified as "Effective Enough" on the indicators of learning quality. While the other indicators are indicators of student readiness in participating in learning with a percentage of 72.44% in the "Effective Enough" category. Furthermore, the last one on the student time indicator with a percentage of 71.11% is classified in the "Effective Enough" category. So it can be concluded that the use of the whatsapp application in history learning at SMA N 4 Jambi City shows an average percentage of 72.83% of indicators classified as "Effective Enough".

Keywords: online learning, whatsapp, learning outcomes

A. PENDAHULUAN

Amanat pembukaan UUD 1945 pada alinea keempat menjelaskan tentang tujuan Pemerintah Negeri Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Mencerdaskan kehidupan berarti menguatkan

kualitas bekerjanya otak (rasionalitas) dan menjaga kemuliaan watak (moralitas dan integritas). Tujuan tersebut dapat terealisasi dengan adanya sistem pendidikan nasional, sebagaimana tertuang

dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam kamus pendidikan di jelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses seseorang dalam mengembangkan kemampuan hidup yang berhadapan dengan pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol, khususnya yang datang dari sekolah. Sehingga ia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan baik sosial maupun individu yang optimum (H. Fuad Ihsan, 2011:65). Hal ini sejalan dengan UU RI Nomor 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara.

Berbagai upaya dilakukan agar tercapainya tujuan utama pendidikan nasional. Salah satunya sesuai dengan Peraturan Presiden RI Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang menekankan pada nilai religius, nasionalisme, mandiri, gotong-royong dan integritas dalam kegiatan

pembelajaran. Dalam pelaksanaan Pendidikan Karakter yang sangat diperlukan adalah integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah melalui pengembangan kurikulum muatan lokal (Sulasmono, 2017:233).

Muatan lokal adalah seperangkat rencana pembelajaran yang isi dan bahan ditetapkan oleh daerah yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan daerah masing-masing berikut dengan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (Mulyasa, 2007:5). Lebih khusus Arifin (2011:205) mengemukakan bahwa muatan lokal merupakan program pendidikan wajib bagi siswa tempatan yang materinya berkaitan dengan lingkungan alam, sosial, lingkungan budaya serta kebutuhan daerah.

Menindaklanjuti hal di atas dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013, maka Pemerintah Kota Kabupaten Kerinci melalui Dinas Pendidikan telah melakukan penyusunan Muatan Lokal (Mulok) dan telah diterapkan di satuan pendidikan dalam wilayah Kota Kabupaten Kerinci tingkat SD (kelas IV, V dan VI) dan SMP (VII, VIII dan IX). Salah satu cakupan materinya pada mata pelajaran tersebut adalah aksara Incung yang mengacu pada Standar Kurikulum dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Lokal Budaya Daerah yang telah disusun oleh Tim Pengembang Kurikulum.

Pembelajaran Mulok khususnya aksara Incung pada tingkat SD dimulai pada kelas IV

dengan kompetensi dasar adalah mengenal bentuk aksara Incung. Materi ini sebagai ujung tombak dalam pembelajaran aksara Incung karena 28 aksara dan tata cara penulisannya diajarkan. Oleh karena itu, apabila saat kelas IV siswa belum menguasai bentuk dan tata cara penulisan maka siswa akan kesulitan memahami materi lanjutan pada kelas V dan seterusnya. Terlepas dari itu semua, kesulitan juga langsung dialami oleh siswa kelas IV dalam pembelajaran aksara lokal masyarakat Kerinci tersebut.

Berdasarkan hasil obeservasi awal, penulis telah melakukan wawancara dengan beberapa orang guru mata pelajaran muatan lokal kelas IV diperoleh informasi bahwa bagi siswa materi aksara Incung cukup sulit untuk dipelajari. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, selain belum terbiasa berhadapan dengan aksara dan kerumitannya juga disebabkan karena hanya menggunakan buku paket. Ditambah lagi dengan adanya aturan semenjak tahun 2020 pembelajaran tidak lagi dilakukan secara *konvensional* (interaksi langsung), melainkan diwajibkan belajar secara *daring* atau *online learning* akibat pandemi yang melanda negeri ini.

Kondisi di atas juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa yang menjadi faktor penting dalam pembelajaran. William James mengemukakan minat merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Minat belajar dalam diri siswa harus ditingkatkan agar timbul semangat dan kemauan yang keras dari siswa untuk menikmati pembelajaran (Uzer

Usman, 2006: 27). Dengan demikian, harus ada sesuatu yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi beberapa hal tersebut di atas, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa dalam memahami suatu materi. Sutirman (2013:15) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal, media juga memiliki peran untuk mengatasi kebosanan saat belajar. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Multimedia Interaktif seperti Microsoft Power Point.

Berdasarkan uraian di atas serta melihat permasalahan yang muncul, maka perlu dilakukan suatu upaya untuk mengembangkan multimedia interaktif aksara Incung untuk siswa Sekolah Dasar di kota Kabupaten Kerinci.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam tulisan ini yakni, bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Aksara Incung berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif kelas IV SD di Kabupaten Kerinci? dan bagaimana kelayakan produk Media Pembelajaran Aksara Incung berbasis *Microsoft*

Powerpoint Interaktif kelas IV SD di Kabupaten Kerinci.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE Lee and Owens yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya. Penelitian pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk siswa tingkat Sekolah Dasar kelas IV dalam mempelajari aksara Incung di Kabupaten Kerinci.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Adapaun kegiatan pada tahap ini yang peneliti lakukan meliputi sebagai berikut:

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan peneliti untuk mengetahui penerapan kurikulum yang diberlakukan di sekolah serta mata pelajaran muatann lokal yang diterapkan. Dari hasil analisis ini, peneliti menemukan adanya mata pelajaran muatan lokal mengenai aksara incung yang diberikan pada siswa kelas IV, V, dan VI. Namun, dalam pembelajaran belum memiliki perangkat pembelajaran yang memadai. Oleh sebab itu, peneliti dalam

pengembangan media pembelajaran Aksara Incung ini terfokus untuk anak siswa kelas IV agar mengetahui abjad dan penyebutan. Maka, peneliti menyusun kompetensi dasar dan indikator sebagai panduan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Adapun rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator
1. Mengetahui dan menyusun kata-kata dengan menggunakan abjad Aksara Incung.	Mengenal dan membedakan bentuk abjad Aksara Incung.

b) Analisis Sekolah

Analisis ini peneliti bagi kedalam dua bentuk yaitu analisis situasi sekolah yang meliputi sarana dan prasarana yang tersedia, dan analisis siswa. Pada analisis sekolah, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Aksara Incung untuk mengetahui permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara bersama guru tersebut diperoleh informasi bahwa sekolah memiliki sarana dan prasarana teknologi yang dapat mendukung guru dalam proses pembelajaran. Namun, baik sekolah maupun guru tidak tersedia alat bantu ataupun media yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran Aksara Incung, untuk buku paket juga tidak tersedia sehingga guru sulit untuk mengenalkan bentuk-bentuk huruf dalam Aksara Incung. Sementara dari temuan yang dilihat dari sisi siswa, peneliti melihat bahwa siswa memiliki perangkat teknologi seperti *smartphone* dan boleh digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil kegiatan analisis sekolah tersebut dapat disimpulkan dan diambil suatu tindakan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran Aksara Incung yang dapat membantu siswa untuk mengenal dan menyusun kata-kata dengan menggunakan Aksara Incung.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan dan mencari referensi yang mendukung produk media pembelajaran Aksara Incung. Produk media yang akan dikembangkan terlebih dahulu peneliti rancang desainnya pada kertas sebelum mengaplikasikannya ke aplikasi *microsoft PowerPoint*. Selain itu, pada tahap ini juga peneliti menyusun materi, dan instrumen yang akan digunakan oleh tim ahli dalam menilai kelayakan produk. Adapun hasil dari kegiatan tersebut dapat seperti berikut:

a) Rancangan Desain Media pembelajaran Aksara Incung

Pada kegiatan ini peneliti melakukan rancangan bentuk media pembelajaran yang akan dihasilkan. Mencari referensi terkait gambar dan materi yang dibutuhkan, serta merancang tata letak dari setiap tampilan media pembelajaran.

b) Penyusunan Materi Media

Kebutuhan produk media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Aksara Incung ditujukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar agar mereka mengenal bentuk, penyebutan, dan membuat katadengan menggunakan Abjad Aksara. Oleh sebab itu, pada media pembelajaran yang akan dihasilkan memuat step-step dari materi dan petunjuk penggunaan

media. Selanjutnya juga terdapat kuis interaktif sebanyak sepuluh soal pilihan ganda yang dapat menilai otomatis hasil belajar yang diperoleh siswa.

c) Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan selama penelitian pengembangan dilaksanakan meliputi: lembar evaluasi media untuk ahli materi, lembar evaluasi media untuk ahli media, lembar respon siswa, tes hasil belajar. Instrumen penelitian divalidasi kepada validator instrumen penelitian sebelum digunakan pada penelitian.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap desain yang telah dilakukan sebelumnya. Maka tahap ini dimana peneliti mengaplikasikannya kedalam *Microsoft Power Point* dengan bantuan Leptop. Pembuatan media berdasarkan dari hasil analisis dan perancangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang dikategorikan baik setelah divalidasikan oleh ahli media dan ahli materi. Ada beberapa tampilan yang dihasilkan dari pengembangan produk media ini yakni tampilan awal, tampilan menu, dan tampilan materi.

Media yang telah selesai dibuat diberi penilaian oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan materi sebelum media dicobakan di lapangan. Penilaian tim ahli melalui angket yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media yang telah dibuat. Adapun identitas tim ahli sebagai validator pada penelitian ini adalah Satriyo

Pamungkas, S.Pd, M.Pd (Dosen) sebagai ahli media dan Nia Daniaty, S.Pd (Guru dan Kepsek) Mata Pelajaran Muatan Lokal Aksara Incung Kelas IV SDN 139/III. Adapun hasil penilaian dari kedua tim ahli tersebut peneliti jabarkan seperti di bawah ini.

1. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap 1

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan di validkan oleh validator I.

Tabel 2. Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	Pernyataan	Penilaian	
		Komentar	Saran
Tampilan	Penggunaan warna tidak menyilaukan mata.	Berikan warna sesuai karakteristik siswa	Berikan warna yang cerah
	Penggunaan warna latar, tombol, dan tulisan sesuai.	Tidak sesuai	Berikan warna yang cerah dan berbeda
	Tata letak gambar sudah sesuai	Disamakan	Perhatikan ukuran gambar
	Penggunaan gambar sesuai dengan materi	Oke	-
	Tata letak media sudah sesuai	Tidak sesuai	Letakkan tombol di sisi kiri media.
	Tata letak memudahkan siswa menggunakan media	Tidak	Berikan Garis pembatas
Materi	Materi disajikan secara berurutan	Baik	Barikan animasi
	Materi mudah dipahami	Baik	Jangan menggunakan bahasa daerah
	Bahasa yang digunakan sesuai	Ada beberapa yang kata yang rancu	Gunkan bahasa Indonesia

	dengan EYD		
	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa	Cukup	Sda
	Gambar menarik perhatian siswa	Cukup	Gunakan gambar kartun
	Gambar aksara jelas terlihat	Oke	-
Pembelajaran	Media dapat membantu siswa memahami materi	Oke	-
	Media mudah digunakan oleh siswa	Tidak ada petunjuk penggunaan	Beri petunjuk penggunaan
	Media dapat digunakan secara individu atau kelompok	Baik	Dibuat dalam bentuk file pptx
	Kuis memiliki tingkat kesulitan	Oke	Berikan gambar terkait soal
	Memiliki penilaian otomatis	Tidak bisa dioperasikan	Perhatikan disetiap tombol
Keberfungsian	Tombol navigasi sudah sesuai	Kurang	Tampilan tombol jangan kaku.
	Tombol berfungsi dengan baik	Masih ada tombol yang tidak berfungsi atau salah link	Perhatikan setiap link pada tombol.
Efisiensi	Petunjuk penggunaan media jelas	Masih Kosong	Buat petunjuk yang sederhana
	Media tidak menggunakan penginstalan di perangkat untuk penggunaan	Oke	-
	Media mudah digunakan di perangkat PC, Leptop, maupun Smartphone	Oke	-

	Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	Oke	-
--	--	-----	---

Proses penilaian yang dilakukan oleh ahli media yang dilaksanakan pada 14 April 2022 merupakan tahap I. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media di atas menjadi masukan peneliti untuk merevisi media pembelajaran, namun untuk komentar secara keseluruhan yang diberikan oleh tim ahli yakni:

- a. Gunakan warna yang cerah.
- b. Gunakanlah gambar kartun yang sesuai karakter siswa.
- c. Berikan music latar.
- d. Gunakan tombol animasi dan perhatikan link pada setiap tombol.
- e. Berikan opsi atas jawaban siswa.
- f. Gunakanlah bahasa Indonesia sesuai dengan EYD
- g. Materi jangan terlalu sulit untuk tingkat siswa SD.
- h. Silahkan untuk melakukan revisi.

2. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap II

Media pembelajaran yang telah direvisi sesuai saran ahli media diberikan kembali untuk dilakukan penilaian kelayakan media sebelum diuji cobakan atau di implementasikan. Berikut hasil instrumen penilaian ahli Media tahap II yang dilakukan validator pada 25 April 2022 sebagai berikut:

Tabel 3. Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap II

Aspek	Pernyataan	Penilaian	
		Komentar	Saran
Tampilan	Penggunaan warna tidak menyilaukan mata.	Baik	Oke
	Penggunaan warna latar, tombol, dan	Sangat Baik	Oke

	tulisan sesuai.		
	Tata letak gambar sudah sesuai	Cukuo	Oke
	Penggunaan gambar sesuai dengan materi	Oke	-
	Tata letak media sudah sesuai	Baik	Sudah sesuai
	Tata letak memudahkan siswa menggunakan media	Baik	Sudah sesuai
Materi	Materi disajikan secara berurutan	Baik	Barikan animasi
	Materi mudah dipahami	Baik	Oke
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	Baik	Perhatikan lagi pada setiap kata
	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa	Baik	Oke
	Gambar menarik perhatian siswa	Baik	Oke
	Gambar aksara jelas terlihat	Oke	-
Pembelajaran	Media dapat membantu siswa memahami materi	Oke	-
	Media mudah digunakan oleh siswa	Cukup	Cukup
	Media dapat digunakan secara individu atau kelompok	Baik	Dibuat dalam bentuk file pptx
	Kuis memiliki tingkat kesulitan	Oke	Oke
	Memiliki penilaian otomtis	Baik	Berikan opsi lanjut atau keluar
Keberfungsian	Tombol navigasi sudah sesuai	Baik	Oke
	Tombol berfungsi dengan baik	Baik	Sudah berfungsi
Efisiensi	Petunjuk penggunaan media jelas	Masih Kosong	Buat petunjuk yang sederhana
	Media tidak	Oke	-

	menggunakan penginstalan di perangkat untuk penggunaan		
	Media mudah digunakan di perangkat PC, Leptop, maupun Smartphone	Oke	-
	Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	Oke	-

Proses penilaian yang dilakukan oleh ahli media tahap II dilaksanakan pada 25 April 2022. Adapun komentar dan saran yang diberikan secara keseluruhan dapat sebagai berikut:

“Secara keseluruhan media pembelajaran sudah lebih baik dari sebelumnya. Maka, produk media pembelajaran sudah boleh lanjut ketahap berikutnya untuk di uji cobakan”.

3. Deskripsi Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai oleh ahli materi sama halnya dengan ahli media, hal ini agar adanya saling membantu dalam memberikan saran untuk produk media yang akan dihasilkan. Adapun hasil instrumen penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Instrumen Penilaian Materi

Aspek	Pernyataan	Penilaian	
		Komentar	Saran
Tampilan	Penggunaan warna tidak menyilaukan mata.	Ada beberapa slide warna latar dan tombol tidak sesuai	Disamakan warna
	Penggunaan warna latar, tombol, dan tulisan sesuai.	Kurang sesuai	Disesuaikan
	Tata letak gambar sudah sesuai	Cukup	Perhatikan ukuran

	Penggunaan gambar sesuai dengan materi	Baik	- gambar
	Tata letak media sudah sesuai	Kurang bagus	Barikan garis pembatasan
	Tata letak memudahkan siswa menggunakan media	Cukup	Sda
Materi	Materi disajikan secara berurutan	Baik	-
	Materi mudah dipahami	Baik	-
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	Ada beberapa yang kata yang rancu	Jangan menggunakan bahasa daerah
	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa	Cukup	Sda
	Gambar menarik perhatian siswa	Cukup	Gunakanlah gambar sesuai karakter siswa
	Gambar aksara jelas terlihat	Baik	-
Pembelajaran	Media dapat membantu siswa memahami materi	Cukup	-
	Media mudah digunakan oleh siswa	Cukup	Bari petunjuk penggunaan
	Media dapat digunakan secara individu atau kelompok	Baik	-
	Kuis memiliki tingkat kesulitan	Baik	-
	Memiliki penilaian otomatis	Baik	-
Keberfungsian	Tombol navigasi sudah sesuai	Kurang	Barikan tampilan tombol

	Tombol berfungsi dengan baik	Ada yang tidak berfungsi di slide 5	Sda
Efisiensi	Petunjuk penggunaan media jelas	Cukup	-
	Media tidak menggunakan penginstalan di perangkat untuk penggunaan	Baik	-
	Media mudah digunakan di perangkat PC, Leptop, maupun Smartphone	Baik	-
	Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	Baik	-

Proses penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dilaksanakan pada 15 Mei 2022 sebanyak satu kali penilaian. Komentar dan saran yang diberikan oleh tim ahli di atas menjadi masukan peneliti untuk merevisi media pembelajaran, namun untuk komentar secara keseluruhan yang diberikan oleh tim ahli yakni:

- Jangan terlalu banyak menggunakan warna yang berbeda.
- Gunakanlah warna yang sama pada setiap *slide*.
- Samakan ukuran huruf dan gambar yang digunakan pada setiap *slide*.
- Berikan garis pembatas.
- Gunakanlah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- Sesuaikan materi dengan tingkat kemampuan siswa.

Produk media pembelajaran yang telah diberi penilaian oleh tim ahli yang untuk selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk di lapangan. Namun, sebelum peneliti melakukan uji coba dilakukan revisi

terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh tim ahli.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah di validasi ke proses pembelajaran muatan lokal Aksara Incung. Proses pembelajaran dilaksanakan pada 25 Juni 2022 di Sekolah Dasar 139/III Kabupaten Kerinci. Implementasi tersebut dilaksanakan beberapa tahap yakni tahap *One to One*, *Small Grup*, dan *Field Test*. Adapun hasil dari setiap tahapan tersebut akan dijelaskan dibawah ini:

a) Tahap *One to One*

Pada tahap ini peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran muatan lokal untuk memilih siswa secara acak sebanyak tiga (3) orang untuk menggunakan media pembelajaran pada 26 Mei 2022. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran secara individu, siswa diberi angket untuk memberikan penilaian terhadap produk media. Adapun hasil rekap hasil penilaian tersebut dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Coba *One to One*

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Tampilan	56, 67	Cukup
2	Materi	66, 67	Cukup
3	Pembelajaran	56, 22	Cukup
4	Keberfungsian	60	Cukup
5	Efisien	54, 67	Cukup
Rata – Rata		58,84	Cukup

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian pada uji coba produk media tahap *one to one* tergolong dalam kategori “**Cukup**” dengan rata-rata 58,84. Perolehan tersebut berdasarkan hasil penilaian pada setiap aspek yaitu aspek tampilan memperoleh nilai 56,67 dengan kategori “Cukup”, aspek materi memperoleh nilai 66,67

dengan kategori “Cukup”, aspek pembelajaran memperoleh nilai 56,22 kategori “Cukup”, aspek keberfungsian memperoleh nilai 60 kategori “Cukup”, dan aspek efisiensi memperoleh nilai 54,67 kategori “Cukup”.

b) Uji Coba *Small Group*

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba yang kedua atau *small group* dengan jumlah siswa sebanyak 8 orang pada 27 Mei 2022. Uji coba tahap ini dilakukan di dalam kelas dengan menampilkan media pembelajaran melalui bantuan proyektor, sehingga peneliti dapat menjelaskan materi secara bertahap. Adapun hasil dari uji coba tahap ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Coba *Small Group*

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Tampilan	68,89	Cukup
2	Materi	64,67	Cukup
3	Pembelajaran	70,67	Cukup
4	Keberfungsian	76,67	Sangat Baik
5	Efisien	76	Sangat Baik
Rata-Rata	72,45		Cukup

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian pada uji coba produk media tahap *one to one* tergolong dalam kategori “**Cukup**” dengan rata-rata 72,45. Perolehan tersebut berdasarkan hasil penilaian pada setiap aspek yaitu aspek tampilan memperoleh nilai 68,89 dengan kategori “Cukup”, aspek materi memperoleh nilai 64,67 dengan kategori “Cukup”, aspek pembelajaran memperoleh nilai 70,67 kategori “Cukup”, aspek keberfungsian memperoleh nilai 76,67 kategori “Sangat Baik”, dan aspek efisiensi memperoleh nilai 76 kategori “Sangat Baik”.

c) Tahap Uji Coba *Field Test* (Lapangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba pada kelas besar atau uji coba lapangan dengan jumlah siswa satu kelas yang dilaksanakan pada 28 Mei 2022. Adapun hasil dari kegiatan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Coba *Field Test*

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Tampilan	94,67	Sangat Baik
2	Materi	94,13	Sangat Baik
3	Pembelajaran	95,73	Sangat Baik
4	Keberfungsian	97,33	Sangat Baik
5	Efisien	93,87	Sangat Baik
Rata – Rata		95,14	Sangat Baik

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian pada uji coba produk media tahap *one to one* tergolong dalam kategori “**Sangat Baik**” dengan rata-rata 95,14. Perolehan tersebut berdasarkan hasil penilaian pada setiap aspek yaitu aspek tampilan memperoleh nilai 94,67 dengan kategori “Sangat Baik”, aspek materi memperoleh nilai 94,13 dengan kategori “Sangat Baik”, aspek pembelajaran memperoleh nilai 95,73 kategori “Sangat Baik”, aspek keberfungsian memperoleh nilai 97,33 kategori “Sangat Baik”, dan aspek efisiensi memperoleh nilai 93,87 kategori “Sangat Baik”.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahap penilaian untuk memberi hasil dari media yang telah di buat, evaluasi di lakukan dari awal pembuatan media dari catatan saat membuat produk, angket ahli media dan angket respon peserta didik yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah di tentukan.

Pada tahap ini hasil dari media yang diuji cobakan kepada siswa sebanyak 15 orang, dan proses

penilaian melalui angket yang disebar kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Uji coba secara keseluruhan dilaksanakan sebanyak tiga kali yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Rekap Data Respon Siswa

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Pertama	58,84	Cukup
2.	Uji Coba Kedua	72,45	Cukup
3.	Uji Coba Ketiga	95,15	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian respon peserta didik, dapat dilihat persentase pada uji coba pertama sebesar **58,84**, pada uji coba kedua mendapatkan sebesar **72,45**, dan pada uji coba ketiga dengan sebesar **95,15**. Maka, dapat ditarik kesimpulan dari ketiga uji coba lapangan diatas bahwa media dikatakan "**layak**" untuk digunakan.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti bermula dari adanya permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang masih belum maksimal, baik dalam ketersediaan sarana maupun pengetahuan. Dalam proses pembelajaran Aksara Incung guru tidak memiliki referensi yang memadai dan tidak ada media yang mendukung atau membantu guru dalam penyampaian materi. Berdasarkan observasi pembelajaran Aksara Incung tidak berjalan efektif yang mengakibatkan siswa tidak mengetahui bentuk dan penyebutan dalam Aksara Incung.

Dari adanya kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini, guru dapat melakukan berbagai inovasi untuk menghasilkan sesuatu yang dapat memudahkan siswa dalam proses belajar. Namun, apa

yang terjadi malah guru tidak dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah. Padahal dari hasil analisis situasi sekolah, sarana dan prasana di dalam kelas sudah tersedia, dan siswa ada yang membawa *smartphone*. Dari kenyataan yang ditemukan inilah peneliti tertarik untuk melaksanakan suatu penelitian yang juga menghasilkan suatu produk yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang mendukung peneliti yakni penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*.

Dalam pelaksanaannya, peneliti mengadopsi model pengembangan Lee and Owens yang biasa di singkat ADDIE karena merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Tahap pertama yakni tahap *analysis* yang merupakan tahap awal dari model ADDIE yang dilakukan peneliti melihat proses cara belajar dan mengajar di sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran Aksara Incung, serta melakukan analisis perangkat dan situasi sekolah. Tahap *design* merupakan tahap peneliti membuat rancangan media agar sesuai dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa. Tahap *development* yaitu tahap dimana peneliti mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk digital yang memanfaatkan aplikasi *Minrosoft Powerpoint*, sehingga peneliti mengembangkan rancangan desain dan menuangkannya ke dalam media pembelajaran. Tahap *Implementation*

sebagai respon maupun penilaian dari tim ahli dan pengguna produk media pembelajaran interaktif Aksara Incung.

Tim ahli sebagai validasi produk media pembelajaran untuk melakukan uji coba, memberikan saran, dan komentar terhadap media yang sudah dibuat. Tim ahli terdiri dari ahli materi yakni Nia Daniaty, S.Pd selaku guru mata pelajaran muatan lokal Aksara Incung, dan ahli media yakni Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd selaku dosen media pembelajaran di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari.

Setelah media dinilai oleh tim ahli, tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Peneliti melakukan uji coba produk yang telah dihasilkan kepada pengguna yakni siswa kelas IV SDN 139/III Kabupaten Kerinci untuk memberikan penilaian sebanyak tiga kali yang terdiri dari lima aspek yakni aspek tampilan, materi, pembelajaran, keberfungsian, dan efisiensi. Tahap pertama yaitu uji perorangan (*one to one*), uji kelompok kecil (*small group*), dan uji kelompok besar (*field test*). Penilaian uji coba perorangan dari kelima aspek mendapat kriteria “**Cukup**” yang artinya “**perlu direvisi**”, penilaian uji coba kelompok kecil dari kelima aspek mendapat kriteria “**Cukup**” yang artinya “**perlu direvisi**”, dan pada penilaian uji coba kelompok besar dari kelima aspek mendapat kriteria “**Sangat Baik**” yang artinya “**tidak perlu direvisi**”.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti telah dituangkan kedalam

pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Maka dari itu peneliti menarik kesimpulan bahwa:

- 1) Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengadopsi model pengembangan Lee and owens yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis peneliti lakukan dengan menganalisis sekolah dan perangkat pembelajaran. Pada tahap desain peneliti melakukan rancangan media di kertas dan Microsoft word, selain itu juga peneliti membuat intrumen penilaian yang akan diisi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, serta untuk siswa. Pada tahap pengembangan peneliti mengimplementasikan rancangan ke dalam aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan dilanjutkan dengan proses penilaian oleh tim ahli. Selanjutnya pada tahapan implementasi peneliti menerapkan produk media kedalam proses pembelajaran muatan lokal Aksara Incung di kelas IV SDN 139/III Kabupaten Kerinci sebanyak tiga tahap yaitu tahap *one to one*, *small group*, dan *field test*. Pada tahap *one to one* memperoleh nilai 58,84 kategori “Cukup”, pada tahap *small group* memperoleh nilai 72,45 kategori “Cukup”, dan pada tahap *field test* memperoleh nilai 95,14 kategori “Sangat Baik”. Tahap terakhir berupa evaluasi, peneliti mencoba kembali melakukan analisis dari tahap pertama sampai tahap ke empat.
- 2) Produk media pembelajaran Aksara Incung yang dihasilkan

dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dikategorikan “layak”. Hal ini diperoleh dari hasil penilaian siswa, dimana pada tahap Pada tahap *one to one* memperoleh nilai 58,84, pada tahap *small group* memperoleh nilai 72,45, dan pada tahap *field test* memperoleh nilai 95,14 .

2. Saran

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memberikan saran bagi beberapa pihak yang terkait dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi.
2. Bagi siswa, agar dapat mempelajari Aksara Incung lebih baik lagi dengan memanfaatkan berbagai sumber yang tersedia.
3. Bagi sekolah, agar dapat memberikan kebebasan kepada guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan ide dan caranya sendiri. Selain itu juga diharapkan sekolah dapat melengkapi sarana fasilitas pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dan siswa.
4. Bagi peneliti lainnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan agar melakukan penelitian dengan mengangkat permasalahan dan tema yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2014). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Alimin, et.al. 2003. Sastra Incung Kerinci. Kerinci: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kerinci.
- Asnawir, Usman Basyiruddin, Media Pembelajaran, Ciputat Pers, Jakarta Selatan, 2002.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arifin. 2011. Penelitian Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Achjar, Chalil, dkk. 2008. Pendidikan Berbasis Fitrah. Jakarta: Balai Pustaka
- Ahmad Susanto. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- Daryanto, (2013). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrma Widya.
- Darmawan, Deni. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya\
- E.Mulyasa. (2007). Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ihsan, Fuad.2005.Dasar-Dasar Kependidikan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kozok, Uli. (2006). Kitab undang-undang Tanjung Tanah : naskah

- Melayu yang tertua. Yayasan Naskah Nusantara.
- Nazarudin, 2007, Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum, Yogyakarta: Teras.
- Nurseto, Tejo. (2011). "Membuat Media Pembelajaran yang Baik". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1: halaman 19-35.
- Muhson, Ali. (2010) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol 8 No 2 Tahun 2010. Ha 1-10.
- Moh. Uzer Usman. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutirman, (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Snaky H.A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaikaba Dipantara.
- Teoti Soekamto dan Udin S. Winataputra, 1997. *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti, Depdikbud.
- ZE, Deki Syaputra. 2019. "Ritus dan Manuskrip (Korelasi Naskah dengan Kenduri Sko di Kerinci)". *Hadharah Jurnal Keislaman dan Peradaban*. Vol. 13. No. 2 Desember.