

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

SKRIPSI

*Diajukan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan
Universitas Batanghari Jambi TA. 2021/2022*



Oleh

Nama: Lego

NIM : 1800887201008

**PRODI PENDIDIKAN SEJARAH STRATA SATU (S1)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menyatakan bahwa skripsi yang disusun oleh:

Nama : Lego
NPM : 1800887201008
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Incung Berbasis *Microsoft Power Point* Interaktif Kelas IV SD Di Kabupaten Kerinci

Telah disetujui dengan Prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diujikan.

Jambi, Juli 2022

Mengetahui

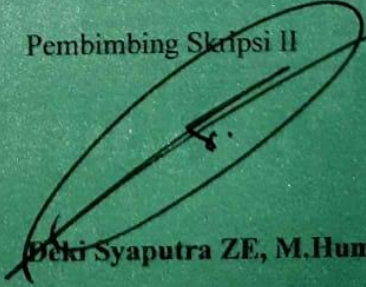
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd

Pembimbing Skripsi I


Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd

Pembimbing Skripsi II


Beki Syaputra ZE, M.Hum

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lego
NPM : 1800887201008
Tempat, Tanggal Lahir : Lempur Tengah, 29 Januari 1999
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, Agustus 2022

Yang Menyatakan,

Lego

NPM: 1800887201008


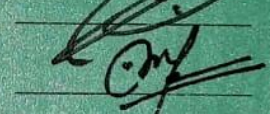




LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 29 Juli 2022
Jam : 08.00 – 10.00 WIB
Tempat : Ruang FKIP 1

PENGUJI SKRIPSI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd	
Sekretaris	Deki Syaputra ZE, M.Hum	
Penguji Utama	Ulul Azmi, S.Pd.,M.Hum	
Penguji	Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum	

Disahkan Oleh,

Dekan,




Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi


Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd

Motto

*Lebih baik banyak melihat daripada banyak
mendengar dan berbicara*

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah, pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik Penuh perjuangan dan kesabaran. Atas izin Allah dan doa kedua orang tu serta semangat dari abang dan kepada teman-teman semua peneliti bisa dengan baik.

Skripsi ini ku persembahkan:

1. Untuk kedua orang tuaku tercinta, ayahku. Tommy Amarizal dan untuk ibuku Dewi Sartika yang selalu bersabar dan selalu mendoakan disetiap langkahku dan selalu memberikan kekuatan kepadaku.
2. Untuk saudara dan saudari ku tercinta, paman dan bibik yang selalu memberikan kepercayaan penuh serta support agar aku bisa menyelesaikan skripsi ini, semoga kita bisa membahagiakan kedua orang tua kita.
3. Untuk sahabat-sahabat terbaikku yang selalu ada disaat senang maupun sedih, semoga kita bisa sama-sama meraih cita-cita dan semoga kita sama-sama menjadi orang sukses.

ABSTRAK

Lego. 2022. Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Incung Berbasis Microsoft Power Point Interaktif Kelas IV SD di Kabupaten Kerinci*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari. Pembimbing I: Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd Pembimbing II: Deki Syaputra ZE., M.Hum

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Incung Berbasis Microsoft Power Point Interaktif Kelas IV SD di Kabupaten Kerinci*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Batanghari Jambi.
4. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing Skripsi I dan Bapak Deki Syaputra ZE, M.Hum selaku Pembimbing II, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.

6. Bapak Tommy Amarizal dan Ibu Dewi Sartika selaku orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, cinta, dan motivasi yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Nia Daniaty, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 139/III yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Staf Tata Usaha SDN 139/III.
9. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2018, yang mau berjuang sama-sama dan motivasi yang diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Jambi, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk	6
F. Pentingnya Pengembangan	7
G. Asumsi dan Batasan Pengembangan	8
H. Defenisi Istilah	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	11
B. Microsoft Power Point	14
B. Aksara Incung	19
C. Penelitian Relevan	21
D. Kerangka Berpikir	23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 24
B. Model Pengembangan 24
C. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian 27
D. Jenis Data 27
E. Teknik Pengumpulan Data 28
F. Analisis Data 30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 34
B. Pembahasan..... 51

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 54
B. Saran..... 55

DAFTAR PUSTAKA 57

LAMPIRAN..... 59

DAFTAR TABEL

Nomor	Keterangan	Halaman
1.	Kisi-Kisi Tim Ahli	29
2.	Ketercapaian Kelayakan Media33
3.	Kompetensi Dasar dan Indikator	34
4.	Instrumen Penilaian Ahli Media	40
5.	Instrumen Penilaian Materi	44
6.	Perubahan Desain Media sebelum dan Sesudah	46
7.	Hasil Uji Coba <i>one to one</i>	48
8.	Hasil Uji Coba Field Test.....	50
9.	Respon Siswa	51

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Keterangan	Halaman
1.	Kerangka Berpikir	23
2.	Model Pengembangan Lee and Owens	25
3.	Tampilan Awal Rancangan Media	38
4.	Tampilan Awal Menu Media	39
5.	Tampilan Awal Materi Media	39

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Hasil Tabulasi Angket Siswa	60
2. Surat Keterangan Penelitian.....	61
3. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran.....	62
4. SK Bimbingan.....	63
5. Kartu Bimbingan.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Amanat pembukaan UUD 1945 pada alinea keempat menjelaskan tentang tujuan Pemerintah Negera 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 Kabupaten Kerinci melalui Dinas Pendidikan telah melakukan penyusunan Muatan Lokal (Mulok) dan telah diterapkan di satuan pendidikan dalam wilayah 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 Kabupaten Kerinci. Bertitik tolak dari hal ini peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Incung berbasis Microsoft Powe rpoint Interaktif kelas 4 SD di Kabupaten Kerinci”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Aksara Incung berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif kelas 4 SD di Kabupaten Kerinci?
2. Bagaimana kelayakan produk Media Pembelajaran Aksara Incung berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif kelas 4 SD di Kabupaten Kerinci?

C. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dilakukannya penelitian dan pengemabngan ini yakni:

1. Menjelaskan langkah- langkah penmbuatan Powerpoint Interaktif sebagai media pembelajaran aksara Incung kelas 4 SD di Kabupaten Kerinci;
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Powerpoint Interaktif pada pelajaran aksara Incung kelas 4 SD di Kabupaten Kerinci.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat- manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi terkait dengan pembelajaran aksara Incung berbasis media powerpoint interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik dapat membantu untuk lebih memahami aksara Incung dengan media pembelajaran yang menarik;
- b. Bagi pendidik (guru) dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mempermudah menjelaskan materi terkait aksara Incung;
- c. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang profesional dibidangnya serta dalam pengembangan teknologi yang mendukung pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Produk Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa bahan multimedia interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran multimedia interaktif berupa aplikasi *Microsoft Powerpoint* yang dikemas dalam bentuk file pptx sehingga lebih fleksibel untuk digunakan siswa, baik disekolah maupun di rumah dan dioperasikan menggunakan laptop. PC, ataupun *smartphone*.
2. Media pembelajaran berbasis Powerpoint interaktif merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Pemilihan aplikasi ini sebagai aplikasi pendukung utama dikarenakan aplikasi Power Point lebih familiar dikalangan pengguna komputer;
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *Microsoft Powerpoint* terutama *animations* dan *hyperlink* serta memanfaatkan *tools* pengembangan visual basic.

Menggunakan tulisan dan gambar yang menarik serta warna yang cerah agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi;

4. Media pembelajaran berbasis interaktif tersebut dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan didesain sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat digunakan siswa secara mandiri maupun bersamaan.
5. Materi media tentang aksara Incung dengan judul Bentuk Aksara Incung Suku Kerinci;
6. Media ini akan dimulai dengan *cover* yang berisi judul dan identitas yang dilengkapi dengan menu interaktif.
7. Media dapat juga melakukan penilaian terhadap siswa secara otomatis untuk memperoleh hasil belajar yang membantu guru dalam penilaian.

F. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian pentingnya suatu pengembangan untuk mengatasi masalah-masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah. Pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat dijadikan sebagai penarik minat belajar peserta didik pada pelajaran aksara Incung khususnya tentang materi mengenal bentuk aksara Incung Suku Kerinci pada kelas IV SD di Kabupaten Kerinci.

G. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran aksara Incung berbasis Powerpoint memiliki beberapa asumsi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis Powerpoint interaktif digunakan untuk mendukung buku paket yang digunakan guru dan siswa di satuan pendidikan SD (Sekolah Dasar) di Kabupaten Kerinci;
- b. Media pembelajaran disusun sebagai media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran;
- c. Media Pembelajaran Powerpoint interaktif dibuat sepraktis mungkin sehingga bisa digunakan oleh guru dan siswa kelas IV SD.

2. Batasan Pengembangan

Dalam penelitian ini pengembangan media dibatasi pada dua hal yang meliputi:

- a. Pengembangan media pembelajaran aksara Incung dibatasi pada kelas IV SD di Kabupaten Kerinci;
- b. Materi yang dimuat dalam media ini hanya mencakup materi mengenal bentuk aksara incung saja.

H. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan sebagai kata kunci utama dalam penelitian ini perlu dijelaskan, agar tidak terjadi kerancuan. Selain itu, hal ini dilakukan juga karena untuk memperkuat tinjauan pustaka terkait dengan

penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang perlu didefinisikan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki definisi sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pendidik ke peserta didik. Proses ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjalin (Sadiman, 2010: 7).

2. Aksara Incung

Aksara incung merupakan aksara lokal Sumatra yang tumbuh dan berkembang pada masyarakat suku Kerinci, berbentuk miring karena tersusun dari garis lurus, patah terpancung serta melengkung. Aksara ini berjumlah 28 huruf yang terdiri dari konsonan dan diikuti oleh vocal "a" (Alimin, 2003:21 dan ZE Deki, 2021:74). Saat ini aksara Incung menjadi bagian dari materi pada Mata Pelajaran Muatan Lokal di satuan pendidikan Kabupaten Kerinci baik di tingkat SD (kelas IV, V dan VI) serta SMP (kelas IX, X dan XI). Penelitian ini hanya akan terbatas pada Sekolah Dasar kelas IV saja.

3. Powerpoint Interaktif

Powerpoint adalah program aplikasi dalam paket Microsoft Office yang pada umumnya digunakan untuk menyusun presentasi. Sedangkan interaktif adalah saling melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Pengguna dapat mengoperasikan media dengan memanfaatkan tombol-tombol yang tersedia. Media dapat memberikan umpan balik kepada pengguna dengan menampilkan halaman yang diminta oleh pengguna.

BAB II

TINJAUAN PUSATAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam konteks ini media lebih diartikan sebagai alat untuk memperjelas penyampaian materi secara tertata (Arsyad, 2013:3). Snaky (2013:4) mengemukakan bahwa media adalah sebuah alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai efektifitas dan efisensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Udin S. Winataputra dkk (1997: 5.3) mengartikan media sebagai wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa), pesan yang disampaikan adalah pesan/materi pembelajaran dengan tujuan terjadi proses belajar pada diri siswa.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Achjar, 2008:1). Susanto (2014:19) mengemukakan sesuai dengan UU sistem pendidikan nasional No 20 tahun 2003 yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Gredler menyebutkan bahwa pembelajaran juga dapat diartikan sebagai seperangkat acara atau peristiwa eksternal yang dirancang untuk

mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal (Nazarudin, 2007:162).

Sementara itu, istilah media pembelajaran dikemukakan oleh Gagne dan Briggs yang berarti komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diterima dengan baik dan maksimal oleh peserta didik sebagai penerima informasi dari guru serta media sebagai pemberi informasi ((Rosyidi, 2009:26 dan 28).

Berdasarkan beberapa pendapat dan penjelasan di atas dapat dipaparkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu media berupa alat atau peralatan baik terdiri dari perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk mendukung serta mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat dan Fungsi

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat diantaranya yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; proses pembelajaran lebih interaktif; efisien dalam waktu dan tenaga; meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Muhson, 2010:4). Perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan menjadikan keberadaan media dapat mengatasi kelas

yang tidak terkondisikan, sehingga peranan media dalam pembelajaran menjadi semakin penting.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka media memiliki fungsi sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif; mempercepat proses belajar; meningkatkan kualitas belajar mengajar serta mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme (Nurseto, 2011:20). Dengan demikian manfaat dan fungsi media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas tujuan pembelajaran yang menimbulkan interaksi langsung antara peserta didik dengan media sehingga sikap peserta didik selama proses pembelajaran di kelas dapat di atasi menjadi lebih terkondisikan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rusman (2015:63) menyebutkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pengajaran yaitu:

- 1) Media Visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan indra penglihatan, dapat diproyeksikan maupun tidak bisa gambar bergerak maupun tidak;
- 2) Media Audio adalah media berupa pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar;
- 3) Media Audio Visual yaitu jenis media pembelajaran yang disajikan dengan kreatif dan menarik sehingga diterapkan menggunakan indera pendengaran saja karena media ini berupa suara;

4) Media berbasis komputer yakni suatu media pembelajaran yang menyajikan materi dan soal oleh guru sehingga dapat membantu dalam proses mengajar secara dekat atau jauh yang memerlukan bantuan komputer dalam pengoperasian.

4. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa pertimbangan yang mesti dilakukan dalam memilih sebuah media pembelajaran, setidaknya ada 4 (empat) kriteria yang perlu diperhatikan. Dick dan Carey mengemukakan pertimbangan tersebut meliputi ketersediaan sumber setempat; ketersediaan fasilitas yang mendukung; faktor yang luwes, praktis serta ketahanan media dalam jangka waktu lama; efektif dan efisien dalam pembiayaan serta jangka waktu yang cukup panjang (Asnawir dan Usman, 2002:126). Berbeda halnya dengan Darmadi (2007:89) menjelaskan terdapat enam kriteria yang harus dimiliki diantaranya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi; praktis, luwes dan bertahan; guru terampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; dan mutu teknis.

Berdasarkan pendapat tersebut kriteria pemilihan media secara umum meliputi tujuan dan sasaran. Tujuan akan mengarah pada pemilihan jenis media tertentu. Sedangkan sasaran akan mengarah pada manfaat media yang dipilih.

B Microsoft Powepoint Interaktif

1. Pengertian

Microsoft Powerpoint merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi seperti pembelajaran, presentasi produk, *meeting*,

seminar, lokakarya dan lain-lain (Asyhar, 2012:185). Lebih khusus Microsoft Powerpoint adalah *software* yang dirancang dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* sebagai salah satu program yang berbasis multimedia, serta mampu menampilkan teks, gambar dan video yang dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Daryanto, 2013:163). Oleh karena itu, program ini sangat familiar dan banyak digunakan sebagai aplikasi presentasi karena kelebihan dan kemudahan yang dimilikinya. Rusman (2015:301) mengemukakan bahwa Powerpoint ialah software program multimedia yang dirancang khusus, menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya.

Powerpoint digunakan sebagai program untuk menyusun presentasi dalam bentuk slide yang dimanfaatkan keperluan presentasi mengajar dan membuat animasi sederhana. Software ini dapat juga diintegrasikan dengan microsoft lainnya seperti word, excel, access dan sebagainya (Prabawati, 2009:2 dan Susilana, 2007:99). Dalam penggunaannya secara langsung dengan menggunakan komputer atau sejenisnya dengan bantuan LCD proyektor dan dapat juga dilakukan dengan cara mencetak slide di kertas, mengemas presentasi dalam bentuk file dan CD serta juga dapat diabadikan sebagai halaman Web di server internet atau intranet.

Selain beberapa pendapat di atas, Darmawan (2011:162) menambahkan bahwa Microsoft Powerpoint adalah program pembelajaran dengan menggunakan komputer yang didukung oleh fitur-fitur yang lengkap. Fitur-fitur tersebut meliputi berupa grafik dan gambar, teks, foto, suara, menyisipkan word art,

mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu slide ke slide berikutnya, menambahkan pola, mengatur warna teks, memberi bayangan, membuat chart dan bagan organisasi. Fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan untuk merancang atau memprogramkan model pembelajaran interaktif.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata interaktif mengandung arti saling melakukan aksi yang aktif satu sama lain, dengan kata lain istilah interaksi berkaitan sekali dengan sesuatu yang disebut hubungan atau interaksi. (Prastowo, 2014:328). Sedangkan powerpoint interaktif adalah persembahan slide yang disusun secara interaktif dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah diprogram atau menarik dengan adanya banyak menu yang dalam digunakan secara tidak berurutan (Dewanty, 2017:29 dan Indriyanti, 2017:36).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa Powerpoint adalah salah satu media aplikasi presentasi yang familiar dan populer digunakan dalam penyajian materi. Dengan fasilitas yang dimilikinya software ini mampu memprogram model pembelajaran interaktif yang efektif juga digunakan di sekolah dasar.

2. Fungsi Media Powerpoint Interaktif

Powepoint digunakan untuk memudahkan pengguna untuk menambahkan audio, video, gambar/foto, hingga animasi dalam presentasi pembelajaran. Keadaan tersebut membuat presentasi menjadi lebih efektif, menarik, slide bisa diatur dan dicetak. Media powerpoint berfungsi sebagai media yang dapat mempermudah guru atau pembicara seminar mempresentasikan materi pelajaran

atau seminar. Wati (2016:97-98) mengidentifikasi beberapa fungsi media powerpoint diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Menginformasikan

Presentasi merupakan sebuah kegiatan yang menginformasikan atau menyampaikan suatu materi kepada banyak orang atau audien.

2) Meyakinkan

Sebuah presentasi biasanya meliputi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis, sehingga dapat meyakinkan audien atas suatu topik tertentu.

3) Menginspirasi

Presentasi yang baik adalah presentasi yang mampu menjadi atau membangkitkan inspirasi bagi orang lain atau audien.

4) Menghibur Informasi dari sebuah kegiatan presentasi merupakan salah satu kegiatan atau penyajian yang dapat menghibur orang lain atau audiennya.

Beberapa fungsi di atas menunjukkan media powerpoint efektif untuk menyampaikan suatu informasi atau materi audien atau orang banyak. Media ini tepat sekali dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

3. Keunggulan dan Kekurangan Microsoft Powerpoint

Sekalipun sebuah produk yang dirancang sebagai media pembelajaran menguntungkan semua pihak dalam proses belajar mengajar, tidak smusti memiliki keebihan sepenuhnya tetapi dapat juga memiliki kekuarangan. Sudjana

(2005:98) mengemukakan beberapa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari media presentasi Powerpoint.

1) Kelebihan Microsoft Powerpoint

- a. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik;
- b. Sebagai media presentasi yang dapat ditambahkan berbagai multimedia pada slide presentasi seperti clipart, gambar animasi (GIF dan FLASH), background, audio, music, narasi, movie atau video;
- c. Terdapat custom animation yang membuat presentasi dapat bergerak, menarik, hidup dan interaktif;
- d. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang;
- e. tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan;
- f. dapat disimpan dalam daya optik magnetik (CD, Disket, Flashdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

2) Kekurangan Microsoft Powerpoint

Powerpoint media yang tidak serba cocok untuk semua jenis dan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus memahami benar terkait karakteristik media presentasi ini. Sementara itu, Sanaky (2013:21) menambahkan beberapa yang menjadi kelemahan penggunaan media powerpoint interaktif yaitu media yang memerlukan perangkat keras (hardware) yang khusus untuk memproyeksikan presentasi berupa komputer (leptop) dan LCD serta diperlukan ketrampilan pendidik atau guru dalam mengoperasikannya.

Berkaitan dengan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa kelebihan dari media pembelajaran berupa Powerpoint adalah penggunaannya lebih praktis dan dapat memuat materi berupa tulisan, gambar, video bahkan animasi serta dapat disimpan dalam bentuk *file*. Sedangkan kelemahannya hanya terbatas pada tidak semua sekolah memiliki alat-alat yang memadai serta memerlukan pengajar yang dapat mengoperasikan komputer beserta perangkatnya.

C. Aksara Incung


























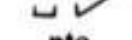


Aksara Incung merupakan salah satu aksara lokal yang tergolong dalam aksara Kawi Sumatera disamping aksara Batak, Bengkulu dan Lampung. Aksara ini digunakan oleh masyarakat suku Kerinci dalam tradisi tulis menulis atau tradisi pernikahan (ZE Deki, 2019: 80). Hal ini ditandai dengan banyaknya naskah dengan menggunakan aksara ini di Kerinci, keberadaan naskah tersebut mencapai lebih kurang 134 naskah (Uli Kozok, 2006: 48).

Secara bahasa kata “incung” berasal dari bahasa Kerinci yang berarti miring atau terpancung karena tersusun dari garis lurus, patah terpancung serta melengkung. Aksara ini digunakan nenek moyang suku Kerinci dalam mengabadikan sejarah, sastra, hukum adat serta mantra-mantra dalam bentuk tulisan (Alimin, 2003:21). Wsternenk (1921), mengidentifikasi terdapat 28 bentuk konsonan atau abjad aksara incung berikut dengan variannya masing-masing yang berkisar hingga dua sampai tiga varian (ZE Deki, 2021:74).














Sama halnya dengan aksara lokal pada umumnya, Incung juga terdiri dari konsonan yang diikuti oleh vokal atau bunyi “a” dan tidak terdapat simbol

tersendiri untuk konsonan yang diikuti oleh vokal *i*, *u*, *e* dan *o*. Namun demikian, terdapat ketentuan penerapan tanda untuk merubah vokal *a* menjadi bunyi *i* dan *u* serta untuk bunyi *e* sama dengan *i* dan *o* sama dengan *u*. Disamping itu juga terdapat tanda kunci untuk menambah bunyi lain seperti *ng* dan *h* serta tanda kunci untuk menghilangkan bunyi *a* yang disebut tanda bunuh atau tanda mati (ZE Deki, 2021:75).

Gambar 1. Abjad Aksara Incung

 ka	 ga	 nga	 ta	 da
 na	 pa	 ba	 ma	 ca
 ja	 nya	 sa	 ra	 la
 wa	 ya	 ha	 (h)a	 mba
 ngga	 nda	 nja	 mpa	 ngha
 nta	 nca	 ngsa		

Tanda-tanda vokal (dengan "ka")

 atau 	atau 	atau 	tanda bunuh
	atau 		ku
	atau 		kang
 atau 	atau 	atau 	ki
			kah

Sumber: L. C. Westenenk (1922) "Rantjong-schrift. II. beschreven hoorns in het landschap Kringj", in: Tijdschrift voor Indische Taal-, Land-, en Volkenkunde 61. Batavia, Albrecht en co /s-Gravenhage, M. Nijhoff

D. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai media pembelajaran aksara dan media pembelajaran berbasis Powerpoint telah banyak dilakukan, begitu juga halnya dengan aksara Incung juga telah ada beberapa hasil penelitian terkait aksara tersebut. Akan tetapi, belum terdapat hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran aksara berbasis Powerpoint Interaktif termasuk untuk aksara Incung itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran aksara Incung berbasis Powerpoint Interaktif kelas 4 SD di Kabupaten Kerinci. Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis diantara adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian terkait pengembangan media pembelajara aksara yaitu oleh Isnaeni (2016) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa”. Dari hasil penelitian pengembangan media menggunakan *Adobe Flash CS3* yang dilakukan dengan prosedur pengembangan media yang benar mulai observasi hingga diakhiri dengan pengujian media. Penggunaan media ini menjadikan siswa lebih mudah untuk dapat memahami aksara Jawa dalam proses pembelajaran, maka dengan hasil pengujian media baik dari ahli media maupun ahli materi media tersebut layak untuk digunakan dalam pebelajaran aksara Jawa khususnya pada siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02.

Kedua, penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran Powerpoint Interaktif yakni hasil penelitian Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba (2021) tentang “Pengembangan Media

Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Powerpoint Interaktif layak untuk digunakan dalam memahami pembelajaran IPA dan penggunaan media tersebut berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa karena dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Ketiga, penelitian terkait dengan pembelajaran aksara Incung diantaranya adalah dilakukan oleh Hasnan (2021) tentang “Pembelajaran Aksara Incung di Satuan Pendidikan Kabupaten Kerinci”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran aksar incung di Kabupaten Kerinci belum seluruhnya dilaksanakan khususnya di tingkat SMP. Sekalipun ada sekolah yang melaksanakannya seperti halnya SMP N 3 Kabupaten Kerinci, tetapi belum efektif dikarenakan kurangnya guru atau tenaga pendidik untuk mata pelajaran terkait. Disamping itu, juga dikarenakan keterbatasan bahan ajar termasuk media pembelajaran.

Ketiga penelitian di atas, secara terpisah membahas yang berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Oleh karena itu, dari ketiga tersebut jelas memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Pada penelitian *pertama*, persamaannya hanya sebatas pengembangan media pembelajaran aksara. Untuk perbedaannya terlihat pada aksara yang menjadi objek materi, Isnaeni materinya berupa aksara Jawa sedangkan penulis sendiri materinya berupa aksara Incung. Disamping itu, perbedaan juga terlihat pada media pengembangan yang

dilakukan oleh Isnaeni menggunakan *Flash* sedangkan penulis menggunakan Powerpoint.

Persamaan penelitian *kedua*, dengan penelitian yang akan penulis lakukan yakni sama-sama pengembangan media berbasis Powerpoint Interktif. Perbedaannya terlihat dari materi yang menjadi objek pengembangan, Dewi dan Manuaba melakukan terhadap pembelajaran IPA sedangkan penulis akan menerapkannya pada pembelajaran aksara Incung. Sementara itu, berkaitan dengan tulisan yang ketiga terdapat kesamaan objek penelitian dengan penulis lakukan yaitu sama-sama pembelajaran aksara Incung. Akan tetapi, bedanya Hasnan melakukan penelitian terkait dengan proses pembelajaran aksara Incung di satuan pendidikan Kabupaten Kerinci sedangkan penulis memfokuskan terhadap pengembangan media pembelajaran aksra Incung tersebut.

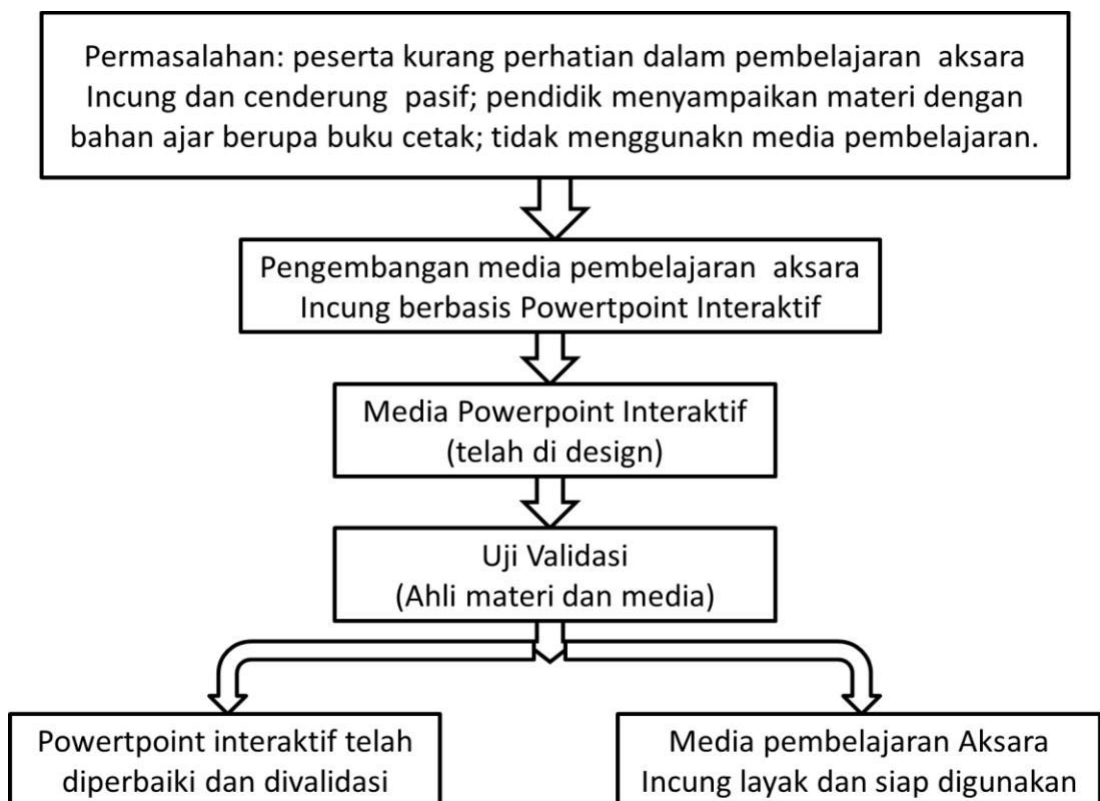
E. Kerangka Berpikir

Efektivitas pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila adanya dukungan satu sama lain antara guru, siswa, sarana, prasarana, sumber belajar, bahan dan media ajar sebagai alat untuk menyampaikan materi. Hal ini berlaku untuk semua pembelajaran, termasuk juga pembelajaran aksara Incung yang menjadi bagian dari Mata Pelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar satuan pendidikan Kabupaten Kerinci.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa masalah yang dihadapi yaitu siswa cenderung pasif, kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran serta belum adanya media pembelajaran yang digunakan. Konsidi dan permasalahan tersebut di sebabkan oleh berbagai faktor,

seperti halnya kondisi siswa diakibatkan karena guru hanya menggunakan bahan ajar seadanya (bukupaket). Begitu juga halnya dengan permasalahan yang dihadapi guru karena tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah tersebut.

Solusi yang ditawarkan untuk mengurangi serta mengatasi masalah tersebut di atas yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran aksara Incung yang inovatif dan praktis yaitu Powerpoint Interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran aksara Incung diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan efisien serta lebih menyenangkan.



Bagan 1. Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

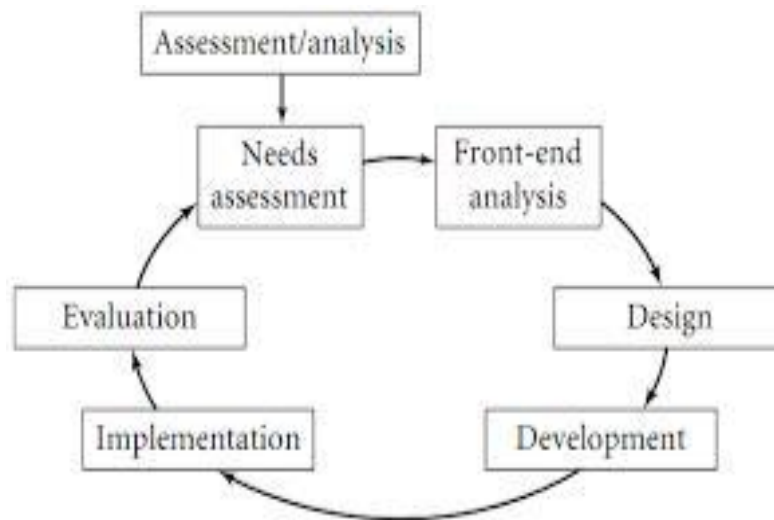
A. Jenis Penelitian

Pada rumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas, jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dimaksud mengadopsi model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. 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.

B. Model Pengembangan

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. Alur dari tahapan model ADDIE tersebut dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE Lee and Owens



Sumber: Lee and Owens. 2004:3

Tahap yang harus dilakukan pada penelitian model ADDIE seperti gambar di atas yang dijelaskan oleh Satriyo dan Azmi (2021:138) yang memiliki lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penjelasan dari lima tahapan tersebut dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisi)

Pada tahap ini peneliti melakukan *analysis* (analisis) di SDN Kabupaten Kerinci yang meliputi: a) melakukan analisis penggunaan sarana dan prasarana di kelas IV SD, b) melakukan analisis proses pembelajaran kelas IV SD, c) melakukan analisis penggunaan media pembelajaran dalam kelas IV SD. Kesemua tahapan analisis ini, dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada siswa dan sekolah dalam proses pembelajaran Aksara Incung, sehingga peneliti

dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

2. *Design* (desain)

Tahapan ini merupakan tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini, dimana peneliti melakukan rancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini juga peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, mencari sumber referensi, merancang design media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi dan indikator yang akan dicapai, mencari gambar, membuat skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media pembelajaran yang dihasilkan masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. *Development* (pengembangan)

Development pada model pengembangan ADDIE berisi kegiatan implementasi rancangan produk dari apa yang telah dirancang pada tahap desain. secara spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (produk). Produk yang akan di buat oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif ununtuk pembelajaran aksara incung. Tahapan ini yaitu penginputan media gambar, penginputan media teks, pembuatan tombol navigasi, sehingga media yang dapat diotak atik dan materi pelajaran. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh validator yaitu tim ahli materi, dan ahli media.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini, produk yang dihasilkan setelah melalui tahap *development* (pengembangan) diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di kelas IV SDN 4 Kabupaten Kerinci. Proses pembelajaran dan penyampaian materi disampaikan sesuai dengan rancangan proses pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, selanjutnya dilakukan evaluasi produk.

5. *Evauation* (evaluasi)

Pada implementasi berlangsung dilanjutkan dengan tahap evaluasi produk. Dimana produk dinilai oleh siswa serta melihat hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Subjek peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran aksara incung ini pada siswa kelas IV SDN Kabupaten Kerinci. Tempat & Waktu Penelitian Pada penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD Kabupaten Kerinci pada TA. 2021/2022. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada bulan Maret Tahun 2022.

D. Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan ini, terdapat dua jenis data yang digunakan, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data

kualitatif meliputi data hasil rancangan perangkat pembelajaran, instrumen penilaian perangkat pembelajaran, validasi instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan analisis data validasi perangkat pembelajaran. Sementara untuk data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian produk yang dilakukan oleh siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Proses wawancara ini dilakukan dengan guru kelas IV SD Kabupaten Kerinci. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas secara nyata tentang kegiatan yang ada didalam kelas serta kebutuhan apa saja yang diperlukan didalam kelas. Peneliti melakukan wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Observasi

Metode observasi diterapkan agar memperoleh data-data pendukung keterlaksanaan pembelajaran dan penilaian sikap siswa terhadap materi pelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan melihat proses pembelajaran berlangsung, dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru.

3. Angket

Angket berupa penilaian terhadap produk media pembelajaran interaktif ini diberikan kepada tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Sebagai ahli media Satriyo Pamungkas, M.Pd, dan untuk ahli materi guru mata pelajaran muatan

lokal yang memberikan materi pelajaran mengenai aksara incung. Angket penilaian ini digunakan untuk produk media yang dijadikan sebagai media pembelajaran aksara incung ini menggunakan angket pernyataan.

Sedangkan angket penilaian untuk siswa disusun berdasarkan skala Likert, terdapat lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk media yang sedang dikembangkan. Angket ini berisi penilaian, komentar, serta saran siswa terhadap produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Tim Ahli

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1	Tampilan	Warna	2
1	Tampilan	Keserasian Gambar	2
1	Tampilan	Desain	2
1	Tampilan	Tata Letak	2
2	Kualitas Materi	Kelengkapan Materi	2
2	Kualitas Materi	Bahasa yang digunakan	2
2	Kualitas Materi	Kesesuaian gambar dengan materi	2
3	Kualitas Pembelajaran	Membantu siswa memahami materi	2
3	Kualitas Pembelajaran	Evaluasi Pembelajaran	2
3	Kualitas Pembelajaran	Petunjuk penggunaan	2
4	Keberfungsian	Kesesuaian Navigasi	2
5	Efisien	Mudah digunakan	2
5	Efisien	Praktis	

F. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif ini didapatkan hasilnya dari proses wawancara kepada guru, observasi pembelajaran disekolah dan saran vasilidator. Analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kuatitatif yang berupa tanggapan, kritik serta saran perbaikan dan revisi produk pengembangan media interaktif. Data-data ini diperoleh sebelum peneliti melakukan penelitian, tepatnya pada saat melakukan analisis kebutuhan tahap kedua di Sekolah Dasar serta pada tahap implementasi. Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data kualitatif :

a) Pengumpulan data

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan aktivitas yang dilakukan siswa beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b) Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data-data yang telah terkumpul menggunakan instrumen pedoman wawancara, saran dan kritik dari angket direduksi.

c) Penyajian data

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan aktifitas yang dilakukan siswa beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

d) Kesimpulan

Tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisa pengolahan data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media serta respon siswa media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data ini diperoleh dari data angket pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Ada dua jenis angket dalam deskriptif kuantitatif yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut ini akan dibahas secara rinci tentang dua jenis yang digunakan. Data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran *interaktif* dan aktifitas yang dilakukan siswa beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

Pada proses pengembangan media *interaktif* melalui validasi dalam menguji keayakan serta kesesuaian materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) serta

Kompetensi Dasar (KD). Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Penilaian kriteria skala likert terdiri dari 1 sampai 4 skor. Angket yang diisi oleh validator dianalisis dan dipresentasikan. Menurut Sugiono (2016: 137) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus persentase.

b) Analisis Data Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan data deskriptif kuantitatif untuk mengetahui respon siswa serta kelayakan media *interaktif* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Jawaban dari angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman. Variabel yang diukur dikembangkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman terdiri dari dua kategori yaitu nilai dan skor. Jawaban ya mendapatkan skor 1 dan jawaban tidak mendapatkan skor 0. Angket yang sudah diisi oleh siswa dianalisis dan dipresentasikan. Menurut Sugiono (2016:137) presentase siswa dihitung menggunakan rumus persentase.

Gambar 2. Rumus Persentase

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perolehan persentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Sementara untuk melihat ketercapaian produk media yang dikembangkan

dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Ketercapaian Kelayakan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	76–100%	Sangat Baik	layak, tidak perlu direvisi
2	51–75%	Cukup	cukup, perlu direvisi
3	36 –50%	Kurang	Kurang layak, perlu direvisi
4	<35%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Arikunto 2010:123

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Adapun 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 3. 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.

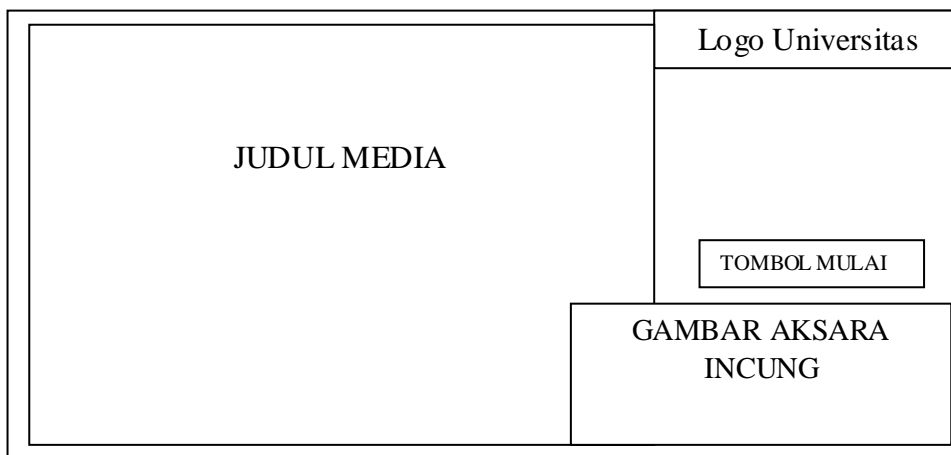
2. Tahap Perancangan (*Design*)

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:

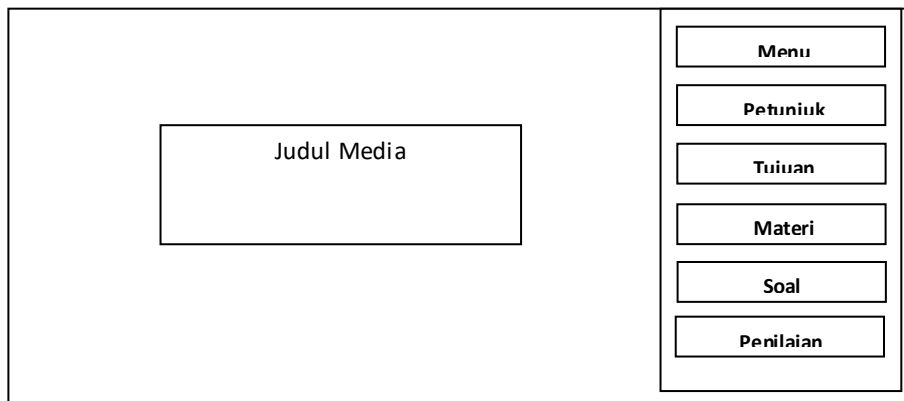
a) Rancangan Desain Media Pembelajaran Aksara Incung

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. Hasil dari rancangan desain ini dapat dilihat seperti gambar berikut:

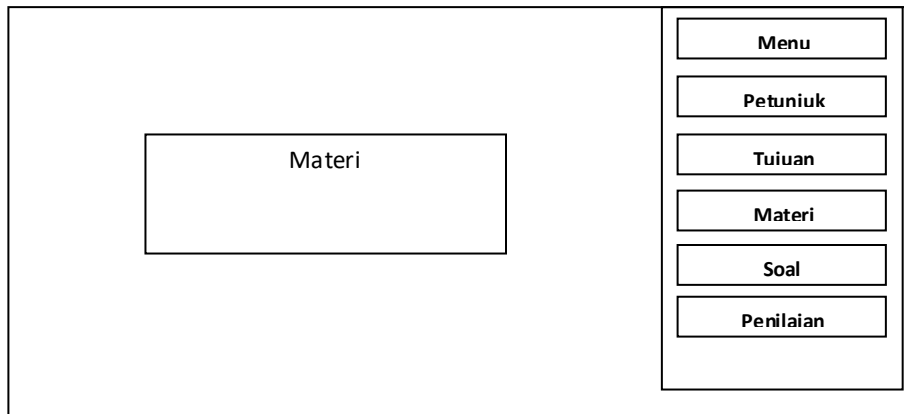
Gambar 3. Tampilan Awal Rancangan Awal Media Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Menu Pembelajaran Rancangan Awal Media



Gambar 5. Tampilan Materi Pembelajaran Rancangan Awal Media



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

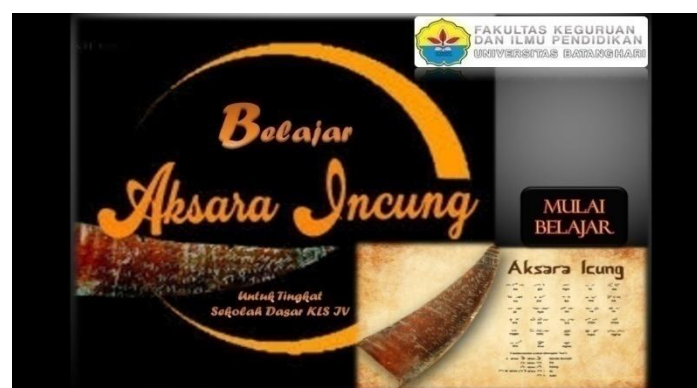
c) Menyusun Instrumen Penelitian

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 (*Develpoment*)

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 divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ada beberapa tampilan yang dihasilkan dari pengembangan produk media ini yakni tampilan awal, tampilan menu, dan tampilan materi.

Gambar 6. Tampilan Awal



Gambar 7. Tampilan Menu Pembelajaran



Gambar 8. Tampilan Sajian 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 3. 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 dengan EYD	Ada beberapa yang kata yang rancu	Gunkan bahasa Indonesia
	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 otomtis	Tidak bisa dioperasikan	Perhatikan disetiap tombol
Keberfungsian	Tombol navigasi sudah sesuai	Kurang	Tampilan tombol jangan kaku.
	Tombol berfungsi	Masih ada tombol	Perhatikan setiap

	dengan baik	yang tidak berfungsi atau salah link	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:

- 1) Gunakan warna yang cerah.
- 2) Gunakanlah gambar kartun yang sesuai karakter siswa.
- 3) Berikan music latar.
- 4) Gunakan tombol animasi dan perhatikan link pada setiap tombol.
- 5) Berikan opsi atas jawaban siswa.
- 6) Gunakanlah bahasa Indonesia sesuai dengan EYD
- 7) Materi jangan terlalu sulit untuk tingkat siswa SD.
- 8) 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 diimplementasikan. Berikut hasil instrumen penilaian ahli Media tahap II yang dilakukan validator pada 25 April 2022 sebagai berikut:

Tabel 4. Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap II

Aspek	Pernyataan	Penilaian	
		Komentar	Saran
Tampilan	Penggunaan warna tidak menyilaukan mata.	Baik	Oke
	Penggunaan warna latar, tombol, dan tulisan sesuai.	Sangat Baik	Oke
	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 otomatis	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 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 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 6. Instrumen Penilaian Materi

Aspek	Pernyataan	Penilaian	
		Komentar	Saran
Tampilan	Penggunaan warna tidak menyilaukan	Ada beberapa slide warna latar dan tombol	Disamakan warna

	mata.	tidak sesuai	
	Penggunaan warna latar, tombol, dan tulisan sesuai.	Kurang sesuai	Disesuaikan
	Tata letak gambar sudah sesuai	Cukup	Perhatikan ukuran gambar
	Penggunaan gambar sesuai dengan materi	Baik	-
	Tata letak media sudah sesuai	Kurang bagus	Barikan garis pembatas
	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	Beri 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	Berikan 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	-

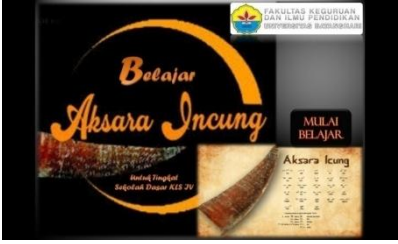








Proses penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dilaksanakan pada 15 Mei 2022 sebanyak satu kali penilaian. Komentar dan saran yang diberikan oleh tim ahli di atas menjadi masukan peneliti untuk merevisi media pembelajaran, namun untuk komentar secara keseluruhan yang diberikan oleh tim ahli yakni:

- 1) Jangan terlalu banyak menggunakan warna yang berbeda.
- 2) Gunakanlah warna yang sama pada setiap *slide*.
- 3) Samakan ukuran huruf dan gambar yang digunakan pada setiap *slide*.
- 4) Berikan garis pembatas.
- 5) Gunakanlah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 6) 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. Perubahan desain media yang dihasilkan sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5 . Perubahan Desain Media Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Ket
----	----------------	----------------	-----

1			
2			
3			
4			<p>Tampilan Materi</p> <p>Desain Baru</p>
5			<p>Tampilan Materi</p> <p>Desain Baru</p>
6			<p>Desain Baru</p>

--	--	--	--

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 6. Hasil Uji Coba *One to One*

No	Aspek	Nilai	Krite ria
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 7. Hasil Uji Coba *Small Group*

No	Aspek	Nilai	Krite ria
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 8. 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 9. 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 *Microsoft 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**”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. 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 instrumen 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 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.
- 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

B. 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.Yogyalarta: Graha Ilmu
- Snaky H.A. (2013). Media Pembelajaran Interaktif–Inovatif. Yogyakarta: Kaikaba Dipantara.
- Teoti Soekamto dan Udin S. Winatapura, 1997. Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran. Jakartya: 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.

LAMPIRAN



ANGKET PENILAIAN MEDIA

ONE TO ONE

Nama :

Instansi :

Kelas :

Petunjuk :

Isilah angket dibawah ini dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan. Kami ucapkan terima kasih kepada siswa-siswi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian pada produk media pembelajaran Aksara Incung.

5 : Sangat Bagus

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Tidak Bagus

No	Pernyataan	Penilain				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan warna tidak menyilaukan mata.					
	Penggunaan warna latar, tombol, dan tulisan sesuai.					
2	Tata letak gambar sudah sesuai					
	Penggunaan gambar sesuai dengan materi					
3	Tata letak media sudah sesuai					
	Tata letak memudahkan siswa menggunakan media					
4	Materi disajikan secara berurutan					
	Materi mudah dipahami					

5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa					
6	Gambar menarik perhatian siswa					
	Gambar aksara jelas terlihat					
7	Media dapat membantu siswa memahami materi					
	Media mudah digunakan oleh siswa					
	Media dapat digunakan secara individu atau kelompok					
	Kuis memiliki tingkat kesulitan					
	Memiliki penilaian otomatis					
8	Tombol navigasi sudah sesuai					
	Tombol berfungsi dengan baik					
9	Petunjuk penggunaan media jelas					
	Media tidak menggunakan penginstalan di perangkat untuk penggunaan					
10	Media mudah digunakan di perangkat PC, Leptop, maupun Smartphone					
	Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					

Kabupaten Kerinci, Mei 2022

Responden

ANGKET PENILAIAN MEDIA
SMALL GROUP

Nama :

Instansi :

Kelas :

Petunjuk :

Isilah angket dibawah ini dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan. Kami ucapkan terima kasih kepada siswa-siswi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian pada produk media pembelajaran Aksara Incung.

5 : Sangat Bagus

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Tidak Bagus

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan warna tidak menyilaukan mata.					
	Penggunaan warna latar, tombol, dan tulisan sesuai.					
2	Tata letak gambar sudah sesuai					
	Penggunaan gambar sesuai dengan materi					
3	Tata letak media sudah sesuai					
	Tata letak memudahkan siswa menggunakan media					
4	Materi disajikan secara berurutan					
	Materi mudah dipahami					

5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa					
6	Gambar menarik perhatian siswa					
	Gambar aksara jelas terlihat					
7	Media dapat membantu siswa memahami materi					
	Media mudah digunakan oleh siswa					
	Media dapat digunakan secara individu atau kelompok					
	Kuis memiliki tingkat kesulitan					
	Memiliki penilaian otomatis					
8	Tombol navigasi sudah sesuai					
	Tombol berfungsi dengan baik					
9	Petunjuk penggunaan media jelas					
	Media tidak menggunakan penginstalan di perangkat untuk penggunaan					
10	Media mudah digunakan di perangkat PC, Leptop, maupun Smartphone					
	Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					

Kabupaten Kerinci, Mei 2022

Responden

ANGKET PENILAIAN MEDIA

FIELD TEST

Nama :

Instansi :

Kelas :

Petunjuk :

Isilah angket dibawah ini dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan. Kami ucapkan terima kasih kepada siswa-siswi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian pada produk media pembelajaran Aksara Incung.

5 : Sangat Bagus

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Tidak Bagus

No	Pernyataan	Penilain				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan warna tidak menyilaukan mata.					
	Penggunaan warna latar, tombol, dan tulisan sesuai.					
2	Tata letak gambar sudah sesuai					
	Penggunaan gambar sesuai dengan materi					
3	Tata letak media sudah sesuai					
	Tata letak memudahkan siswa menggunakan media					
4	Materi disajikan secara berurutan					

	Materi mudah dipahami					
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa					
6	Gambar menarik perhatian siswa					
	Gambar aksara jelas terlihat					
7	Media dapat membantu siswa memahami materi					
	Media mudah digunakan oleh siswa					
	Media dapat digunakan secara individu atau kelompok					
	Kuis memiliki tingkat kesulitan					
	Memiliki penilaian otomtis					
8	Tombol navigasi sudah sesuai					
	Tombol berfungsi dengan baik					
9	Petunjuk penggunaan media jelas					
	Media tidak menggunakan penginstalan di perangkat untuk penggunaan					
10	Media mudah digunakan di perangkat PC, Leptop, maupun Smartphone					
	Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					

Kabupaten Kerinci, Mei 2022

Responden

DOKUMENTASI PENELITIAN SDN 139 / III Lempur mudik Kecamatan Gunung Raya



SDN 139 / III Lempur mudik



Lingkunga SDN 139 / III Lempur mudik



Pemberian Angket Tim Media



Penjelasan Pengisian Angket





YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 – 667089

Nomor : 08 /UBR-01/B/2022
Lampiran : -
Prihal : Izin Penelitian Tugas Akhir (Skripsi)

Kepada Yth.
Bapak/ Ibu Kepala SD Negeri 139/III
Lempur Mudik Kec. Gunung Raya
Kab. Kerinci
di –
Tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini kami mendo'akan semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan aktifitasnya serta mohon kesediaannya untuk memberi izin kepada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi :

Nama : L E G O
N P M : 1800887201008
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk mengadakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dan kelola, guna penyusunan Tugas Akhir (*Skripsi*) mahasiswa tersebut diatas dengan judul :

**“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AKSARA INCUNG TINGKAT SEKOLAH DASAR
DI KABUPATEN KERINCI.”**

Demikianlah, atas bantuan dan kerja sama yang baik ini, kami ucapkan terima kasih.

Jambi, 10 Juni 2022



[Signature]
Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 1021036502



PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 139/III LEMPUR MUDIK
KECAMATAN GUNUNG RAYA

Alamat : Desa Lempur Mudik

Kecamatan Gunung Raya

Kode Pos : 37174



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor :112/SD.139/ III/2022

Yang bertandatangan di bawah ini kepala SD Negeri 139/III Lempur mudik :

Nama : **Nia Daniati, S.Pd**
NIP : 198310182010012013
Pangkat/Gol : Penata, III/ C
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 139/III Lempur Mudik

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Lego**
NIM : 1800887201008
Program studi : Pendidikan Sejarah
Strata : S-1

Telah Menyelesaikan Penelitian Di Sekolah Dalam Rangka Penyusunan Skripsi Yang Berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Incung Berbasis Microsoft Power Point Interaktif Kelas IV SD di Kabupaten Kerinci**”

Demikian lah surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lempur Mudik, Mei 2022
Kepala Sekolah,

NIA DANIATI, S.Pd
NIP. 19831018 2010012013



Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 – 667089

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

NOMOR : 178 TAHUN 2022

T e n t a n g
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

- Membaca : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah pada Tanggal 25 Juli 2022 tentang usul Perpanjangan Bimbingan dan Perubahan Judul Skripsi.
- Menimbang : a. Bahwa penulisan skripsi oleh para mahasiswa perlu diarahkan dan dibimbing oleh para tenaga edukatif baik dari segi teknis maupun dari segi materi,
b. Bahwa untuk maksud tersebut pada huruf (a) perlu penunjukan oleh Dekan, yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Surat Perintah Dirjen Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor : 0307/E.E3/KP.07.00/2022 Tanggal 31 Maret 2022 tentang Pengangkatan Pejabat Sementara Rektor Universitas Batanghari;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perpanjangan Masa Tugas Pejabat Pada Jabatan Wakil Rektor, Dekan, Kepala Unit Kerja di Lingkungan Universitas Batanghari.

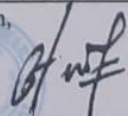
M E M U T U S K A N

- Menetapkan : Bahwa terhitung tanggal 06 Juli 2022 s.d 06 Januari 2023 menunjuk Saudara :
1. Satriyo Pamungkas, M.Pd..
 2. Deki Syaputra, ZE, M.Hum.
- Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa dibawah ini :

NAMA	NPM / PRODI.	JUDUL SKRIPSI
LEGO	1800887201008 Pendidikan Sejarah	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA INCUNG BERBASIS MICROSOFT POWER POINT INTERAKTIF KELAS IV SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN KERINCI.

Dengan ketentuan apabila waktu yang telah ditentukan tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya maka Surat Keputusan diperbaharui.

DITETAPKAN DI : J A M B I
PADA TANGGAL : 26 Juli 2022
Dekan,


Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 1021036502

Tembusan :

1. Rektor
2. Wakil Rektor I
3. Yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.
4. Arsip.