

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN MEDIA “BAPAGUH” UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS
IV SDN BULUMANIS KIDUL MATERI TEMBANG MACAPAT GAMBUH**

Oleh :
SYARIFATUL MUNA
202033135

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA “BAPAGUH” UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS
IV SDN BULUMANIS KIDUL MATERI TEMBANG MACAPAT GAMBUH**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh :
SYARIFATUL MUNA
202033135**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters if your life is about catch and release”

(Taylor Swift)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Atas izin Allah SWT serta lantunan sholawat kepada Nabi Muhammad SAW. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan keberkahan, kemudahan, dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

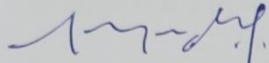
Dengan ini, saya persembahkan sebuah karya sederhana kepada:

1. Duniaku, Bapak Siswanto dan Ibu Sumarni yang telah membesarkan, menyayangi, dan mendo'akan setiap langkah anaknya sehingga dapat menempuh pendidikan hingga ke bangku perkuliahan dengan gelar sarjana yang telah diraihinya dengan penuh suka cita.
2. Kedua adik saya, Adelia Talita Hasna dan Adinda Lashira Afrin Shanum yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada saya sehingga membuat saya berupaya tumbuh menjadi kakak yang dapat dicontoh baik oleh adiknya.
3. Kedua dosen pembimbing saya, Bapak Much Arsyad Fardani, S.Pd. M.Pd. dan Bapak Ahmad Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd. yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan keberkahan ilmunya ke dalam skripsi saya.
4. Terimakasih yang teramat sangat untuk diri saya yang telah berjuang selama ini. Terimakasih atas perjuangan jatuh bangun yang telah kita hadapi. Mari lebarkan bahu dan langitkan doamu lebih tinggi lagi untuk menyambut hal-hal baik kedepannya.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

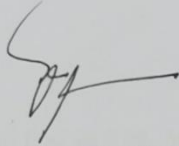
Skripsi dengan judul Pengembangan Media “Bapaguh” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Bulumanis Kidul Tembang Macapat Gambuh oleh Syarifatul Muna NIM 202033135 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,
Pembimbing I



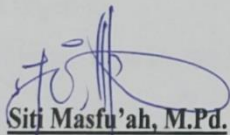
Much Arsyad Fardani, M.Pd.
NIDN. 0614069001

Pembimbing II



A. Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0607028801

Mengetahui,
Ka. Prodi PGSD



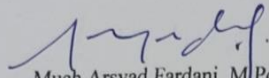
Siti Masfu'ah, M.Pd.
NIDN. 0615129001

PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI

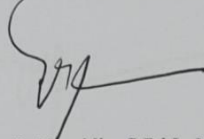
Skripsi oleh Syarifatul Muna NIM 202033135 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus,

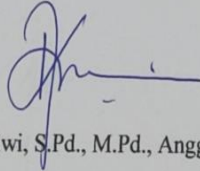
Tim Penguji



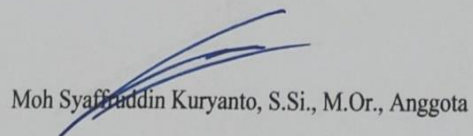
Much Arsyad Fardani, M.Pd., Ketua



A. Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd., Sekretaris



Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd., Anggota



Moh Syaffuddin Kuryanto, S.Si., M.Or., Anggota

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta inayah-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media “Bapaguh” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Bulumanis Kidul Tembang Macapat Gambuh” sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Sholawat serta salam tetap tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan semua makhluk hingga akhir zaman. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
2. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan, arahan, dan persetujuan untuk melakukan ujian skripsi.
3. Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd. dan Ahmad Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd. yang telah membimbing dan memberikan saran-saran terbaik dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi PGSD yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan.

ABSTRACT

Muna, Syarifatul. 2024. *Development of Bapaguh Media to Improve Cognitive Learning Outcomes of Class IV Students at SDN Bulumanis Kidul Material for Tembang Macapat Gambuh.* Primary Teacher Education. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors: 1) Much Arsyad Fardani, M.Pd. 2) A. Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Bapaguh Media, Student Learning Outcomes, Tembang Macapat Gambuh

This research was motivated by the low learning outcomes of students, especially students' cognitive domains in Javanese language subjects. The lack of student understanding is caused by the lack of learning media used during the learning process. Apart from that, students also think that Javanese is a difficult subject because there is a lot of vocabulary that is difficult to understand. The lack of student interest in learning Javanese causes a decline in learning outcomes in the cognitive domain of class IV students at SDN Bulumanis Kidul on the Tembang Macapat Gambuh material. Therefore, researchers developed the Bapaguh media which contains learning materials, learning videos and practice questions. It is hoped that the development of Bapaguh media can help improve the learning outcomes of class IV students at SDN Bulumanis Kidul, especially in the cognitive domain of students.

Learning outcomes are abilities obtained by students after going through teaching and learning activities. Low student interest in learning can have a big influence on reducing student learning outcomes. Bapaguh media is a breakthrough that can be used to increase students' interest in learning so that it can also have an effect on improving student learning outcomes, especially in the cognitive domain of students.

This type of research uses the Research and Development (R&D) method with one group pre-test and post-test techniques. The subjects of this research were 15 Class IV students at SDN Bulumanis Kidul. The data collection techniques used are interviews, observation, documentation and tests. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data analysis.

The results of the needs analysis show that learning requires the help of interesting learning media such as Bapaguh media, where students can interact directly. This media was developed through collaboration between Power Point i-Spring and WEB 2 APK Builder. The validation results show that the average score for media experts, material experts and language experts is 98%; 88%; 94% indicated that the development of Bapaguh media met the criteria of being very feasible. The pre-test and post-test scores obtained an average score of 49.3 and 80. Obtaining an N-Gain result of 0.6024 was included in the interpretation of a Medium increase. Teacher responses and student responses to Bapaguh media obtained a percentage of 88% and 93% with Very Practical criteria.

The conclusion of the research is that teachers need more varied learning media, so researchers developed technology-based learning companion media in the form of Bapaguh media which was declared feasible and effective to be developed as learning companion media.

ABSTRAK

Muna, Syarifatul. 2024. *Pengembangan Media Bapaguh untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Bulumanis Kidul Materi Tembang Macapat Gambuh.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing : 1) Much Arsyad Fardani, M.Pd. 2) A. Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci : Media Bapaguh, Hasil Belajar Siswa, Tembang Macapat Gambuh

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa terutama ranah kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa. Kurangnya pemahaman siswa disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga beranggapan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa merupakan pelajaran yang susah dikarenakan terdapat banyak kosa kata yang sulit dimengerti. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa menyebabkan penurunan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas IV SDN Bulumanis Kidul pada materi Tembang Macapat Gambuh. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media Bapaguh yang berisikan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan latihan soal. Pengembangan media Bapaguh diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bulumanis Kidul terutama pada ranah kognitif siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar mengajar. Rendahnya minat belajar siswa dapat berpengaruh besar pada penurunan hasil belajar siswa. Media Bapaguh merupakan salah satu terobosan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif siswa.

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan teknik uji *one group pre-test and post-test*. Subjek penelitian ini yaitu siswa Kelas IV SDN Bulumanis Kidul yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan suatu pembelajaran membutuhkan bantuan media pembelajaran yang menarik seperti media Bapaguh, dimana siswa dapat berinteraksi secara langsung. Media ini dikembangkan melalui kolaborasi antara power point i-Spring dan WEB 2 APK Builder. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa adalah 98%; 88%; 94% yang menunjukkan pengembangan media Bapaguh memenuhi kriteria sangat layak. Nilai *pre-test* dan *post-test* memperoleh rata-rata nilai 49,3 dan 80. Memperoleh hasil N-Gain sebanyak 0,6024 termasuk dalam interpretasi peningkatan Sedang. Respon guru dan respon siswa terhadap media Bapaguh memperoleh presentase 88% dan 94% dengan kriteria Sangat Praktis.

Kesimpulan dari penelitian adalah guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga peneliti mengembangkan media pendamping pembelajaran berbasis teknologi berupa media Bapaguh yang dinyatakan layak dan efektif untuk dikembangkan sebagai media pendamping pembelajaran.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	10
1.6 Definisi Operasional.....	11
1.6.1 Media Bapaguh	11
1.6.2 Hasil Belajar Kognitif	11
1.6.3 Tembang Macapat Gambuh	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran	13
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	16
2.1.3 Aplikasi Bapaguh.....	22
2.1.4 Hakikat Hasil Belajar Kognitif	24
2.1.5 Materi Tembang Macapat Gambuh Kelas IV	29

2.2	Kajian Penelitian Relevan	31
2.3	Kerangka Berpikir	36
2.4	Rancangan Pengembangan Media.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		41
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	41
	3.1.1 Tempat Penelitian	41
	3.1.2 Waktu Penelitian.....	41
3.2	Karakteristik Model Pengembangan	42
3.3	Metode Pengembangan	42
	3.3.1 Model Pengembangan.....	42
	3.3.2 Prosedur Pengembangan.....	43
	3.3.3 Uji Coba Model.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		57
4.1	Hasil Penelitian.....	57
	4.1.1 Analisis Kebutuhan Pembelajaran Tembang Macapat Gambuh	57
	4.1.2 Validitas Pengembangan Media Bapaguh	61
	4.1.3 Penggunaan Media Bapaguh.....	69
	4.1.4 Efektivitas Media Bapaguh.....	73
4.2	Pembahasan Penelitian	78
	4.2.1 Analisis Kebutuhan Pembelajaran Tembang Macapat Gambuh	78
	4.2.2 Validitas Pengembangan Media Bapaguh	81
	4.2.3 Penggunaan Media Bapaguh.....	83
	4.2.4 Efektivitas Media Bapaguh.....	85
BAB V PENUTUP.....		87
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN.....		95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Bapaguh.....	24
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	43
Gambar 4.1 Rancangan halaman pertama media Bapaguh.....	62
Gambar 4.2 Rancangan halaman kedua menu media Bapaguh	62
Gambar 4.3 Rancangan halaman petunjuk penggunaan media Bapaguh	62
Gambar 4.4 Rancangan halaman CP media Bapaguh.....	53
Gambar 4.5 Rancangan halaman TP media Bapaguh	63
Gambar 4.6 Rancangan halaman ATP media Bapaguh	63
Gambar 4.7 Rancangan halaman motivasi belajar media Bapaguh.....	64
Gambar 4.8 Rancangan halaman materi media Bapaguh	64
Gambar 4.9 Rancangan halaman video pembelajaran media Bapaguh	65
Gambar 4.10 Rancangan halaman makna tembang macapat gambuh.....	65
Gambar 4.11 Rancangan halaman latihan soal media Bapaguh	65
Gambar 4.12 Rancangan halaman biodata pengembang media Bapaguh	65
Gambar 4.13 Rancangan halaman penutup media Bapaguh.....	66
Gambar 4.14 Rekapitulasi hasil validasi	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan.....	33
Tabel 2.2 Penjelasan Fitur Media Aplikasi “Bapaguh”	38
Tabel 3.1 Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	53
Tabel 3.2 Kategori pembagian N Gain Skor.....	54
Tabel 3.3 Skor Respon Guru.....	55
Tabel 3.4 Interpretasi Skor Kuisisioner Respon Guru.....	55
Tabel 3.5 Skala Guttman.....	56
Tabel 3.6 Interpretasi Skor Kuisisioner Respon Siswa	56
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	57
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi	67
Tabel 4.3 Perbaikan Desain Media Bapaguh	68
Tabel 4.4 Rekapitulasi Angket Respon Siswa	70
Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	72
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	75
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	76
Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Sampel t-Test.....	77
Tabel 4.9 Hasil Uji N Gain	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	96
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas IV	97
Lampiran 3 Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV	98
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru	99
Lampiran 5 Hasil Observasi Pra Penelitian	103
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	105
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media	107
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi	111
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi	114
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Bahasa	117
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Bahasa	120
Lampiran 12 Lembar Validasi Soal Pre-Test dan Post-Test	122
Lampiran 13 Hasil Validasi Soal Pre-Test dan Post-Test	124
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Guru	126
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Guru	129
Lampiran 16 Lembar Angket Respon Siswa	132
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Siswa	134
Lampiran 18 Lembar Observasi Penelitian	138
Lampiran 19 Modul Ajar	141
Lampiran 20 Kisi-kisi Soal Pre-Test dan Post-Test	149
Lampiran 21 Lembar Soal Pre-Test dan Post-Test	150
Lampiran 22 Kunci Jawaban Soal Pre-Test dan Post-Test	154
Lampiran 23 Lembar Hasil Pre-Test	155
Lampiran 24 Lembar Hasil Post-Test	163
Lampiran 25 Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test	171
Lampiran 26 Dokumentasi Penelitian	172
Lampiran 27 Surat Izin Penelitian	174
Lampiran 28 Daftar Riwayat Hidup	175
Lampiran 29 LoA Jurnal Penelitian	176
Lampiran 30 Hasil Turnitin	177