

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran yaitu media *scramble* hanacaraka. Produk ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko pada materi aksara Jawa. Adapun kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan yaitu:

#### **1. Proses pengembangan Media Lasmana (Latar *scramble* hanacaraka) untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko.**

Penelitian dan pengembangan media *scramble* hanacaraka menggunakan jenis penelitian *Research and Defelopment* dengan model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan dan peneliti menyedehanakan menjadi 9 tahapan yaitu, *Research and Information Collecting* (Penelitian dan pengumpulan informasi), *Planning* (Perencanaan), *Develop Preliminity of Product* (Pengembangan desain), *Preliminary Field Testing* (Uji coba lapangan awal), *Main Product Revision* (Revisi hasil uji coba lapangan), *Main Field Test* (Uji coba lapangan utama), *Operational Product Revision* (Revisi produk), *Operational Field Testing* (Uji coba lapangan operasional), dan *Final Product Revision and Dissemination* (Revisi akhir dan produksi produk final). Media yang telah dikembangkan selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, guru mapel dan siswa. Materi yang dibahas dalam media *scramble* hanacaraka mencakup bahasa

Jawa khususnya aksara Jawa kelas III SD/MI. Media *scramble* hanacaraka ini terdapat buku panduan untuk mempermudah dalam mengoprasikannya dan lengkap dengan materi aksara Jawa.

## **2. Kelayakan Media Lasmana (Latar *scramble* hanacaraka) untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko.**

Berdasarkan hasil validasi peneliti memperoleh hasil presentase kelayakan media oleh dosen IAIN Kediri Ibu Apriliyani Diah K, M.Pd yang memperoleh presentase kelayakan 92% dan oleh guru mapel basa Jawa di MI Darul Muta'allimin Cepoko Ibu Roihatul Jannah, S.Pd memperoleh 84%. Dari kedua ahli validasi kelayakan media memperoleh rata-rata nilai sebesar 88% dengan kategori "Layak" Karena 88% Berada diantara 75%-89% dengan kesimpulan media sudah layak untuk digunakan. Selanjutnya berdasarkan hasil presentase kelayakan materi oleh dosen IAIN Kediri Ibu Erika Puspitasari, M.Pd memperoleh presentase kelayakan 97% dan oleh guru mapel bahasa Jawa kelas III MI Darul Muta'allimin Cepoko Ibu Roihatul Jannah, S.Pd memperoleh presentase 90% . dari kedua ahli validasi kelayakan materi memperoleh rata-rata nilai sebesar 93,5% dengan kategori "Sangat Layak" Karena 93,5% berada diantara 90%-100% dengan kesimpulan media sudah layak digunakan. Dan hasil presentase kelayakan validasi instrumen minat belajar siswa oleh dosen Erika Puspitasari, M.Pd memperoleh presentase 90% dengan kategori "Sangat Layak" karena 90% berada pada penilaian 90%-100% dengan kategori "Sangat Layak" dengan kesimpulan angket minat belajar sudah layak digunakan.

### **3. Keefektifan Media Lasmana (Latar *scramble* hanacaraka) untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko.**

Analisis data yang digunakan untuk mengukur hasil angket sebelum dan sesudah menggunakan uji N-Gain yang kemudian dicocokkan dengan kriteria besarnya skor N-Gain dan kategori tafsiran efektifitas N-Gain. Hasil pengukuran angket sebelum dan sesudah memperoleh nilai rata-rata N-Gain skor 0,59. Jika dilihat pada tabel kategori skor N-Gain nilai 0,59 termasuk kategori "Sedang" karena nilai 0,59 berada diinterval dan nilai N-Gain skor dalam bentuk persen adalah 59,4%. Jika dilihat pada tabel kategori tafsiran efektifitas N-Gain 59,4% termasuk pada kategori "Cukup Efektif" karena berada di presentase antara 56%-75%.

### **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media *scramble* hanacaraka pada mata pelajaran bahasa Jawa, peneliti memberikan saran penelitian pada produk sebagai berikut:

#### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk dari media *scramble* hanacaraka pada mata pelajaran bahasa Jawa adalah sebagai berikut:

- a. Siswa seharusnya memberikan perhatian yang besar terhadap cara penerapan media pembelajaran *scramble* hanacaraka, agar penggunaan media dapat dilaksanakan secara efektif dan siswa dapat menguasai materi yang disampaikan.

- b. Siswa diharapkan dapat menangkap dengan baik konsep-konsep penting yang terdapat dalam media pembelajaran dan media pelengkap lainnya serta, menjawab pertanyaan terkait materi aksara Jawa. Tujuannya adalah untuk menilai seberapa baik mereka mengingat dan memahami materi yang telah diajarkan.
- c. Untuk peneliti yang akan datang, disarankan agar mereka memilih waktu untuk penggunaan media secara cermat. Ini akan membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat diterapkan dengan efektif.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Diseminasi dari produk *scramble* hanacaraka ini hanya sebatas pada lingkup MI Darul Muta'allimin Cepoko saja, namun dapat diterapkan pada sekolah lain mengingat media ini dapat membantu dalam membuat kelas lebih efektif, menyenangkan, dan memberikan pemahaman bermakna ke siswa khususnya materi aksara Jawa.

## **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berikut adalah rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran *scramble* hanacaraka:

- a. Peneliti telah menciptakan media *scramble* hanacaraka sebagai alternatif dalam proses edukasi bagi siswa kelas III. Disarankan agar pengembangan media ini di masa yang akan datang tidak hanya terfokus pada materi aksara Jawa saja, tetapi juga mencakup materi bahasa Jawa lainnya.

- b. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebaiknya tidak hanya berfokus pada minat siswa, tetapi juga seharusnya mencakup pengujian pencapaian belajar siswa.
- c. Produk media *scramble* hanacaraka dapat ditingkatkan dengan penambahan fitur yang memungkinkan akses melalui internet atau aplikasi, sehingga pengguna dapat memanfaatkan konten dan layanan digital dengan lebih luas dan fleksibel.