## KATA PENGANTAR

****

Artinya: “Hai orang-orang beriman, sukakah kamu aku tunjukkan suatu perniagaan yang dapat menyelamatkanmu dari azab yang pedih?(10). (yaitu) kamu beriman kepada Allah dan RasulNya dan berjihad di jalan Allah dengan harta dan jiwamu. Itulah yang lebih baik bagimu, jika kamu mengetahui. (11) (As-shaff Ayat 10-11)

*Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan memanjatkan puji syukur Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah-Nya sehingga penulis masih diberikan kesehatan untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo”** sebagai syarat dalam meraih gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang di tulis ini masih jauh dari kesempurnaan dalam penyusunannya penulis mendapat banyak bimbingan, dari tahap awal sampai akhir penulisan skripsi ini, penulis telah banyak menerima

bimbingan baik moril maupun materil dari beberapa pihak. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, dalam kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak H. Firmansyah M. Si. Selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan;
2. Bapak Dr. Abdul Mujib, M.Pmat. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas muslim Nusantara Al-Washliyah Medan;
3. Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Ibu Sutarini, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya dan perhatian untuk memberikan bimbingan kepada penulis;
5. Bapak/Ibu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan yang telah banyak memberikan ilmu bermanfaat dan menambah wawasan selama mengikuti perkuliahan dan penulisan skripsi ini;
6. Kepada Kepala Sekolah Beserta guru dan siswa SD Negeri 104281 Nogo Rejo yang telah membantu melengkapi data penelitian ini;
7. Kepada Kedua Orang Tua Saya Ayahanda Suyono dan Ibunda Raminten yang sangat peduli dan penulis sangat sayangi yang tidak ada henti- hentinya dan merasa bosan dalam memberikan semangat, nasehat serta bantuan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
8. Orang-orang terdekat yang saya sayangi Jurhani serta kakak saya Nilam Pratiwi yang tidak ada hentinya dan merasa bosan dalam memberikan motivasi serta semangat kepada penulis.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah khazanah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna serta perlu pengembangan dan kajian lebih lanjut. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga Allah SWT merestui usaha penulis dan melimpahkan rahmat serta karunianya kepada kita semua. Aamin

Medan, 20 Februari 2024

Penulis

**Diahyu Risti 201434052**

## DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR i](#_TOC_250003)

ABSTRACT iv

ABSTRAK v

[DAFTAR ISI vi](#_TOC_250002)

[DAFTAR TABEL ix](#_TOC_250001)

[DAFTAR GAMBAR x](#_TOC_250000)

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
	2. Identifikasi Masalah 6
	3. Batasan Masalah 7
	4. Rumusan Masalah 7
	5. Tujuan Penelitian 7
	6. Manfaat Penelitian 8
	7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11

* 1. Media Pembelajaran 11
		1. Pengertian Media Pembelajaran 11
		2. Fungsi Media Pembelajaran 12
		3. Manfaat Media Pembelajaran 13
		4. Jenis-jenis Media Pembelajaran 14
	2. Multimedia Interaktif 15
		1. Pengertian Multimedia Interaktif 15
	3. Budaya Jawa 16
		1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Jawa 18
	4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 18
		1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 18
		2. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 19
		3. Materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD 20
	5. Kajian Relevan 22
	6. Kerangka Berpikir 27

BAB III METODE PENELITIAN 29

* 1. Jenis Penelitian 29
	2. Tempat dan Waktu Penelitian 29
	3. Subjek dan Objek Penelitian 29
	4. Prosedur Penelitian Pengembangan 30
	5. Instrumen Penelitian dan Teknik Pungumpulan Data 32
	6. Teknik Analisis Data 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42

* 1. Hasil Penelitian 42
		1. Tahap Analysis (Analisis) 42
		2. Tahap Design (Desain) 43
		3. Tahap Development (Pengembangan) 49
		4. Tahap Implementation (Implementasi) 60
		5. Tahap Evaluation (Evaluasi) 62
	2. Pembahasan 62
		1. Pengembangan Media pembelajaran Interktif Berbasis Budaya Jawa 63
		2. Kelayakan Media pembelajaran Interktif Berbasis Budaya Jawa 64
		3. Respon Siswa Terhadap Media pembelajaran Interktif Berbasis Budaya Jawa 65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 67

* 1. Kesimpulan 67
	2. Saran 67

DAFTAR PUSTAKA 70

LAMPIRAN 74

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Materi 34

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Ahli Media 36

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Oleh Respon Guru 37

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa 38

Tabel 3. 5 Ketentuan Skor Penilaian Angket 40

Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Media 40

Tabel 4.1 Tombol-tombol Untuk Pengembangan Media 45

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Penelaah Ahli Materi 51

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Penelaah Ahli Media 54

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Penelaah Ahli Pembelajaran 57

Tabel 4.5 Data Hasil Respon Siswa 61

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir 28

Gambar 4.1 Desain Cover Media Pembeajaran Interaktif 44

Gambar 4.2 Penyusunan Gambar dan Materi 44

Gambar 4.3 Cover Media Pembelajaran Interaktif 46

Gambar 4.4 Bagian Menu Utama 46

Gambar 4.5 Menu Materi 47

Gambar 4.6 Bagian Profil 47

Gambar 4.7 Bagian Menu Ayo Menari Bersama 48

Gambar 4.8 Bagian Petunjuk Penggunaan 48

Gambar 4.9 Gambar Materi 49

Gambar 4.10 Bagian Kuis 49