

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 menyatakan bahwa pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan menggunakan teori-teori ilmiah yang telah teruji untuk meningkatkan manfaat, fungsi, atau menciptakan teknologi baru.¹

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan suatu cara atau proses dan perbuatan mengembangkan.² Menurut Sugiyono pengembangan berarti memperdalam, menyempurnakan dan memperluas sebuah teori, pengetahuan, dan tindakan maupun produk yang telah ada sehingga lebih efisien dan efektif.³ Pengembangan juga merupakan usaha mengembangkan suatu produk untuk dimanfaatkan atau digunakan.⁴

Evaluasi merupakan suatu alat yang digunakan untuk menimbang serta menentukan nilai dan arti akan sesuatu yang dapat berupa orang, benda, kegiatan, keadaan maupun suatu kesatuan tertentu berdasarkan seperangkat kriteria yang telah disepakati dan dapat dipertanggungjawabkan. Jika definisi evaluasi tersebut dikaitkan dengan ‘hasil belajar’, evaluasi berarti suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai keberhasilan belajar seseorang (siswa) setelah melakukan proses pembelajaran.⁵

Educandy adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat kuis. Setiap orang memiliki akses untuk membuat atau memainkan kuis ini. Dengan tagline *make learning sweeter*, tampilan edukatif dibuat dengan warna-warna yang ringan dan playful. *Educandy* memiliki 3 fitur dasar permainan: pencarian kata, pencocokan dan kuis. Namun, 3 fitur ini dapat dibuat di beberapa jenis permainan lainnya, seperti pencarian kata, algojo, anagram, nol dan silang, teka-teki silang, pertandingan, memori, dan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pasal 1 Ayat 4.

² Tim Penyusun, Kamus Besar Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014).

³ Sugiyono, Metode Pendidikan Dan Pengembangan (Bandung: Alfabeta, 2016).

⁴ Muhammad Fahrurrozi and Mohzana, Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzanwadi Press, 2020).

⁵ I Putu Suardipa, *Peran Desain Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, WIDYACARA, Vol 4, No. 2, 2020

pilihan ganda. *Educandy* ini cocok digunakan dalam pembelajaran sebagai ujian tanpa membosankan. Karena kuis ini berisi banyak permainan kata, pendidikan ini cocok untuk penggunaan akademik.⁶ Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan, bisa di simpulkan bahwa pengembangan merupakan proses mengembangkan sesuatu menjadi lebih sempurna dan sistematis agar lebih efektif dan efisien.

2. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Kata Evaluasi berasal dari bahasa Inggris “Evaluation”; dalam bahasa Arab “al-Taqdir” yang artinya penilaian. Akar katanya adalah value, dalam bahasa Arab: al-Qimah; dalam bahasa Indonesia berarti nilai. Demikian secara harfiah, evaluasi pendidikan (educational evaluation / al-Taqdir al-Tarbawiy) dapat diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian terkait kegiatan pendidikan. Lingkup evaluasi lebih luas lagi daripada penilaian, sedangkan penilaian terfokus pada aspek tertentu saja dari bagian ruang lingkup tersebut. Evaluasi dan penilaian bersifat kualitatif sedangkan pengukuran bersifat kuantitatif yang diperoleh hasilnya dengan pengujian suatu alat ukur atau instrumen.⁷

Ada tiga kata kunci yang berkaitan dengan desain evaluasi, yaitu Tes (test), pengukuran (Measurment), dan evaluasi (evaluation). Dalam perencanaan dan desain system pembelajaran rancangan evaluasi merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini disebabkan melalui evaluasi yang tepat, dapat menentukan efektivitas program dan keberhasilan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga informasi kegiatan evaluasi seorang desainer pembelajaran dapat mengambil keputusan apakah program pembelajaran yang dirancangnya perlu diperbaiki atau tidak, bagian-bagian yang mana yang dianggap memiliki kelemahan sehingga perlu perbaikan.⁸

⁶ Alien Nisaul Hikmiah, *Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung*, JTIEE, Vol 5No. 2, 2021

⁷ Muhimmatul Choirah, “*Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning*”, Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab, Vol.3, No.1, 2021

⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Kencana, 2008

Website atau Situs Web dapat dipahami sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar statis atau dinamis, animasi, suara dan/atau kombinasinya, baik statis maupun dinamis, membentuk rangkaian bangunan yang saling bergantung dimana setiap bangunan saling berhubungan ke halaman jaringan (hyperlink).⁹

Educandy adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat kuis. Setiap orang memiliki akses untuk membuat atau memainkan kuis ini. Dengan tagline *make learning sweeter* (membuat belajar lebih manis), tampilan edukatif dibuat dengan warna-warna lembut yang menimbulkan rasa keceriaan. *Educandy* memiliki 3 fitur dasar permainan: pencarian kata, pencocokan dan kuis. Namun, 3 fitur ini dapat dibuat di beberapa jenis permainan lain, seperti pencarian kata, algojo, anagram, nol dan silang, teka-teki silang, pertandingan, memori, dan pilihan ganda. *Educandy* ini cocok digunakan dalam pembelajaran sebagai ujian tanpa membosankan. Karena kuis ini berisi banyak permainan kata, pendidikan ini cocok digunakan dalam pembelajaran.¹⁰

b. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

fungsi evaluasi dalam pendidikan dan pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat fungsi berikut.

1. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan peserta didik setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Hasil evaluasi yang diperoleh itu selanjutnya dapat digunakan untuk memperbaiki cara belajar siswa (fungsi formatif) dan/atau untuk mengisi rapor atau Surat Tanda Tamat Belajar (STTB), juga untuk menentukan kenaikan kelas atau lulus tidaknya peserta didik dari suatu lembaga pendidikan tertentu (fungsi sumatif).
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran. Pengajaran sebagai suatu sistem terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen yang dimaksud adalah tujuan, materi atau

⁹ Muhammad Ramli, *Media Teknologi Pembelajaran*, (IAIN Antasari Press, 2012).

¹⁰ Alien Nisaul Hikmiah, *Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung*, JTIEE, Vol 5No. 2,2021

bahan pengajaran, metode dan kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber belajar, dan prosedur serta evaluasi. Hasil evaluasi ini, di samping untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar, juga digunakan sebagai umpan balik (feedback) bagi seluruh komponen program yang telah disusun dan dilaksanakan untuk mengetahui dan menilai: tepat tidaknya metode serta alat dan sumber belajar yang digunakan, sesuai tidaknya materi atau bahan pelajaran dan jenis kegiatan belajar dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik, sesuai tidaknya tujuan instruksional yang telah dirumuskan dengan bahan pelajaran dan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan tersebut, serta untuk mengetahui sesuai tidaknya prosedur dan alat evaluasi yang telah disusun atau dikembangkan, baik dengan tujuan, materi, atau tingkat kemampuan siswa.

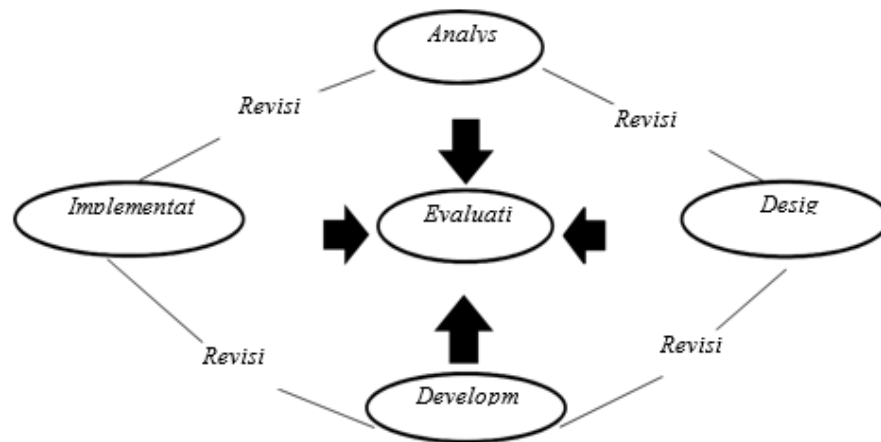
3. Untuk keperluan bimbingan dan konseling (BK). Hasil-hasil evaluasi yang telah dilaksanakan oleh guru terhadap siswanya dapat dijadikan sumber informasi atau data bagi pelayanan BK oleh para konselor sekolah atau guru pembimbing lainnya seperti: untuk membuat diagnosis mengenai kelemahan-kelemahan dan kekurangan atau kemampuan peserta didik, untuk mengetahui kebutuhan seseorang atau sekelompok peserta didik dalam pelayanan remedial, menangani kasus-kasus tertentu pada peserta didik, dan acuan dalam melayani kebutuhan-kebutuhan peserta didik dalam rangka bimbingan karir.
4. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan. Seorang guru yang dinamis tidak saja mengikuti apa yang tertera dalam kurikulum. Namun, ia akan selalu berusaha untuk menentukan dan memilih materi yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan situasi lingkungan serta perkembangan masyarakat pada masa itu.¹¹

3. Model Pengembangan

a) ADDIE

¹¹ Leni Fitrianti, *Prinsip Kontinuitas Dalam Evaluasi Proses Pembelajaran*, Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, Vol. 10, No.1, 2018

Roberd Maribbe Branch mengembangkan desain pembelajaran (instructional design) dengan pendekatan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Analisis dikaitkan dengan analisis keadaan lingkungan saat ini untuk dapat mengidentifikasi produk yang perlu dikembangkan. Desain adalah kegiatan mendesain produk sesuai dengan kebutuhan. Development yaitu kegiatan perancangan dan pembuatan produk. Implementation yaitu kegiatan penggunaan produk. Evaluasi, khususnya kegiatan mengevaluasi apakah setiap produk dan setiap langkah yang dilakukan sudah sesuai dengan spesifikasi.¹²



Gambar 2. 1 Diagram Pengembangan Model ADDIE

Adapun Penjelasan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1) *Analysisi* (analisis)

Analisis yaitu melakukan analisis kebutuhani siswa, mengidentifikasi masalah kebutuhan siswa, dan melakukan analisa tugas. Tahap analisis ini merupakan suatu proses mengidentifikasi materi. Analisa yang akan dihasilkan berupa karakteristik atau profil potensi siswa, identifikasi kebutuhan siswa, dan tugas berbasis kebutuhan siswa.

2) *designi* (desain/perancangan).

¹² Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan (Bandung: Alfabeta, 2016). 38

- a) Pada tahap ini langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik dan realistic.
- b) Menyusun teks didasarkan pada tujuan pembelajaran.
- c) Mempertimbangkan sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang kondusif yang tertuang dalam dokumen yaitu blue-print yang jelas.¹³

3) *Development*(pengembangan)

Pengembangan yaitu proses dari mewujudkan blueprint menjadi kenyataan. Langkah yang penting dalam tahap ini yaitu uji coba sebelum diterapkan. Tahap pengembangan meliputi kegiatan memproduksi, membeli, dan memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4) *Implementation* (implementasi/eksekusi)

Implementasi adalah langkah nyata dalam menerapkan produk pembelajaran yang sudah dibuat. Tujuan dari Implementasi pembelajaran yaitu:

- a) Membimbing siswa agar mencapai kompetensinya
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk menghadapi masalah hasil belajar siswa,
- c) Siswa perlu memiliki kompetensikompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tahap implementasi ini berguna sebagai tahap penyaringan produk akhir dan untuk mempelajari reaksi siswa terhadap media. Tahap implementasi ini langsung diujicobakan pada kelas uji lapangan.

5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik)

Pada tahap ini akan diukur ketercapaian tujuan dari pengembangan produk yang sudah diuji cobakan. Peneliti mengukur apa yang telah dicapai siswa. Setelah melalui masa uji coba lapangan, peneliti akan mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dengan menyebarkan angket motivasi belajar.

b) Kelebihan dan Kelemahan Model ADDIE

Kelebihan model ADDIE sangat sederhana dan mudah dipelajari dan memiliki struktur yang sistematis. Akan tetapi model ADDIE juga memiliki kelemahan pada tahap analisis bisa dibayangkan memerlukan waktu yang cukup lama. Dibagi menjadi 2

¹³ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model", Islamic Education Journal Vol.3 No.1,2019, Hal.36-38.

bagian yaitu analisis kebutuhan dan analisis kinerja karena fase ini menentukan jalannya fase desain pembelajaran selanjutnya.¹⁴

4. Educandy

Educandy yaitu aplikasi berbasis web atau digital game yang memiliki slogan “*making learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis). Tampilan *Educandy* di buat dengan warnawarna yang manis sehingga memberikan kesan ceria. *Educandy* bisa di mainkan secara individu, duel dengan komputer, atau duel dengan teman. *Educandy* memiliki beragam jenis permainan yang dapat dimainkan, sehingga memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang variatif media sesuai dengan kebutuhannya. Pembelajaran menggunakan *Eucandy* dinilai lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dalam proses belajar.¹⁵

Educandy adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat kuis. Setiap orang memiliki akses untuk membuat atau memainkan kuis ini. Dengan slogan “*making learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis), tampilan edukatif dibuat dengan warna-warna yang ringan dan playful. *Educandy* memiliki 3 fitur dasar permainan: yaitu words, matching pairs, dan quiz questions. Namun, 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti word search, hangman, anagrams, nought & crosses, crosswords, match-up, memory, dan multiple choice. *Educandy* ini cocok dipakai untuk pembelajaran sebagai kuis yang menarik. Karena kuis ini berisi banyak permainan kata, maka *educandy* ini cocok dipakai di dalam pembelajaran.¹⁶

a. Kelebihan dan Kekurangan

Keunggulan *educandy* sebagai game edukasi dalam pembelajaran bahasa jawa adalah:

- a) ada beberapa jenis permainan kata yang bisa dimainkan.
- b) memudahkan guru untuk membuat kuis yang beragam
- c) Efektif dalam melihat pemahaman siswa
- d) Membuat soal latihan lebih menarik.

¹⁴*Ibid*

¹⁵ Endang A, “*Google Classroom Effectiveness Helping Educandy As Learning Media*” *Educational Studies: Conference Series*, Vol. 1 No. 1, 2021

¹⁶ Alien Nisaul Hikmiah, *Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung*, JTIEE, Vol 5No. 2,2021

Kekurangan dari *Educandy* adalah pembuat kuis (penulis) tidak dapat mengetahui hasil dari pemain kuis dan membutuhkan koneksi internet yang stabil.¹⁷

Adapun faktor penghambat dan kekurangan dari pembelajaran web *educandy* yaitu:

- a) Guru tidak dapat memantau langsung hasil penilaian, sehingga selalu melihat screenshot jawaban yang dikirimkan siswa,
- b) Game *educandy* hanya dapat diakses melalui Internet.¹⁸

5. Pembelajaran Bahasa Jawa

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa utama dalam struktur kurikulum pada jenjang pendidikan SD/MI, SMP/MT, dan SMA/MA/SMK. Pembelajaran bahasa Jawa lebih menekankan pada pendekatan komunikatif, yaitu cara belajar yang lebih mudah membiasakan siswa untuk dipadukan dengan penggunaan bahasa Jawa yang benar dan tergantung situasi. Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa, dijelaskan bahwa Standar Kecakapan Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa mencakup keterampilan linguistik dan keterampilan sastra dalam kerangka budaya Jawa. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Jawa adalah proses dimana guru memberikan dan menerima informasi kepada siswa tentang topik muatan lokal dalam bahasa Jawa.¹⁹

b. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk

¹⁷ *Ibid*

¹⁸ Fina Nur Fadhilah, *Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy, Al-Ittihad : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab Vol. 14 No. 1, 51-62 P-ISSN: 2086-1370, E-ISSN: 2655-7444 (2022)*

¹⁹ Muhammad Nuh, *Implementasi Kurikulum (Jakarta: tt, 2013), 16*

ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan disekolah

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

c. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.1	Mengetahui jenis-jenis hewan galak lan, hewan ora galak lan tetuwuhan	3.1.1	Mengetahui jenis hewan lan tetuwuhan. C1
		3.2.1	Menentukan jenis hewan lan tetuwuhan. C3
3.2	Memahami jenis-jenis hewan buas hewan jinak dan tumbuhan	3.2.1	Membedakan jenis hewan galak lan hewan ora galak C2
		3.2.2	Menentukan manakah yang termasuk hewan ora galak C3
		3.2.3	Membedakan tetuwuhan berdasarkan jenis C2
3.3	Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita secara lisan dan tulis.	3.3.1	Menentukan unsur-unsur teks cerita C3
		3.3.2	Menjelaskan unsur-unsur teks cerita C2
		3.3.3	Menelaah unsur-unsur teks cerita C4
		3.3.4	Menyimpulkan unsur-unsur teks cerita secara lisan dan tulisan C5

4.1	Membaca lancar bentuk teks cerita sederhana dengan memperhatikan pelafalan dan intonasi.	4.1.1	Mempraktekkan membaca lancar teks cerita P3
		4.1.2	Mengartikulasikan bunyi bahasa daerah yang dianggap sulit dalam teks cerita P4

Tabel 2.1 Bahasa Jawa "Welas Asih Marang Kewan Lan Tetuwuhan"

d. Materi pembelajaram bahasa jawa

Kanthi nyemak gambar, Bapak utawa Ibu guru kudu bisa menehi panuntun marang siswa supaya mangerteni jinise kewan, tetuwuhan, sing ana ing alam ndonya lan nuwuhake kasaguhan kanggo ngopeni kewan-kewan ing sakiwa tengene kanthi becik.

Pasinaon 1 (model e teks pinilih)

Ngingu Kucing Anggora

Rini saiki wis kelas telu. Saliyane sregep sekolah, dheweke uga sregep ngrewangi wong tuwane. Nalika prei, Rini tansah ngrewangi ibune nyapu lan korah-korah. Kabeh pegawean mau dilakoni kanthi ati seneng tanpa ngresula. Mula, ora mokal menawa bapak lan ibune asih banget marang dheweke.

Rini seneng banget marangsakabehe jinis kewan ingon-ingon. Ing omahe dheweke duwe ingon-ingon kucing anggora. Rini asih banget marang kucing ingon-ingone mau. Saben dina kucing dipakani lan seminggu pisan uga didusi. Krangkenge uga mesthi diresiki dhewe. Mula, kucing anggorane katon sehat lan nggemesake banget.

Pasinaon 2 (Makarya Bebarengan)

Pasinaon loro iki bakal ngulinakake supaya bocah-bocah bisa sinau bebarengan karo kancane. Mula Ibu utawa Bapak Guru kudu bisa paring wawasan lan bimbingan supaya bocah-bocah bisa nindakake pasinaon iki kanthi rukun lan ati seneng. Semaken crita ing ngisor iki!

Rekreasi menyang WBL

Dina Minggu Rini lan kanca-kancane sakelas rekreasi menyang WBL. WBL iku manggon ana ing Kabupaten Lamongan. Sadurunge budhal, Rini pamit marang bapak lan ibune. Ora lali Rini nyuwun donga pangestu.

Pak Wibawa lan Bu Dewi meling supaya Rini ngati-ati ing papan rekreasi. Tansah nurut apa sing dingendikakake Bapak lan Ibu Guru sing ngampingi.

Jam 05.00 Rini lan rombongan wis budhal. Tekan WBL watara jam 08.00. Bocah-bocah seneng banget dolanan ana ing papan iku. Akeh banget jinise dolanan kanggo bocah-bocah. Sak liyane menyang pesisir Tanjung Kodok, rombongan uga mampir ing Gua Maharani.

Pasinaon 3 (Makarya mandiri)

Pasinaon telu iki bakal nglatih bocah-bocah supaya bisa makarya kanthi mandhiri. Najan mangkono, Ibu utawa Bapak Guru bisa paring bimbingan menawa ana bocah sing durung bisa makarya mandhiri.

Wacanen kang setiti wacan ing ngisor iki, gatekna uga lafal lan intonasine!

Endahe Alas Mangrove Ing Surabaya

Bocah-bocah apa wis ngerti yen ing Kutha Surabaya ana objek wisata kang arupa alas? Wujude yaiku alas mangrove. Endah lo sesawangane! Objek wisata arupa alas mangrove mau ana loro cacache, dumunung ing desa Wonorejo lan desa Gunung Anyar.

(1) Mangrove Wonorejo

Alas mangrove Wonorejo manggon ana pesisir wetan, utawa Pantai Timur Surabaya (Pamurbaya). Sakliyane nduweni fungsi minangka bendungan uga dimanfaatake minangka wisata air lan ekowisata. Akeh fasilitas kang bisa dinikmati ing kene, ing antarane yakuwi restoran apung, prau wisata, stand batik mangrove, menara pantau, sentra kuliner asil laut, lan sapanunggalé.

Saliyane kuwi uga ana taman rekreasi edukasi kebun bibit Wonorejo. Ing kene adhik-adhik bisa nyinaoni jeneng lan wujudé maneka warna tanduran, carane ngramut, lan carane nangkarake.

(2) Mangrove Gunung Anyar

Sauntara kuwi, objek wisata alas mangrove Gunung Anyar dununge ora pati adoh saka wisata alas Wonorejo mau. Nalika mlebu area iki, bocah-bocah bisa langsung ndeleng kethele alas mangrove, segara, sarta flora fauna kang apik lan nengsemake.

Sadawane gladhag kang nuju alas mangrove mau, bocah-bocah uga bakal ketemu kethek buntut dawa lan maneka spesies manuk. Ing kene bocah-bocah uga bisa melu nandur bibit mangrove lan ngrumat tanduran mangrove mau.

B. Kajian Pustaka

Berikut adalah kajian pustaka yang relevan dengan judul penelitian pengembangan media pembelajaran educandy pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Ulil Albiana dengan hasil validasi oleh ahli perangkat keras dan ahli komunikasi, diperoleh hasil akhir validasi perangkat keras dengan prosentase 80% yang berarti perangkat keras layak digunakan dalam pembelajaran media dengan revisi pada kategori tepat. Walaupun persentase hasil akhir yang diperoleh dari validasi media Educandy sebesar 90,66%, berarti media Educandy layak digunakan dalam kategori sangat baik.²⁰

Penelitian kedua yang relevan dilakukan oleh Asni Sri Hermawati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar edugame berbasis education yang dikembangkan tergolong valid dengan perolehan aspek kelayakan isi sebesar 77%, aspek penyajian sebesar 75%, aspek bahasa sebesar 78% dan aspek kegrafikaan sebesar 83%. , jadi hasil totalnya adalah 78%. Penggunaan materi game edukasi berbasis educandy dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai nilai rata-rata gain n sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Selain itu reaksi siswa terhadap media pembelajaran memperoleh nilai 86,90 dengan kategori sangat tinggi.²¹

Penelitian ketiga yang relevan dilakukan oleh Prabawati Nurhabibah. Hasil dari penelitian ini berdasarkan uji kelayakan ahli media dan materi, validasi kelayakan ahli media mencapai tingkat validitas sebesar 86,67%, sedangkan hasil kualifikasi ahli materi

²⁰ Ulil Albiana, "Penggunaan Educandy Untuk Pembelajaran Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XII", E-Journal Laterne, Vol. 11, No.2, 2022

²¹ Asni Sri Hermawati, "Pengembangan Media Edugame Berbasis Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi Konvensional" (*Skripsi* – Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati Bandung, 2021).

masuk kriteria Sangat Praktis. Saya memiliki persentase valid sebesar 93,33% dan kriteria sangat dapat dicapai yang termasuk dalam hasil pembuktian konsep Hardware Expert II memiliki persentase valid sebesar 93,33%.²²

Penelitian keempat yang relevan dilakukan oleh Chintiya Oktafiyana. Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran interaktif yaitu game edukasi dan video animasi karya kine master dan animaker. Hasil validasi data secara lengkap oleh panel ahli media dan dokumen berada pada kategori “Sangat Baik” dengan total skor 89 dari 100 untuk penyajian media dan pada kategori “Baik” dengan total skor 71 dari 90 untuk presentasi materi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa alat bantu pembelajaran interaktif ini layak digunakan secara mandiri dalam proses pembelajaran.²³

Penelitian Kelima yang relevan dilakukan oleh Fina Nur Fadhillah. Hasil dari penelitian ini bahwa media educandy layak di gunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab tingkat sekolah dasar. Penggunaan media educandy juga mendapatkan respon “positif” dari 40 siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan di Magelang dengan presentase sebanyak 92,5 % menunjukkan minat dan motivasi belajar bahasa Arab siswa meningkat, dan sebanyak 85% menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa meningkat.²⁴

²² Prabawati Nurhabibah, “Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas V”, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.17 No. 2, p-ISSN 2086-0609 e-ISSN 2614-7718 (2021)

²³ Chintiya Oktafiyana “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy dan Video Animasi Kine Master dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi dan Cara Perawatannya” Jurnal Pendidikan Dasar Vol.V, No.2, E-ISSN: 2614-4417 (2021).

²⁴ Fina Nur Fadhillah, “Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy” Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab Kebahasaaraban, Vol.14, No.1, P- ISSN: 2086-1370, E-ISSN: 2655-7444 (2022).

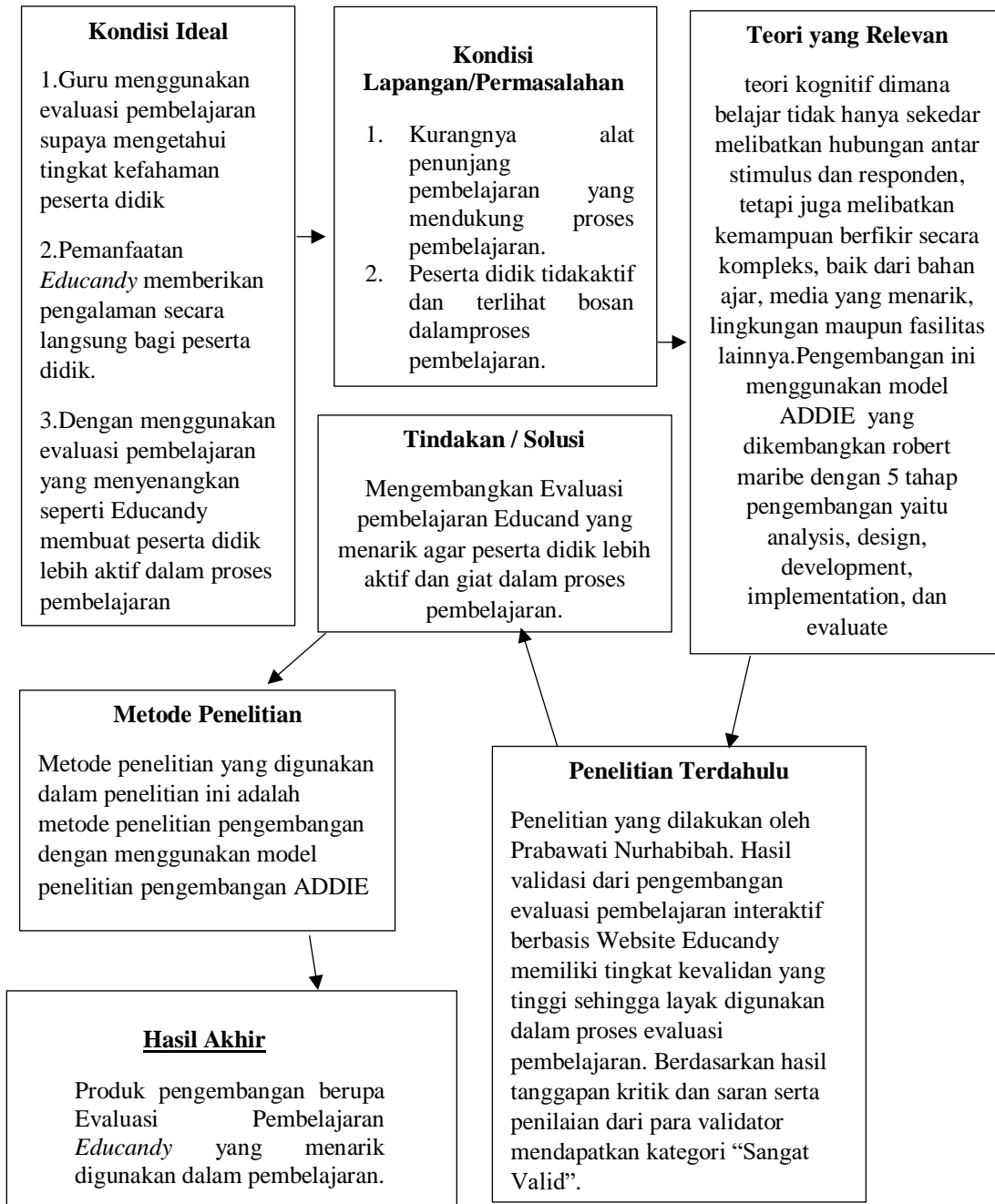
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Ulil Albian, “Penggunaan Educandy Untuk Pembelajaran Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XII”, (2022)	Pengembangan Educandy Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman	Pembelajaran Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XII	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Educandy pada pelajaran bahasa jawa.
2	Asni Sri Hermawati, “Pengembangan Media Edugame Berbasis Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi Konvensional” (2021)	Penggunaan materi game edukasi berbasis Educandy dapat meningkatkan hasil belajar siswa	Materi Bioteknologi Konvensional pada Siswa Kelas XII SMAS	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Educandy pada pelajaran bahasa jawa.
3	Prabawati Nurhabibah, “Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas V” (2021)	Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas V	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Educandy pada pelajaran bahasa jawa.
4	Chintiya Oktafiyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy dan Video Animasi Kine	Hasil penelitian berupa produk pembelajaran interaktif yaitu game educandy dan video animaker karya kine	Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi dan Cara Perawatannya	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Educandy pada pelajaran bahasa jawa.

No	Nama Peneliti, Judul dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Master dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi dan Cara Perawatannya” (2021)	master dan animaker.		
5	Fina Nur Fadhillah, “Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy” (2022)	Pengembangan educandy dalam penelitian ini memiliki respon positif dan layak digunakan sebagai media evaluasi.	meningkatkan motivasi siswa dan mendorong siswa berperan aktif dalam belajar bahasa Arab	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Educandy pada pelajaran bahasa jawa.

C. Kerangka Konseptual

Secara skematis kerangka konsep penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual