

Tugas Akhir

E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA



Oleh:

Daffa Naufal Bramastya

2016140006

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar perpustakaan.

Yogyakarta, 9 Januari 2023



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Petunjuk Pembuatan Materi Pembelajaran Asinkron Menggunakan iSpring Suite 9.0” dengan baik. Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk membuat konten yang menarik dan baik dalam pengajaran guru kepada siswa agar mendapatkan pelajaran yang lebih baik.

Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, khususnya kepada Bapak Dr. Ir. Dwijoko Purbohadi, S.T., M.T. selaku pembimbing pertama dan Ibu Laila Ma’rifatul Azizah, S.Kom, M.I.M. selaku pembimbing kedua yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih juga saya sampaikan kepada anggota tim penguji. Terakhir saya ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kritik dan saran bersifat membangun diperlukan untuk menyempurnakan perangkat lunak dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 9 Januari 2023



Daffa Naufal Bramastya

DAFTAR ISI

E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
INTISARI	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Permasalahan Penelitian.....	2
1. 3 Tujuan Penelitian	2
1. 4 Manfaat Penelitian	2
1. 5 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
2. 1 Landasan Teori	4
2. 1. 1 Definisi E-Learning	4
2. 1. 2 Karakteristik E-Learning	5
2. 1. 3 Kelebihan dan Kekurangan E-Learning	5
2. 1. 4 Komponen-komponen E-Learning	6
2. 2 Media Pembelajaran	7
2. 2. 1 Definisi Media Pembelajaran	7
2. 2. 2 Macam-macam Media Pembelajaran	8
2. 2. 3 Kriteria Pemilihan Media	9
2. 3 iSpring Suite.....	9
2. 4 Definisi iSpring Suite	9
2. 4. 1 Menu iSpring Suite.....	9
2. 4. 2 Kelebihan dan Kekurangan iSpring Suite	10

2. 5 Pembelajaran Asinkron	11
2. 6 Model Pengembangan ADDIE	12
2. 7 Analisis.....	12
2. 7. 1 <i>Design</i>	12
2. 7. 2 <i>Development</i>	12
2. 7. 3 <i>Implementation</i>	13
2. 7. 4 <i>Evaluation</i>	13
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	14
3. 1 Jenis Penelitian.....	14
3.1.1 Identifikasi Tujuan Penelitian.....	14
3.1.2 Desain Penelitian	15
3.1.3 Populasi dan Sampel.....	15
3.1.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	16
3.1.5 Implementasi.....	16
3.1.6 Pengumpulan Data	17
3.1.7 Analisis data.....	18
3.1.8 Kesimpulan	19
3. 2 Model Pengembangan.....	19
3. 3 Validasi Produk.....	21
3. 4 Pengumpulan Data	22
3. 4. 1 Uji Coba Produk.....	23
3. 5 Analisis Data	24
3. 6 Alat.....	25
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
4. 1 Konten Interaktif	27
4. 2 Kegunaan konten interaktif	27
4. 3 Jenis-jenis konten interaktif	28
4. 4 Contoh Konten interaktif.....	29
4. 5 Hasil	37
4. 5. 1 Tampilan Aplikasi.....	37
4. 5. 2 Pengumpulan Data.....	50
4. 5. 3 Hasil Uji Kebergunaan Aplikasi	51
4. 6 Pembahasan.....	56

4. 6. 1 Studi Literatur.....	56
4. 6. 2 Instrumen Pengumpulan Data	57
4. 6. 3 Populasi dan Sampel.....	58
4. 6. 4 Pengujian Instrumen.....	58
4. 6. 5 Analisis Data.....	58
4. 6. 6 Hasil Analisis.....	61
4. 6. 7 Kelebihan dan Kekurangan	61
4. 6. 8 Keterbatasan Penelitian	62
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	63
5. 1 Kesimpulan	63
5. 2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Gambar Interaktif 1	30
Gambar 4. 2 Konten Pembelajaran Simulasi interaktif 1	31
Gambar 4. 3 Konten Simulasi Interaktif 2	32
Gambar 4. 4 Konten Gambar Interaktif 2	33
Gambar 4. 5 Konten Gambar Interaktif 3	34
Gambar 4. 6 Konten Teks Interaktif.....	35
Gambar 4. 7 Konten Simulasi interaktif 3	36
Gambar 4. 8 Konten teks interaktif 2.....	37
Gambar 4. 9 Tampilan E-Learning	38
Gambar 4. 10 Tampilan Awal.....	38
Gambar 4. 11 Pengertian.....	39
Gambar 4. 12 Pengenalan Kalimat	40
Gambar 4. 13 Kamus Mini.....	40
Gambar 4. 14 Tampilan Awal <i>Quiz</i>	41
Gambar 4. 15 Tampilan Soal Pilihan Ganda.....	42
Gambar 4. 16 Mencocokkan Gambar	43
Gambar 4. 17 Melengkapi Kata	44
Gambar 4. 18 Memilih Gambar	45
Gambar 4. 19 Hasil <i>Quiz</i>	46
Gambar 4. 20 Review <i>Quiz</i>	47
Gambar 4. 21 Cocokan Kata.....	48
Gambar 4. 22 Simulasi Percakapan	49
Gambar 4. 23 Dialog.....	49
Gambar 4. 24 Menyusun Kata	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pertanyaan yang diajukan pada Ahli	23
Tabel 3. 2 Kisi-kisi pertanyaan responden	24
Tabel 3. 3 Kriteria Kelayakan Produk.....	25
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Pertanyaan Ahli.....	51
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Wawancara Lisan	52
Tabel 4. 3 Tabel Penghitungan SUS.....	54
Tabel 4. 4 Tabel hasil Kuisisioner.....	55
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Penelitian	59
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Akhir	60