

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBLAJARAN EXE TEKS FABEL SISWA KELAS
VII MTS AL – AMIRIYYAH DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI
KURIKULUM 2013**

Abdul Hamid Zazuli

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Islam Malang
Pascasarjana
elhamidzyahoo.com

Abstrak: Peran media dalam suatu pembelajaran merupakan peran yang sangat mempengaruhi keefektifan dalam proses pembelajaran bahkan sangat memberikan suatu dampak yang sangat positif dalam hasil belajar peserta didik. Upaya yang perlu dilakukan oleh guru supaya hasil belajar bagi siswa menjadi meningkat yang harus dilakukannya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran, karena dengan berkembangnya dunia yang semakin modern masalah yang dihadapi setiap siswa dan guru semakin kompleks, maka sangatlah perlu bagi setiap guru untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengikuti kemajuan jaman yang modern ini adalah dengan memanfaatkan sebuah aplikasi komputer, karena aplikasi tersebut dapat digunakan oleh setiap guru untuk mengembangkan atau menyusun media pembelajaran. Adapun media yang sangat mendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah aplikasi Elearning XHTML Editor (eXe). Aplikasi ini merupakan program *open source* yang tanpa harus mengerti bahasa pemrograman dan sangat mudah digunakan baik bagi orang yang tanpa mengetahui bahasa pemrograman tersebut.

Dengan memanfaatkan pembelajaran menggunakan media aplikasi Elearning XHTML Editor (eXe) ini, diharapkan setiap guru yang mengajar di sekolah mampu membuat pembelajaran yang interaktif, sehingga setiap siswa akan menjadi minat dan tingkat pemahamannya lebih meningkat, sehingga terciptalah suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu “Pengembangan Media EXE Teks Fabel Siswa Kelas VII Mts Al- Amiriyyah Darussalam Blokagung Banyuwangi Kurikulum 2013”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* (penelitian pengembangan) jadi, peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini menggunakan model 4- D dari Thiagarajan yang telah peneliti modifikasi menjadi 3- D yaitu mendefinisikan, merancang, dan mengembangkan. Adapun produk yang dikembangkan dan melalui tahap validasi materi ahli serta media ahli dalam penelitian ini adalah RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (Lembar Kerja Siswa), media Elearning XHTML Editor (EXE), dan materi.

Pemerolehan dari hasil penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan, setelah ahli materi dan ahli media mevalidasi media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan rata rata 3,9 untuk RPP yang telah dikembangkan dengan jumlah skore presentase 78,8%, Maka berdasarkan kriteria kevalidan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah dikembangkan penulis telah memenuhi kriteria valide, pada penskoran LKS rata rata hasil perkembangan mendapatkan 4.46, serta keseluruhan media EXE 4.46 telah mendapat skore rata-ratanya dengan jumlah persentase 89,2% pada media

LKS. Maka berdasarkan kriteria kevalidan, lembar kerja siswa dari perkebangkanyang penulis ini lakuk mampu mendapatkan kevalidan dari criteria yang telah ditentukan. Sedangkan pada *EXE* media *Learning* keseluruhannya mampu mendapat 3,58 dari skor rata-rata dengan persentase 71,7%. Maka dari kriteria yang berdasarkan kevalidannya, media Elearning XHTML Editor (EXE) yang dikembangkan, termasuk kategori kriteria valid. Padamateri vabel yang divalidasi mendapat skor rata-rata keseluruhan 4 dengan persentase 80%. Maka berdasarkan kriteria kevalidan, dari rata rata keseluruhan (\bar{V}_r) materi teks fabel skore validasi ada diantara rentang $3 \leq \bar{V}_r < 4$ ini dinyatakan kategori kritiria valid.

Kepraktisan media pembelajaran dilihat dari analisis data terhadap siwa dalam beraktivitas belajar dan beraktivitasnya pendidik saat mendidik. Didalam ruang belajar mengajar terdapat dua pengamat yang mengamati pendidik dalam menyampaikan materi dan mengamati siswa selama proses belajarmengajar berlangsung. Hasil rekapitulasi aktivitas pendidik selama 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama mendapat skor 4,3 dan 4,45 pada pertemuan kedua. Jadi hasilnya observasi aktivitas pendidik memenuhi kritiria baik dari kritiria dan persentase skor.

Analisis perangkat berdasarkan keefektifan datanya terbagi menjadi tiga hasil, yakni tes aktivitas penelitian, observasi aktivitas siswa dan respon siswa. Menurut hasil analisis tes aktivitas penelitian siswa yang berjumlah 19 siswa mendapat nilai diatas 80 sebanyak 12 siswa dan selebihnya mendapat nilai dibawah 80 pada siswa 7. Analisis data pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh bahwa persentase pada awal tatap muka yang pertama aktivitas siswa mencapai 82% dan pada tatap muka kedua persentasenya mencapai 92%. Maka skore rata rata memenuhi kriteria amat aktif dari kriteria keaktifan siswa siswa, Sedangkan persentase dari hasil rata-rata setiap pertanyaan respon siswa adalah 16,43 dari jawaban “iya” berjumlah 86,47% persen dan rata-rata 2,57dari jawaban “tidak” berjumlah 13,53% persen. Hasil tersebut menunjukkan rata-rata siswa sangat menyukai menggunakan media (EXE). Hasil statistik tes aktivitas riset mendapat sig sebesar 0,001 dari nilai uji homogenitas sehingga kesimpulannya data tidaklah homogen dengan begitu untuk mengetahui hasil perbedaan media exe data *equal variances not assumed* Sig.(2-tailed) = 0.000 digunakan untuk uji independent yang berarti nilai Sig.(2-tailed) < 0,05. jadi nilai post test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dari uji independen terdapat perbedaan rata rata.

Kata Kunci: teks fabel, siswa MTs, media pembelajaran, EXE

PENDAHULUAN

Peran media dalam suatu pembelajaran merupakan peran yang sangat mempengaruhi keefektifan dalam proses pembelajaran bahkan sangat memberikan suatu dampak yang sangat positif dalam hasil belajar peserta didik. Upaya yang perlu dilakukan oleh guru agar hasil belajar setiap siswa ada peningkatan, salah satunya yaitu dengan

mengembangkan media pembelajaran, karena dengan berkembangnya dunia yang semakin modern masalah yang dihadapi setiap siswa dan guru semakin kompleks, maka sangatlah perlu bagi setiap guru untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut.

Salah satu upaya agar hasil belajar setiap siswa ada peningkatan yaitu dengan mengikuti kemajuan jaman yang

modern ini adalah dengan memanfaatkan sebuah aplikasi komputer, karena aplikasi tersebut dapat digunakan oleh setiap guru untuk mengembangkan atau menyusun media pembelajaran. Adapun media yang sangat mendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah aplikasi Elearning XHTML Editor (EXE). Aplikasi ini merupakan program *open source* tidak harus mengerti bahasa pemrograman dan sangat mudah digunakan baik bagi orang yang tanpa mengetahui bahasa pemrograman tersebut.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi Elearning XHTML Editor (EXE) ini, diharapkan setiap guru yang mengajar di sekolah mampu membuat pembelajaran yang interaktif, sehingga setiap siswa akan menjadi minat dan tingkat pemahamannya lebih meningkat, sehingga terciptalah suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Defenisi mengaplikasian teknologi sebagai pendidikan (Rusman,2014:335) suatu pembelajara. Secara sederhana dapat dikatakan setiap kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis teknologi jika semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi, dan selama proses belajar dapat dirasakan pengikutinya, karena pembelajaran berbasis teknologi digunakan sebagai media solusi mengubah kertas untuk menyimpan berbagai dokumentasi atau informasi, tidak hanya meletakkan materi belajar pada sebuah perangkat aplikasi yang kemudian hanya diakses dari komputer.

Sarana belajar yang praktis, yaitu dengan menggunakan media teknologi sebagai media pembelajaran untuk menampilkan materi dalam tampilan

digital. Maka dari itu pneliti sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, melalui Elearning XHTML Editor (EXE) sebuah aplikasi atau program ini akan dikembangkan sebua media pembelajaran, sebab media pembelajaran menggunakan aplikasi Elearning XHTML Editor (EXE) mudah penggunaannya selain itu, akan menstimulus kemauan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan karena dapat menambahkan gambar, warna, video dan suara bahkan ilustrasi yang menarik yang, sehingga media pembelajaran yang dibuat akan komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Aplikasi Elearning XHTML Editor (EXE) dapat dibuat seorang pendidik tanpa harus menguasai program HTML karena aplikasi ini siap pakai, dan yang diperlukan hanyalah cara untuk mengoprasikan media pembelajarannya.

Alasan mengembangkan media Elearning XHTML Editor (EXE) ini, karena peneliti tahu pembelajaran ini belum pernah dilaksanakan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ini dalam sekolah yang diteliti ini, alasan lain adanya keterbatasan siswa yang memiliki buku pelajaran, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran ini karena menurut peneliti media pembelajaran Elearning XHTML Editor (EXE) sangatlah efektif menjadi sarana pembelajaran sebab memudahkan siswa dalam memahami isi materi sebab siswa akan terfokus pada LCD yang menayangkan materi, dan nantinya dalam aplikasi atau program ini akan ada tampilan tampilan yang akan mempermudah siswa dalam memahami

dan mengurutkan isi materi. Elearning XHTML Editor (EXE) digunakan untuk media pembelajaran dengan harapan tercapainya hasil belajar yang efektif bagi siswa dan menjadikan sarana pembelajaran yang praktis bagi guru. Saya selaku peneliti berkeinginan untuk mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran EXE Teks Fabel Siswa Kelas VII Mts Al-Amiriyyah Blokagung Banyuwangi Kurikulum 2013”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan, hasil pengembangan dan mengetahui perbedaan hasil media pembelajaran Elearning XHTML Editor (EXE) teks fabel pada siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah Darussalam Blokagung Banyuwangi Kurikulum 2013.

METODE PENELITIAN

Research and Development ini jenis penelitian yang peneliti gunakan atau biasa dikenal penelitian pengembangan. Media EXE disinilah perangkat pembelajaran yang digunakan. Dalam (Hobri, 2010) Thiagarajan 4D-Model yaitu (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) model ini sebagai acuannya. Setelah media pembelajaran direvisi oleh validator maka langkah pengembangan model 4-D dari Thiagarajan dimodifikasi menjadi 3-D yakni (*Define, Design, and Develop*).

Proses pertama pendefinisian (*define*) pada proses ini akan dilakukan penyusunan rancangan awal melalui bahan kajian, penguasaan konsep, media EXE, dan materi teks fabel.

Proses kedua perancangan (*design*) aplikasi Elearning XHTML Editor (EXE) dirancang dengan cara merancang model kegiatan pembelajaran dalam bentuk perancangan. Pada proses

perancangan ini penyusunan media dan instrumen dilakukan penelitian. Adapun media pembelajaran meliputi media EXE serta materi teks fabel dan instrumen penelitian berupa (soal, observasi, dan angket respon siswa)

Proses ketiga pengembangan (*develop*) yaitu berupa cara mengimplementasikan perangkat pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan instrumennya telah tervalidasi.

Pelaksanaan pada penelitian ini dilakukan di Tahun Pelajaran 2018/2019 tepatnya disemester genap. Tempat penelitian ini dilaksanakan di Blokagung Tegalsari Banyuwangi pada siswa kelas VIIA dan VIIE MTs Al Amiriyyah.

Menurut Hobri, (2010) teknik pengumpulan data dan validasi ini meliputi pembelajaran RPP, LKS, materi, media EXE. Berdasarkan pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, pengumpulan data hasil belajar, pengamatan aktivitas siswa, dan angket respons siswa setelah melakukan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kemudian data digunakan untuk merevisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan agar menghasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pertama berupa validasi perangkat pembelajaran, analisis data kepraktisan perangkat, analisis data keefektifan perangkat.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil penelitian ini memiliki beberapa poin. Yang pertama yaitu proses pengembangan media, pada hal ini yang dilakukan adalah validasi dan uji keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian dan

pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah media *eXe* untuk materi teks fabel yang berupa web dan dioutputkan dalam bentuk CD (*Compact Disk*) yang bersifat interaktif, yaitu dapat dipergunakan secara klasikal bagi guru ataupun mandiri bagi siswa di tempat dan waktu kapan pun hanya dengan perangkat pendukung berupa *gadget* maupun komputer. Dalam menyusun 4D-Model yaitu (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) model ini sebagai acuannya. Setelah media pembelajaran direvisi oleh validator maka langkah pengembangan model 4-D dari Thiagarajan dimodifikasi menjadi 3-D yakni (*Define, Design, and Develop*).. Dalam penelitian ini menghasilkan Media pembelajaran berupa (RPP), (LKS), materi dan media EXE. Pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa proses berikut proses dalam pengembangan media.

proses pendefinisian (*define*), pada tahap ini berisi kegiatan untuk mengidentifikasi keperluan keperluan pembelajaran dan memilih tujuan serta batasan materi untuk ditetapkan. Tahap pendefinisian ini menggunakan empat analisis, awal akhir, siswa konsep dan tugas.

Analisis awal akhir yang harus dipersiapkan alat-alat dalam melakukan penelitian. Analisis siswa berisi untuk memperoleh data mengenai karakteristik siswa kelas VIIA dan VIIE MTs Al Amiriyyah Darussalam Blokagung. Pembelajaran akan dipusatkan pada materi teks fabel dan kebahasaan, serta siswa mampu memerankan kembali isi fabel. Analisis konsep akan memuat tentang hal apa yang akan disampaikan berdasarkan kegiatan awal-akhir yang disampaikan sebelumnya. Analisis tugas bertujuan akan mengidentifikasi keterampilan atau tugas yang diperlukan

siswa dalam proses pembelajaran. Tugas yang harus dilakukan siswa yang terakhir yaitu siswa harus mampu membikin sebuah cerita fabel yang baik dan siswa mampu mengidentifikasi struktur fabel yang diperolehnya.

Proses perancangan (*design*) akan menghasilkan desain awal perangkat pembelajaran untuk menganalisis hasil belajar siswa pada materi teks fabel. Fase yang akan diuraikan masing pada kegiatan ini berupa penyusunan tes, pemilihan media dan pemilihan format, serta desain awal. Desain awal perangkat pembelajaran teks fabel yang sudah divalidasi oleh dua validator akan siap diuji cobakan kepada siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah. Perangkat yang akan diuji cobakan kepada siswa berupa RPP, LKS, Media EXE.

Proses pengembangan (*develop*) menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian validator yang diikuti dengan revisi, (2) hasil pengembangan. Hasil revisi media pembelajaran yang diberikan saran oleh validator akan direvisi kembali oleh peneliti. Sehingga perangkat pembelajaran akan terlihat lebih sempurna dan siap diuji cobakan kepada siswa.

Validator yang memvalidasi perangkat pembelajaran adalah dosen dari UNIVERSITAS ISLAM MALANG. Validasi dilakukan guna untuk memenuhi syarat pengembangan perangkat pembelajaran. Untuk pemvalidasian dilakukan 2 (dua) validator yaitu Dr. Akhmad tabrani, M.Pd sebagai dosen ahli media dan Dr. Sri wahyuni, M.Pd sebagai dosen ahli materi.

Komentar dan saran dari validatorlah yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan guna merevisinya media pembelajaran yang telah

dikembangkan sehingga kegunaan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS, Media EXE benar benar tervalidasi oleh validator, Dari validator ahli media perangkat pembelajaran yang dikuganan mendapat penilaian dengan hasil sedikit validasi begitu juga dengan validator ahli materi.

Pengujian cobaan produk yang berupa RPP, LKS, materi teks fabel, dan media EXE harus benar benar sudah mendapat validasi oleh ahli validator. Perangkat akan diuji cobakan kepada siswa kelas VIIA MTs Al Amiriyyah. pengujian cobaan akan dilakukan dalam 2 kali tatap muka yaitu tatap muka pertama pada tanggal 16 Mei 2019 digunakan untuk pembelajaran dan yang kedua pada tanggal 18 Mei 2019 digunakan untuk evaluasi. Hasil uji coba akan digunakan untuk menilai keefektifan dan kepraktisan perangkat pembelajaran. Berikut jadwal uji coba pada siswa kelas VIIA MTs Al Amiriyyah.

Pertemuan pertama yang dilakukan adalah pembelajaran pada aktivitas riset 1 dan 2 berisi tentang pembelajaran mengenai teks fabel dan unsur-unsur yang terkandung didalamnya serta memahami struktur teks fabel. Setelah materi teks fabel telah dipahami kemudian dilanjutkan pada pertemuan kedua yaitu tes aktivitas riset 3 berisi tentang evaluasi siswa dalam selama pembelajaran pada pertemuan pertama.

Hasil analisis validasi perangkat pembelajaran dibagi menjadi empat bagian yaitu hasil analisis validasi RPP, LKS, materi teks fabel dan media EXE. Pada analisis RPP akan menggunakan pernyataan berskala likert 1-5 yang akan dipilih oleh validator sesuai dengan karakteristik pada kolom penilaian

validator. Hasil keseluruhan validasi RPP sebesar 3,9 dengan memenuhi kategori valid. Validasi LKS mendapat nilai keseluruhan sebesar 4,46 dengan memenuhi kategorisangat valid. Hasil keseluruhan validasi media EXE sebesar 3,58 dengan kategori valid, sedangkan hasil validasi keseluruhan teks fabel sebesar 4 dengan kategori sangat valid.

Perangkat yang sudah divalidasi akan diuji cobakan kepada siswa dengan menilai kepraktisan perangkat yang diterapkan. Pada uji kepraktisan dilakukan penganalisisan kepada aktivitas siswa saat belajar dan aktivitas pendidik pada saat belajar mengajar berlangsung. Untuk melihat kepraktisan media pembelajaran maka diperlukan dua guru pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil rekapitulasi skor observasi aktivitas guru sebesar 4,3 pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua mendapat skor rata-rata 4,45 dengan kategori baik, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis.

Sedangkan untuk menunjukkan keefektifan media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu ketika tes aktivitas, observasi dan respon siswa telah berhasil. Dari hasil TAR yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2019 tepatnya pukul 08.00-09.30 yang diikuti 19 siswa dengan rincian nilai di atas 80 pada 12 siswa dan sisanya yakni 7 siswa mendapat nilai dibawah 80. Dari skor rata-rata nilai mean kelas VIIA dengan nilai rata-rata 86,05 dan pada kelas VIIE sebesar 70,58. Dari nilai rata-rata kedua kelas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media EXE kelas VIIA lebih tinggi nilainya dibandingkan kelas VIIE. Berikut hasil statistik mean data post-test kelas VIIA dan kelas VIIE.

Tabel.1. Rata-rata hasil pos-test

Group statistics				
kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Po st tes t Eksperi men (VIIA)	19	86,05	10,216	2,343
Kontrol (VIIIE)	17	70,58	5,268	1,277

Hasil statistik tes aktivitas riset mendapat nilai sig pada uji homogenitas sebesar 0,001 dapat disimpulkan bahwa data tidak homogen. Uji homogenitas akan ditampilkan dibawah ini

Tabel. 2. Hasil Postes Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
12,987	1	34	,001

Setelah diketahui hasil uji homogenitas akan dilanjutkan dengan uji independent. Uji independent digunakan untuk mengetahui hasil perbedan siswa yang menggunakan medi *eXe* dan siswa yang tanpa mengamplikasikan media *eXe*. Dari hasil homogenitas diketahui bahwa nilai Sig. 0,001 dapat diartikan bahwa data ditak homogen, dengan begitu data yang dipakai adalah data *equal variances not assumed*. Sig.(2-tailed) = 0.000 yang berarti bahwa nilai Sig.(2-tailed) < 0,05. Dari uji independen berarti bahwa ada perbedaan rata – rata nilai post test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut tabel uji independent hasil post-test.

Tabel 3. Independen Sampel Tes

Levene's Test for Equality of Variance s	t-test for Equality of Means

	F	Sig.	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
Po st tes t Equal varian ces - assum ed	12,987	,001	34	,000	15,464	2,752	9,822	21,072
Equal varian ces not assum ed		,000		,000	15,464	2,696	9,919	20,936

Kedua dari keefektifan media pembelajaran berupa analisis aktivitas siswa, berdasarkan data analisis aktivitas siswa menghasilkan skore rata rata pada observasi siswa 4,35 dengan kriteria baik sehingga media pembelajaran dikatakan efektif.

Kefektifan yang ketiga meliputi hasil respon siswa, respon siswa yang diberikan kepada 19 siswa kemudian direkap dan dianalisis. Dari hasil keseluruhan angket respon siswa mendapat nilai rata rata setiap pernyataan adalah 16,43 dengan persentase 86,47 yang memberikan jawaban “iya” dan sedangkan siswa yang memberikan jawaban “tidak” sejumlah 13,53%. Dapat disimpulkan bahwa rata rata siswa lebih menyukai pembelajaran dngan menggunakan media EXE. Sehingga media EXE yang digunakan terolong efektif dalam proses belajar mengajar.

PENUTUP

Setelah mengetahui bagaimana hasil media EXE ketika digunakan pembelajaran maka proses selanjutnya yang akan dilakukan yaitu kajian produk yang telah direvisi. Dalam hal ini

pengembangan pembelajaran media yang telah dilakukan akan menghasilkan berupa produk media EXE pada materi teks fabel. Produk yang sudah jadi akan di masukkan kedalam web dan bersifat interaktif sebagaimana yang sudah dijelaskan diatas.

Materi yang akan dibahas pada produk pengembangan ini berupa materi teks fabel kelas VII semester genap. RPP, LKS, Media EXE yang di kembangkan akan divalidasi oleh dua dosen validator dari Universitas Islam Malang yang ahli pada bidangnya yakni ahli media dan ahli materi. Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi maka hasil validasi perangkat pembelajaran akan dianalisis oleh peneliti dan jika ada revisi maka peneliti akan merevisi perangkat pembelajaran dan diajukan kembali kepada ahli validator.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan eXe-learning pada kelas VIIA lebih tinggi dibandingkan dengan kelas VIIE dilihat dari nilai rata-rata hasil tes aktivitas reset.

Analisis data pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh persentase pada tatap muka pertama aktivitas siswa mencapai 82% dan pada tatap muka kedua persentasenya mencapai 92%. Maka skore rata rata memenuhi kriteria sangat aktif dari kriteria keaktifan siswa siswa.

Sedangkan persentase dari hasil rata rata setiap pertanyaan respon siswa adalah 16,43 dari jawaban “iya” berjumlah 86,47% persen dan rata-rata 2,57 dari jawaban “tidak” berjumlah 13,53% persen. Hasil tersebut menunjukkan rata-rata siswa sangat menyukai menggunakan media EXE.

Dari hasil statistik tes aktivitas riset mendapati sig sebesar 0,001 dari nilai uji homogenitas sehingga kesimpulannya data tidaklah homogen dengan begitu untuk mengetahui hasil perbedaan media exe data *equal variances not assumed* Sig.(2-tailed) = 0.000 digunakan untuk uji independent yang berarti nilai Sig.(2-tailed) < 0,05. Jadi ada perbedaan rata rata nilai post test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dari uji independen tersebut.

Saran yang akan diberikan kepada pendidik yang memanfaatkan media *eXe learning* disarankan untuk menggunakan PC/laptop yang dapat mengoprasikan aplikasi sebagai media pembelajaran, saran yang kedua bagi peserta didik, disarankan agar peserta didik memahami dan membaca buku panduan untuk mengoprasikan media pembelajaran yang diberikan agar materi yang disampaikan bermakna dan langkah-langkah media exe yang disajikan pada materi teks fabel dapat diterapkan. Saran yang terakhir bagi peneliti yang memanfaatkan media exe learning ini disarankan agar mengidentifikasi kekurangan dalam penelitian selanjutnya untuk menyempurnakan media yang diteliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Alex H. Taylor, R. D. (2009). *Animal Cognition: Aesop's Fable Flies From Fiction To Fact. Current Biology*. Vol 16
- Bustomi, A. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Cerita Beraplikasi Lectora Inspire Untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Al Aslam Krian. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol 01.

- Duski, A. (2015). Nilai-Nilai Karakter Bangsa Pada Buku Kumpulan Dongeng Fabel Karya Kevin Van Embis Dan Implementasinya Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di SMP. *Nosi*.vol 3
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila.
- I Wyn Sudiasa, I. W. (2015). Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Smpn 6 Singaraja Sebuah Kajian Struktur Gramatikal. *E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 3.
- Ida Sari Rahmawati, R. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP. *Eissn*, 1323-1329.
- J.P. Ritson, J. C. (2019). Sourcer Of Dissolved Organic (Doc) In A Mixed Land Use Catchment (Exe, Uk). *Science Of The Total Environment*, 165-175.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonsia*, 1-10.
- Sari Nur Saptanti .(2008). Pengemabangan Model Pembelajaran Menyimak Fabel Dengan Pembelajaran Produktif Dan Multimedia Kompruter. Tesis Tidak Diterbitkan. Emarang. Universitas Negri Semarang.
- Siti Azizah, E. K. (2017). Penggunaan Media Internet Exe-Learning Berbasis Mesalah Pada Materi Perubahan Unutk Meninggalkan Hasil Belajar Siswa. *Scientiae Educatia*, 197-213.
- Silvia Oti Nugraheni. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Legenda Dengan Buku Pop-Up Unutk Siswa Kelas VIII Di Kabupaten Pati.Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Yohanes Nurcahyo Wisnu Aji, H. S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Memerankan Drama Berbasi Legenda Untuk Kelas VII SMP Didaerah Jawa. *Jurnal Pendidikan* , 1168-1174