

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PELAJARAN BACA TULIS AKSARA JAWA DENGAN SANDHANGAN

Wisnu Lazuardi Yusuf<sup>1</sup>, I Nyoman Sudana Degeng<sup>2</sup>, Eka Pramono Adi<sup>3</sup>

*Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang<sup>123</sup>*

*Jl. Semarang 5 Malang 65145 – 0341-574700*

*E-mail: epenkleins@gmail.com*

## ABSTRAK

*Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk saling berkomunikasi dengan yang lainnya dengan menggunakan tanda, seperti isyarat dan kata. Dalam hubungannya dengan kepentingan pelestarian kebudayaan nasional, penelitian berbahasa dalam bahasa jawa merupakan hal yang penting (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990). Di tingkat sekolah dasar hingga menengah pertama materi aksara jawa wajib di ajarkan, khususnya di jawa timur sebagai pelajaran muatan lokal. Tujuan dari pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif yang valid dan efektif, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan media R & D model Sugiyono (2013) yang dimodifikasi oleh peneliti. Validasi produk dilakukan pada ahli materi dan media serta hasil dari implementasi. Setelah dilakukan interpretasi data dari hasil validasi ahli serta hasil implementasi sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran baca dan tulis aksara jawa dengan sandhangan dinyatakan valid, efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.*

**Kata kunci:** Bahasa, Aksara Jawa, Sekolah Dasar, Muatan Lokal, Media Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Berbagai macam ras serta suku yang terdapat di Indonesia menjadikan negara tersebut kaya akan tradisi dan bahasa yang khas dalam setiap daerahnya. Pelajaran bahasa daerah pada jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan bahasa yang mempelajari tentang berbagai ragam materi khususnya dalam bahasa jawa.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat seperti sekarang ini penggunaan bahasa jawa sebagai sarana dalam berkomunikasi baik dari kualitas maupun kuantitasnya mengalami penurunan yang signifikan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa guru mempunyai permasalahan dalam menjelaskan materi aksara jawa karena dibutuhkan multimedia interaktif yang dapat memperkuat penyampaian guru terhadap materi yang disajikan.

Berdasarkan informasi dari guru kelas IV SD Laboratorium Universitas Negeri Malang, waktu yang di alokasikan untuk mata pelajaran bahasa jawa hanya 70 menit pelajaran per minggu yang dirasa kurang untuk membiasakan para siswanya mengenal dan memahami aksara jawa dengan sandhangan. Jika hal tersebut terus berkelanjutan dan dibiarkan maka siswa akan semakin tidak mengenal dan memahami bahasa aksara jawa.

Menurut Muhammad Malik (2016) menjelaskan upaya integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi solusi pemecahan masalah pembelajaran saat ini yang sangat besar manfaatnya, meskipun tetap perlu memperhatikan subjek yang dapat melakukan upaya integrasi ini. Media pembelajaran berbasis komputer untuk mata pelajaran bahasa jawa belum tersedia. Padahal ketersediaan media dalam kegiatan belajar mengajar sangat membantu siswa belajar lebih efektif, efisien dan lebih baik.

Pada saat melakukan observasi, beberapa siswa menyampaikan ketertarikannya belajar menggunakan media yang berbasis komputer .

Menurut Hamalik (2008) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disampaikan guru di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Fidian Dini menyatakan salah satu upaya pemecahan masalah belajar itu adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk mengilustrasikan materi yang disampaikan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang tepat untuk mengilustrasikan materi yang akan disampaikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Pengembangan multimedia interaktif dalam pelajaran baca dan tulis aksara jawa dengan sandhangan perlu dilaksanakan melalui media berbasis komputer sebagai salah satu produk teknologi yang sejalan dengan perkembangan masif ilmu pengetahuan dan teknologi. Alasan untuk memilih materi aksara jawa dengan sandhangan pada mata pelajaran bahasa daerah, karena selama ini sebagian siswa masih kurang memahami bentuk huruf dasar aksara jawa dengan sandhangan, pada saat materi disajikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perlu adanya suatu media yang valid untuk memudahkan anak dalam memahami dan mengenal aksara jawa dengan sandhangan. Pengembang akan merancang media pembelajaran pelajaran

baca dan tulis aksara jawa dengan sandhangan.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan multimedia interaktif yang valid dan efektif untuk memudahkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi aksara jawa dengan sandhangan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan media *Research and Development* model Sugiyono (2013) yang dimodifikasi oleh peneliti. Ada delapan tahapan dalam model penelitian ini, yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba produk dan revisi produk.

Tahap potensi dan masalah yang dilakukan pengembang yaitu mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan potensi atau permasalahan yang melatar belakangi dilakukan pengembangan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa.

Tahap pengumpulan data yang dilakukan pengembang adalah mengumpulkan studi literatur serta informasi yang dibutuhkan sebagai bahan dalam perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Pada tahap desain produk, pengembang membuat desain produk aplikasi yang dikembangkan berupa multimedia interaktif. Sebelum memasuki tahap pembuatan multimedia interaktif, pengembang membutuhkan suatu rancangan yang dapat digunakan sebagai rujukan agar tahap pengembangan sesuai dengan yang direncanakan.

Tahap validasi desain dapat dilakukan dengan menggunakan teknik penyebaran angket kepada ahli media dan ahli materi

untuk memperbaiki kekurangan yang ada dan menyempurnakan produk yang telah di desain. Data kualitatif adalah tanggapan serta saran dari ahli materi dan ahli media sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket tertutup yang diisi oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap revisi desain dapat dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, pengembang akan melakukan perbaikan jika ada kekurangan pada produk yang dikembangkan.

Tahap uji coba produk Setelah melakukan revisi desain produk, pengembang akan memasukkan file aplikasi aksara jawa dengan sandhangan ini ke dalam *compact disc* dan di kemas beserta petunjuk penggunaan agar mudah dalam penggunaan dan penyimpanannya. Kemudian produk akan di uji coba dalam pembelajaran dikelas.

Tahap revisi produk dapat dilakukan dari hasil uji coba produk, pengembang akan melakukan perbaikan menurut saran siswa dan guru jika ada kekurangan pada produk yang dikembangkan guna membuat multimedia interaktif tersebut menjadi lebih efisien dan efektif. Saran dan komentar diperoleh dari angket yang telah diberikan ke pengguna.

Tahap produk akhir Pengembangan aplikasi ini dikemas beserta CD yang berisi aplikasi agar mudah penggunaan dan penyimpanannya. Kemasan akan didesain menarik jika produk akhir telah dinyatakan layak untuk digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data uji coba ahli media diperoleh dari satu orang ahli media pembelajaran, yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Data uji coba ahli materi diperoleh dari satu orang ahli materi bahasa daerah yaitu guru mata pelajaran tersebut. Responden siswa SD Laboratorium UM kelas IV sebanyak 18 siswa.

### 1. Hasil Validasi Ahli media

Analisis data dari ahli media diperoleh hasil 97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran baca tulis aksara jawa dengan sandhangan termasuk dalam kriteria **valid** dan **layak** digunakan dalam proses pembelajaran.

Validator ahli media menambahkan secara umum media valid dan dapat dilanjutkan ke penelitian tahap berikutnya.

### 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Analisis data dari ahli materi diperoleh hasil 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran tersebut termasuk dalam kriteria **valid** dan **layak** digunakan dalam proses pembelajaran.

Validator ahli materi menambahkan catatan untuk kuis ada soal yang salah kuncinya .

### 3. Hasil Validasi Responden

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan uji coba lapangan yang terdiri dari 18 orang diperoleh hasil 72%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran baca tulis aksara jawa dengan sandhangan termasuk dalam kriteria **valid** dan **layak** digunakan dalam proses pembelajaran.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dinilai adalah Data skor tes hasil belajar siswa SD. Dari penjabaran data di atas didapatkan hasil jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum sebanyak 16 siswa atau sebesar **89%** sedangkan jumlah siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum sebanyak 2 siswa. Dari data yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa media pembelajaran pelajaran baca dan tulis aksara jawa dengan sandhangan di nilai **EFEKTIF**

digunakan untuk proses pembelajaran.

### Tampilan Aplikasi



Gamb

ar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Menu



Gambar 3. Tampilan menu pilihan materi

### KESIMPULAN

Media pembelajaran baca tulis aksara jawa dengan sandhangan merupakan solusi dari permasalahan belajar memahami dan mengenal aksara jawa dengan sandhangan di era teknologi saat ini. Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media penunjang dalam pembelajaran di kelas.

Aplikasi kemudian dibuat dan divalidasi. Berdasarkan hasil validasi yang 97 || JINOTEP, Vol 4 No 2 April 2018 ISSN 2405-8780

dilakukan oleh ahli media diperoleh presentase 97% sedangkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi diperoleh presentase 95%. Hasil uji coba diperoleh presentase 72%. Sedangkan hasil uji efektifitas melalui uji hasil belajar siswa yang menunjukkan bukti 16 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum atau sebesar 89%. Kesimpulan penelitian dinyatakan bahwa secara umum multimedia interaktif **Efektif dan Valid** sudah layak digunakan dan menunjukkan efektifitas yang tinggi.

### DAFTAR PUSTAKA

NN.2018. *Aksara jawa*, (online). [https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara\\_Jawa](https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara_Jawa), diakses 13 Februari 2018

Arianda, Fidian D. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial SMP*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2176/1280>.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi Kedua)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Nationalgraphic.grid.id (2018). *Ratusan Ragam bahasa di Indonesia Hadapi Ancaman kepunahan*. (<http://nationalgeographic.grid.id/read/13306446/ratusan-ragam-bahasa-di-indonesia-hadapi-ancaman-kepunahan>)

Pragianata, Muhammad M. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Platform Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester II di SMP Negeri 3 Malang*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep>

[tep/article/view/2180/1283](http://tep/article/view/2180/1283).

Robleyer, M & Doering, A.H. 2010.  
*Intergrating Educational Technology  
Into Teaching*. Boston: Pearson.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian  
Pendidikan pendekatan Kuantitatif*,

*Kualitatif dan R & D*. Bandung :  
Alfabeta.

Widyahastuti, Esti. 2016. *Pengembangan  
Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh  
Bahasa Jawa Kelas V SD*.  
<http://journal.student.uny.ac.id/pengembangan-multimedia-interaktif-unggah-ungguh-bahasa-jawa-kelas-V-SD>.