

DESAIN APLIKASI BEDHEK GAMBAR SEBAGAI PENUNJANG PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JAWA

Yonanda Hana Yosrila, Dedi Kuswandi, Yerry Soepriyanto

Teknologi Pembelajaran, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
yerry.soepriyanto.fip@um.ac.id

Article History

Received: 29 Februari 2024, Accepted: 05 April 2024, Published: 06 April 2024

Abstrak

Rancangan media pembelajaran ini dibuat dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk membantu peserta didik menguasai kosakata bahasa Jawa melalui permainan. Dalam pembelajaran bahasa Jawa, penggunaan mediator belajar merupakan satu hal yang penting. Terlebih dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa peserta didik era kini. Dari hasil observasi menggunakan angket kosakata yang dilakukan di sekolah, rata-rata penguasaan kosakata bahasa Jawa mereka tergolong rendah. Fenomena ini disebabkan oleh ketidaktahuan dan ketidakmengertian peserta didik terhadap kosakata yang dimaksud karena belum pernah mendengar dan/atau tidak pernah menggunakannya dalam percakapan sehari-hari. Media pembelajaran Bedhek Gambar dikemas dalam bentuk aplikasi android yang diakses secara offline. Rancangan dikembangkan menggunakan model pengembangan Lee & Owens dengan pertimbangan produk yang dihasilkan merupakan produk multimedia. Media pembelajaran Bedhek Gambar memperoleh hasil validitas materi dan validitas media dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran Bedhek Gambar diujicobakan pada peserta didik yang terbagi dalam dua kelompok besar. Pada hasil efektivitas kelompok besar I, kriteria yang diperoleh adalah efektif. Sementara itu, pada uji coba kelompok besar II diperoleh kriteria cukup efektif. Dari hasil kedua kelompok besar tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bedhek Gambar dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa.

Kata Kunci: kosakata; aplikasi android; bahasa jawa; tebak gambar

Abstract

This learning media design is created with the aim of producing learning media products that are used as a means to help student master Javanese vocabulary through games. In Javanese language learning, the use of learning mediators is an important thing. Especially in an effort to improve the mastery of Javanese vocabulary of present era students. Based on the observation using vocabulary questionnaire conducted at school, the average mastery of Javanese vocabulary is low. This phenomenon is caused by the learners' unknown and incomprehension of the vocabulary in question because they have never heard and/or never used it in daily conversations. Bedhek Gambar learning media is packaged in the form of an android application that is accessed offline. The design was developed using the Lee & Owens development model with the consideration that the product produced is a multimedia product. Bedhek Gambar learning media obtained the result of material validity and media validity with very good criteria and feasible to use in learning. Bedhek Gambar learning media was tested on students who were divided into two large groups. In the results of the effectiveness of large group I, the criteria obtained were effective. Meanwhile, in the large group II trial, the criteria obtained were quite effective. From the results of the two large groups, it can be concluded that Bedhek Gambar learning media can help to improve the mastery of Javanese vocabulary.

Keyword: vocabulary; android app; javanese language; guess the picture

To cite this article:

Yosrila, Y. H., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2024). Desain Aplikasi Bedhek Gambar Sebagai Penunjang Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 24–34. doi: [10.17977/um038v7i12024p024](https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p024)

PENDAHULUAN

Penggunaan game berbasis android dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar tidak merasa bosan Ketika melaksanakan pembelajaran di kelas dan tidak jenuh saat belajar (Windawati & Koeswanti, 2021). Perangkat digitalnya juga memiliki dampak baik seperti mengurangi polusi dan limbah sekaligus dapat meningkatkan produksi dan efisiensi penggunaannya (Haleem et al., 2022). Dengan efisiensi dan kemudahan tersebut, media digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa perlu repot membawa benda fisik lain seperti buku. Dengan mengingat bahwa gawai merupakan benda yang dapat membuat rasa candu bagi anak muda saat ini (Mason et al., 2022), maka penggunaan media berbasis teknologi digital akan lebih baik jika dimodifikasi menjadi sebuah media yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi lebih banyak pengetahuan (Yadav et al., 2018). Tidak hanya memodifikasi fungsi gawai menjadi sarana eksplorasi pengetahuan, gawai yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk game berbasis android juga dinilai sangat baik secara fungsionalitas, performa, penggunaan, dan fleksibilitas untuk dibawa kemana saja (Hoesen, 2022). Inovasi tersebut memberikan dampak yang baik terutama pada kualitas proses, hasil pembelajaran (Ayu Annisa et al., 2022), terfasilitasinya peserta didik terhadap pemahaman membaca dan mendengarkan, peningkatan motivasi dan keterlibatan, mengurangi kecemasan, hingga menumbuhkan interaksi antar peserta didik (Zou et al., 2021). Untuk itu, media pembelajaran berbasis android menjadi pilihan yang tepat untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik, seperti salah satunya penguasaan kosakata bahasa Jawa anak era kini.

Penguasaan kosakata bahasa Jawa merupakan isu yang perlu terus menerus diangkat mengingat anak-anak modern saat ini telah terpapar berbagai macam bahasa. Fenomena ini berdampak pada pengaruh penggunaan bahasa ibu mereka, yakni bahasa Jawa. Seperti yang telah kita tahu bahwa kosakata merupakan bekal kemampuan berbahasa seseorang (Widyasari, 2017). Kosakata dapat diibaratkan sebuah blok bangunan dan dasar bahasa untuk berkomunikasi (Bai, 2018), maka dari itu dapat menguasai kata merupakan sebuah hal yang penting bagi seorang individu terlebih pada hal yang berkaitan dengan etnik bahasa yang perlu dilestarikan.

Etnik bahasa Jawa ini perlu dilestarikan karena dari uji coba penguasaan kosakata bahasa Jawa yang dilakukan pada 40 orang peserta didik di MTsN 6 Kediri mendapatkan tingkat penguasaan kosakata bahasa Jawa yang rendah. Sejumlah peserta didik tersebut diberikan sebuah angket penguasaan kosakata bahasa Jawa yang Dimana peserta didik diminta untuk memilih kata yang mereka ketahui baik secara lisan beserta artinya. Sampel kosakata yang diambil sebanyak 75 kosakata, diambil dari kamus besar bahasa Jawa. Hasil rata-rata persentase kosakata yang dikuasai adalah sebesar 51,60%. Sisanya, sebanyak 48,40% kosakata memiliki keterangan tidak diketahui dan/atau tidak pernah digunakan dalam percakapan sehari-hari. Jumlah persentase yang menunjukkan hasil yang hampir sama ini menggambarkan bagaimana keberlangsungan atau eksistensi bahasa Jawa secara murni di era kini dan masa depan. Dari keterangan peserta didik secara langsung, penguasaan kosakata mereka dipengaruhi oleh kurang lancarnya pewarisan bahasa ibu oleh orang tua. Padahal penurunan bahasa pada anak oleh orang tua sangat penting bagi keberlangsungan bahasa Jawa (Allen & Spencer, 2022). Sebuah ilustrasi atas kurangnya kesadaran akan keberlangsungan bahasa Jawa (Maruti et al., 2022). Kondisi ini juga membuat khasanah kekayaan budaya, pemikiran, dan pengetahuan bahasa daerah terancam punah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Padahal seperti yang kita ketahui juga bahwa bahasa ibu merupakan cerminan dari identitas dan rasa memiliki suatu warga negara (Oral & Lund, 2022). Dengan punahnya bahasa ibu menegaskan bahwa identitas masyarakat menjadi tidak jelas karena

tercampur dengan budaya-budaya lain, misalnya adanya campur kode antara bahasa daerah, bahasa nasional, dan bahasa internasional (Hidayati et al., 2022). Campur kode ini menghasilkan struktur kalimat yang dapat dipertukarkan dalam bahasa Jawa, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris. Oleh karena itu, pengondisian pembelajaran dikelas sebagai sarana untuk melestarikan bahasa daerah sangat diperlukan dengan bantuan kesadaran kritis guru (Maruti et al., 2022). Salah satunya dengan merancang media pembelajaran yang dapat menunjang penguasaan kosakata bahasa Jawa.

Perancangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan satu upaya untuk mempertahankan eksistensi bahasa Jawa melalui kegiatan belajar mengajar. Adapun media pembelajaran yang dirancang ialah media pembelajaran tebak gambar. Sebuah media pembelajaran berbasis android yang diintegrasikan dengan pembelajaran kosakata bahasa Jawa. Permainan yang berkonsepkan tebak-tebakan gambar menggunakan bahasa Jawa terkhusus kata benda (Nabila et al., 2020), untuk anak usia 5-10 tahun (Hanafri et al., 2015) dan terkhusus usia 6 tahun (Wijayanti et al., 2021), serta permainan menyusun kosakata bahasa Jawa (Hasanah et al., 2020) ini memiliki dampak positif yakni meningkatnya penguasaan kosakata bahasa Jawa anak. Hal ini tentunya membantu keberlangsungan hidup bahasa Jawa di masyarakat.

Bedasarkan pemaparan di atas, media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan guna membantu menguasai kosakata bahasa Jawa ialah media pembelajaran Bedhek Gambar. Media pembelajaran ini tidak hanya berkonsepkan tebakan gambar berbahasa Jawa akan tetapi jawaban dari tebakan harus dirangkai menjadi sebuah kosakata yang utuh. Struktur konten yang dimuat dalam media pembelajaran Bedhek Gambar berdasar pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang berlaku. Media juga ini dirasa cukup untuk dapat mengasah penguasaan kosakata bahasa Jawa peserta didik.

METODE

Dalam proses mengembangkan media pembelajaran ini, pengembang menggunakan model pengembangan milik Lee & Owens. Model tersebut dipilih dengan pertimbangan proses dan prosedur yang sistematis dan cocok digunakan untuk produk multimedia. Terdapat 5 (lima) langkah pengembangan dalam model pengembangan Lee & Owens. Langkah-langkah model pengembangan Lee & Owens yakni assesment/analysis 'penilaian/analisis', design 'desain', development 'pengembangan', implementation 'implementasi', dan evaluation 'evaluasi' (Lee & Owens, 2004).

Tahap pertama dilakukan dengan cara melakukan observasi terhadap kondisi kebahasaan peserta didik. Dari hasil observasi, didapatkan kondisi kebahasaan peserta didik yang menurun. Hasil angket penguasaan kosakata menunjukkan persentase 51,60% yang berhasil dikuasai. Sisa persentase menunjukkan kosakata tidak diketahui karena tidak pernah mendengar sebelumnya. Dengan kata lain, penguasaan kosakata bahasa Jawa peserta didik sangat perlu ditingkatkan.

Tahap selanjutnya analisis awal dan akhir (*Front End-Analysis*). Tahap ini pengembang mendapatkan hasil analisis audiens (*audience analysis*) berupa informasi bahwa meskipun penguasaan bahasa Jawa menurun, peserta didik tetap berusaha memakai bahasa Jawa untuk berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Analisis teknologi (*technology analysis*), peserta didik di MTsN 6 Kediri seluruhnya memiliki gawai atau ponsel pintar versi android dengan berbagai macam tipe gawai dan spesifikasi. Dalam penggunaannya, lebih sering digunakan untuk bermain game, sosial media, dan menonton video. Analisis situasi (*situational analysis*), sekolah tersebut merupakan sekolah dengan program digital. Sekolah mendukung penggunaan gawai dalam proses pembelajaran. Pada analisis tugas (*task analysis*), kegiatan yang berkaitan dengan tugas mata pelajaran bahasa Jawa dilakukan dengan tradisional, penugasan dari buku modul. Analisis insiden

kritis atau *critical-incident analysis* menghasilkan kasus penurunan penguasaan kosakata bahasa Jawa, perlu dikembangkan keterampilan dan pengetahuan kosakata bahasa Jawa sebagai sarana menambah perbendaharaan kosakata bahasa Jawa. Analisis selanjutnya, analisis isu (*issue analysis*), pengumpulan data peserta didik, teknologi, situasi, serta tugas yang kemudian dilanjutkan penempatan data-data tersebut ke dalam form analisis dan dokumentasi. Analisis objektif (*objective analysis*), penetapan penulisan tujuan secara objektif media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan utama dalam pengembangannya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa melalui game android dengan konten pembelajaran drama modern. Selanjutnya pada tahap analisis media (*media analysis*), didapatkan informasi terkait bentuk media pembelajaran dan pendistribusiannya. Media berbentuk game android, disebarakan melalui grup Whatsapp kelas masing-masing. Tahap analisis front end-analysis yang terakhir, analisis data atau extant data analysis. Tahap analisis ini berisikan tentang analisis data yang dilakukan untuk memecahkan masalah yang ditemui. Beberapa cara yang telah ditemukan antara lain menentukan sumber informasi terkait pengembangan media pembelajaran Bedhek Gambar yaitu peserta didik sebagai sasaran pengembangan, pendidik sebagai informan konten pembelajaran, dan ahli media dan materi sebagai validator media. Selain itu, terdapat evaluasi informasi mengenai game berbasis pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajarannya.

Tahap kedua yakni tahap desain (*design*). Dilakukan penyusunan jadwal pengembangan media, tim pengembang, spesifikasi media, struktur konten, dan control konfigurasi. Susunan-susunan tersebut dilakukan guna menetapkan hal-hal yang perlu dilakukan pada tahap selanjutnya yaitu proses pengembangan.

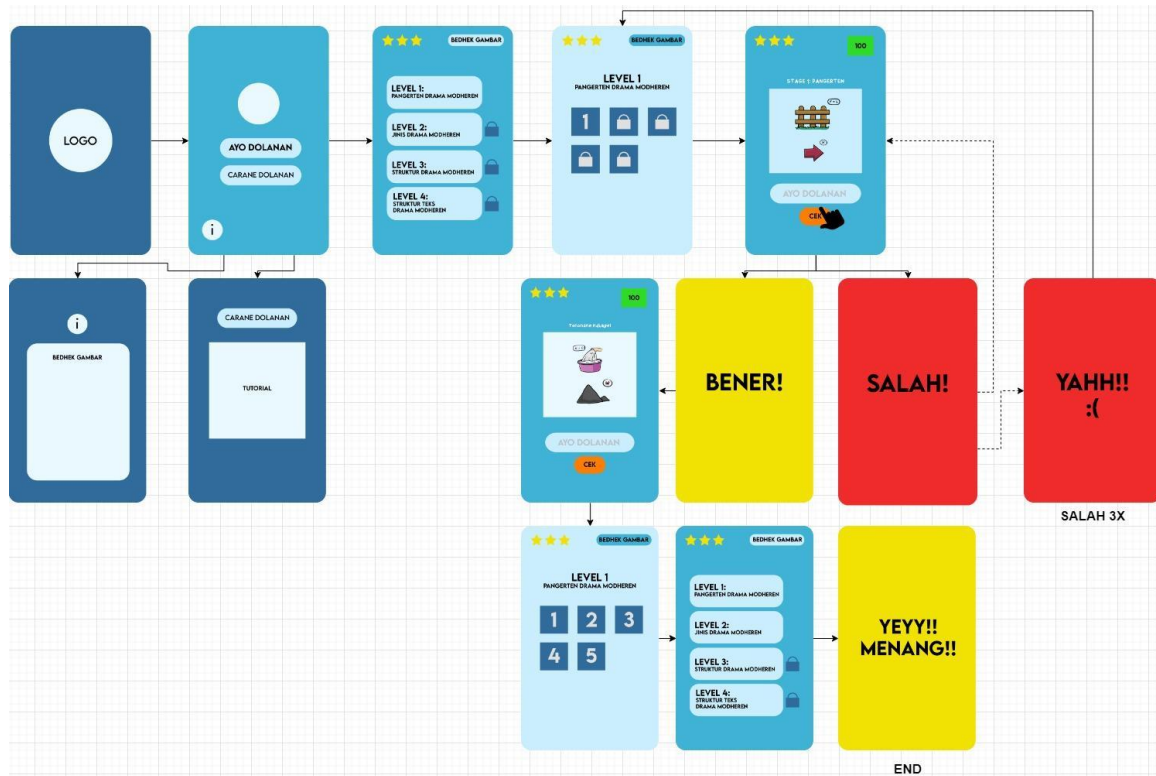
Tahap ketiga, tahap pengembangan atau development. Pada tahap ini dilakukan (1) pengembangan storyboard game Bedhek Gambar, mendesain UI dan UX game android hingga menyusun flowchart atau alur penggunaan game. (2) Penyusunan tingkat kesulitan materi, pertanyaan, dan pecahan jawaban. (3) Menentukan dan membuat ilustrasi pecahan kosakata jawaban kuis.

Pengembangan media pembelajaran ini dianalisis menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data kuantitatif diperoleh dengan cara menghitung hasil persentase angket validator menggunakan rumus persentase, serta penggunaan SPSS 16 untuk mencari hasil efektivitas melalui penghitungan N-Gain hasil data pre-test dan post-test dari dua kelompok besar dengan total 82 peserta didik. Sementara data kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan atau mendeskripsikan hasil data kuantitatif.

Teknik analisis data menggunakan skala peringkat 4 dengan rentang skor nilai 4, 3, 2, dan 1. Masing-masing skor memiliki keterangan sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1). Digunakan pula pengambilan keputusan akhir yakni (a) layak digunakan tanpa revisi, (b) layak digunakan dengan revisi sesuai saran, dan (c) tidak layak digunakan. Saran perbaikan ditambahkan dalam angket validasi guna mendapatkan masukan agar hasil pengembangan memperoleh hasil yang lebih baik.

HASIL

Hasil pengembangan media pembelajaran Bedhek Gambar merupakan aplikasi game android yang dimainkan secara offline. Selain aplikasi, dalam pengembangan media ini juga menghasilkan rancangan UI dan UX aplikasi yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan permainan. Materi-materi yang terdapat pada media pembelajaran Bedhek Gambar telah disusun berdasarkan tingkat kemudahan pemahaman isi materi. Susunan-susunan tersebut dijadikan 4 (empat) level dengan masing-masing *level* terdapat 5 (lima) *challenge* atau tantangan.



Gambar 1. Desain UI dan UX Media Pembelajaran *Bedhek Gambar*

Di dalam setiap tantangan terdapat pula soal kuis yang jawabannya diperoleh dengan cara menebak nama gambar yang disediakan dalam layer tantangan. Nama-nama gambar tersebut kemudian disusun menjadi satu kosakata utuh, sesuai dengan jawaban yang dimaksudkan. Apabila pemain benar menebak jawaban, maka pemain akan mendapatkan skor 100 dan dapat melanjutkan tantangan selanjutnya. Dalam game *Bedhek Gambar*, pemain disediakan 3 (tiga) kesempatan. Jika pemain salah menjawab, maka kesempatan akan berkurang satu, sementara pemain yang kehilangan semua kesempatan maka pemain akan diarahkan untuk memulai kembali permainan sesuai dengan levelnya sedari awal. Dalam permainan *Bedhek Gambar*, terdapat pula dialog benar-salah dan menang-kalah. Masing-masing dialog memiliki audio yang disesuaikan.

Target pemain adalah menyelesaikan seluruh tantangan. Dengan begitu peserta didik dapat menambah perbendaharaan kosakatanya melalui tebakan gambar dan susunan kata yang telah ditemukan. Kuis yang dimuat dalam permainan *Bedhek Gambar* juga merupakan isi konten pembelajaran. Jadi permainan ini tidak hanya melatih penguasaan kosakata bahasa Jawa, tetapi juga sebagai sarana mengajarkan materi kognitif kepada peserta didik. Adapun kerangka penyusunan level berdasarkan isi konten, susunan kuis, jawaban, hingga pecahan kosakata dan ilustrasinya dapat dilihat di tabel 1.

Produk media pembelajaran *Bedhek Gambar* sebelum digunakan dalam penelitian di kelas, telah melalui validasi oleh para ahli. Ahli media diberikan angket dengan aspek penilaian tampilan, interaksi, kontrol, dan bentuk. Sementara ahli materi diberikan angket dengan aspek penilaian relevansi, keakuratan, dan sistematika. Validator-validator media pembelajaran *Bedhek Gambar* merupakan para ahli dalam bidangnya.

Tabel 1. Kerangka Kuis, Pecahan Kosakata, dan Ilustrasi

| Level | Materi | Jawaban | Pecahan Kosakata dan Ilustrasi | Petunjuk/Kuis |
|-------|--------------------------|--|--|---|
| Lv. 1 | Pangerten Modern | Drama <i>Pagelaran</i> 'pertunjukan' <i>Jaman saiki</i> sekarang' | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pager</i> 'pagar' (r=l) • <i>Aren</i> 'pohon aren' (e=a) • <i>Jaman</i> 'memakai jam tangan' • Aksara Jawa "sa" • <i>Iki</i> 'jari menunjuk ke bawah' | <i>Pamentasan</i> 'Pementasan' <i>Latar wektu drama modern</i> 'Latar waktu drama modern' |
| Lv. 2 | Jinis-jinis modern | drama <i>Sinetron</i> 'sinema elektronik' <i>Komedhi</i> 'komedi' | <ul style="list-style-type: none"> • Aksara Jawa "sine" • <i>Tronton</i> (/ton) • <i>Kum</i> 'merendam kain' (u=o) • Isyarat "gedhi" (/g) 'besar' | <i>Tontonan jaman saiki</i> 'Tontonan jaman sekarang' <i>Dhagelan</i> 'candaan' |
| Lv. 3 | Struktur Modern | Drama <i>Struktur Drama</i> 'struktur drama' <i>Resolusi</i> 'resolusi' Pamungkas 'penutup' | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Struk</i> 'kertas struk' • Simbol "&": <i>tur/lan uga</i> • <i>Res</i> 'orang yang dihukum' • <i>Oler</i> 'mengulur' (/er) • <i>Usi</i> 'dicari' • <i>Tamu</i>, 'tamu' (t=p) • <i>Kas</i> 'lembar pembayaran' | <i>Rangkaian pambangun drama</i> 'Rangkaian pambangun drama' <i>Bageyan puncak masalah</i> 'Bagian puncak masalah' <i>Bagyan pungkasane drama</i> 'Bagian penutup drama' |
| Lv. 4 | Struktur Drama Modern | teks <i>Sutradara</i> 'sutradara' <i>Tema</i> 'tema' <i>Paraga</i> 'aktor' | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sutra</i> 'kain dan ulat sutra' • <i>Dara</i> 'merpati' • Alpabeth "T" • <i>Emas</i> (/s) 'emas' • <i>Aktor</i> 'aktor' | <i>Wong sing nggawe naskah drama</i> 'Orang yang membuat naskah drama' <i>Inti sari crita</i> 'Inti sari cerita' <i>Pamragan</i> 'Perwatakan' |

Dari validasi yang telah dilakukan, didapatkan hasil persentase dari ahli materi sebesar 96,15% dengan kriteria yang didapatkan sangat baik dengan keterangan valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi menambahkan masukan bahwa kosakata dapat lebih disesuaikan padanan katanya. Dari masukan tersebut, padanan kata yang digunakan dalam media pembelajaran *Bedhek Gambar* direvisi sesuai saran. Sementara hasil validitas media memperoleh hasil persentase sebesar 100%. Kriteria dari hasil tersebut ialah sangat baik, berketerangan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Komentar yang diberikan oleh ahli media ialah bahwa media pembelajaran *Bedhek Gambar* secara umum mumpuni untuk digunakan di kelas dan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik.

Tabel 2. Revisi Kerangka Kuis, Pecahan Kosakata, dan Ilustrasi

| | Level | Materi | Jawaban | Pecahan Kosakatan dan Ilustrasi | Petunjuk |
|----------------|-------|-----------------------|--------------------|--|--|
| Sebelum revisi | Lv. 3 | Struktur Modern Drama | Resolusi | <ul style="list-style-type: none"> • Jajan <i>resol</i> • <i>Usir</i> ‘mengusir’ | <i>Bageyan puncak masalah</i> ‘puncak masalah’ |
| Sesudah revisi | | | Resolusi | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Res</i> ‘seseorang yang dihukum’ • <i>Oler</i> ‘something that extends’ (/er) • <i>Usi</i> ‘dicari’ | <i>Bageyan puncak masalah</i> ‘bagian puncak masalah’ |
| Sebelum revisi | | | Ending | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Endi</i>, ‘where’ ilustrasi orang bingung memilih • Huruf “NG” | <i>Bagyan pungkasane drama</i> ‘Bagian penutup drama’ |
| Sesudah revisi | | | Pamungkas ‘ending’ | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tamu</i>, ‘tamu’ (t=p) • <i>Kas</i> ‘catatan penyimpanan uang kas’ | <i>Bagyan pungkasane drama</i> ‘Bagian penutup drama modern’ |

Hasil uji coba pada dua kelompok besar yang dihitung menggunakan N-Gain dalam SPSS 16. Kelompok besar pertama mendapatkan rata-rata sebesar 83.04%. Dari rentang persentase >70%, maka media pembelajaran Bedhek Gambar memperoleh kriteria efektif. Sementara itu pada kelompok besar II mendapatkan persentase sebesar 66.3%. Dari rentang persentase 56%-75%, maka media pembelajaran Bedhek Gambar memperoleh kriteria cukup efektif.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran Bedhek Gambar merupakan sebuah sarana belajar yang dibuat dengan tujuan membantu peserta didik meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan demikian karena secara umum, eksistensi bahasa daerah seiring berjalannya waktu telah termakan jaman dan lambat laun juga akan dilupakan (Rahardjo, Degeng, & Soepriyanto, 2019). Padahal bahasa Jawa juga sangat diperlukan untuk berkomunikasi di lingkungan masyarakat, keluarga, serta dalam ranah pendidikan (Alfianito, et al., 2022). Selain itu, terdapat pula saingan bahasa daerah yakni bahasa asing yang saat ini telah turut serta menggeser keberlangsungan bahasa daerah seakan telah menjadi bahasa kedua karena banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Ilman, Sulthoni, & Wedi, 2022). Untuk itu, dengan adanya media pembelajaran Bedhek Gambar, diharapkan bahasa Jawa dapat terus lestari melalui kegiatan pembelajaran. Dengan tahapan-tahapan yang diikuti dari model pengembangan (Lee & Owens, 2004), pengembangan media pembelajaran Bedhek Gambar dapat digunakan sebagai alat bantu belajar peserta didik. Mulai dari langkah awal yakni menganalisis kebutuhan dan analisis awal dan akhir yang didalamnya terdapat 9 (sembilan) proses analisis yang disesuaikan. Media pembelajaran dapat menampung karakteristik peserta didik, program sekolah, konten pembelajaran, ilustrasi, hingga tujuan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.

Pada tahap mendesain media, telah dihasilkan sebuah game berbasis android yang dapat digunakan tanpa perlu menyambungkan terlebih dahulu ke internet. Aplikasi game ini digunakan sebagai media pembelajaran karena sifatnya sendiri yang visualis dan interaktif (Vitianingsih, Firmansyah, Maukar, Choiron, & Cahyono, 2023), serta penyampaian pesannya yang dapat membuat penggunaanya juga menjadi lebih interaktif (Yuliana, Susilaningsih, & Zainul, 2022).

Game Bedhek Gambar ini juga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun peserta didik ingin belajar sembari bermain kosakata bahasa Jawa. Selain itu, dari proses mendesain dihasilkan juga desain UI dan UX serta susunan-susunan padanan kata bahasa Jawa yang diintegrasikan dengan konten pembelajaran. Konten yang disesuaikan tingkat kesukarannya dan kuis-kuis yang terhubung dengan kompetensi dasar yang perlu dikuasai peserta didik selain penguasaan kosakata bahasa Jawa.

Dalam pembuatan desain UI, pengembang menyesuaikan warna pallete dengan karakteristik peserta didik tingkat menengah pertama. Warna yang digunakan merupakan warna-warna kontras dan cerah karena memiliki kesan yang menyenangkan sehingga peserta didik menyukai jenis warna tersebut (Lyu et al., 2022). Jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran Bedhek Gambar adalah Hanno Bold, satu jenis font yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan gaya tulisan tangan anak, font ini diseimbangkan dengan jenis font bernama Lemon Milk. Kedua font tersebut merupakan jenis font yang dapat memberi efek yang baik untuk memori pembacanya (Halamish et al., 2018). Ilustrasi yang dibuat untuk pecahan jawaban juga didesain dengan style kartun. Jenis ilustrasi ini cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Bedhek Gambar dengan pertimbangan keatraktifannya dalam menarik perhatian anak (Meng et al., 2020).

Dari konten drama modern, didapatkan 4 (empat) level materi. Masing-masing level diurutkan berdasarkan kemudahannya. Mulai dari materi pengertian drama modern (level 1), jenis-jenis drama modern (level 2), struktur drama modern (level 3), dan struktur teks drama modern (level 4). Petunjuk atau kuis yang terdapat pada game Bedhek Gambar merupakan poin-poin penting yang terdapat pada setiap submateri. Kuis yang terdapat didalamnya memiliki satu kunci jawaban yang dimana ketika ingin menjawab maka pemain harus mampu menebak nama gambar yang disediakan di layar tantangan menggunakan bahasa Jawa. Dari beberapa gambar yang disediakan, pemain perlu menyusun kumpulan kata-kata dari gambar menjadi satu kosakata yang utuh. Kosakata yang telah disusun tersebut tidak boleh keliru dalam penulisannya. Apabila penulisan keliru atau jawaban salah, maka pemain akan kehilangan satu nyawa dan perlu mengulangi lagi tantangan yang salah. Jika pemain kehabisan nyawa maka pemain akan dikembalikan ke tantangan awal di level yang telah terbuka kuncinya. Skor yang diperoleh pemain jika benar menjawab adalah 100 poin.

Setelah proses mendesain dan mengembangkan desain menjadi satu aplikasi android yang utuh, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh pengembang adalah memvalidasi media dan materi. Pada angket validasi materi terdapat 13 (tiga belas) butir soal dengan aspek yang dinilai relevansi terhadap konten yang dimuat, keakuratan uraian materi, dan sistematika urutan materi sesuai kemudahannya. Terdapat 11 (sebelas) pernyataan yang mendapatkan skor persentase 100% dan 2 (dua) butir pernyataan mendapatkan skor persentase 75%. Dengan rata-rata persentase yang didapatkan sebesar 96,15%, validitas materi mendapatkan kategori sangat baik dengan keterangan valid dan layak digunakan di pembelajaran. Keputusan penerapan oleh ahli media mendapatkan layak digunakan setelah revisi beberapa kosakata yang perlu dibenahi padanan katanya.

Proses validasi media pembelajaran Bedhek Gambar dilakukan dengan memberi angket yang didalamnya terdapat 13 (tiga belas) butir pernyataan. Dari ketigabelas pernyataan tersebut, secara keseluruhan butir soal mendapatkan hasil skor rata-rata persentase sebesar 100%. Dengan catatan tambahan bahwa media pembelajaran secara umum valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran secara teori dan praktik. Media juga sangat mumpuni untuk mengurangi kejenuhan peserta didik. Dari kedua hasil validasi, media pembelajaran Bedhek Gambar kemudian diujicobakan ke dua kelompok besar dengan total peserta didik sebanyak 82 orang. Terdapat 40 orang peserta didik dalam kelompok besar I dan 42 orang peserta didik di kelompok besar II.

Data kelompok besar diperoleh dengan cara memori soal pre-test dan post-test. Isi soal merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diambil dari susunan pecahan kosakata jawaban. Dengan memberikan pilihan-pilihan makna kata, pebelajar diminta untuk mencari arti kata yang paling tepat. Ada 25 soal kosakata yang diberikan kepada pebelajar dengan soal pre dan post-test menggunakan bantuan GForm guna memudahkan pengerjaan dan pengumpulan hasil pengerjaan.

Pengembang melakukan uji coba ke dua kelompok besar untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran Bedhek Gambar untuk dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa. Dengan bantuan SPSS 16, data kedua kelompok dicari hasil rata-rata persentasenya melalui rumus N-Gain. Hasil N-Gain dari kelompok besar I didapatkan persentase sebesar 83.04%. Dari rentang persentase >76% (Hake, 1999), kategori yang didapatkan adalah efektif. Sementara itu, untuk kelompok besar II memperoleh hasil hitungan N-Gain menggunakan SPSS 16 sebesar 66.3%. Dari rentang 56%-75%, hasil tersebut memperoleh kategori cukup efektif.

Perancangan media pembelajaran Bedhek Gambar ini dibuat berdasarkan fenomena yang ditemukan di lapangan. Konsep tebak gambar memang bukan yang pertama kali digunakan untuk menanggulangi permasalahan penguasaan bahasa. Permainan tebak gambar juga telah dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

Penelitian permainan tebak gambar dengan tema tembung aran atau dalam bahasa Indonesia kata sebutan, pernah diteliti pada peserta didik dengan cara menyediakan gambar dan pemain diminta untuk menyebutkan nama sebutannya (Nabila et al., 2020). Hasilnya peserta didik dapat dengan baik menambah kata sebutan berbahasa Jawa. Pada penelitian pengembangan tebak gambar dengan konsep menebak gambar berupa kata benda (Hanafri et al., 2015) memperoleh hasil penelitian yaitu permainan ini ampuh untuk mengenalkan bahasa Jawa pada anak usia 5 hingga 10 tahun. Selain permainan tebak-tebakan gambar, ada juga penelitian berupa aplikasi berbasis android kosakata bahasa Jawa yang digunakan pada anak usia 5 hingga 6 tahun (Wijayanti et al., 2021). Dari penelitian yang dilakukan, hasil akhir yang didapatkan kesimpulan bahwa permainan aplikasi android kosakata bahasa Jawa dapat membantu guru dan orang tua untuk mengajarkan bahasa Jawa ke anak-anaknya. Sementara itu penelitian dengan konsep mencari kosakata bahasa Jawa (Hasanah et al., 2020) menghasilkan aplikasi android yang dapat mendukung rasa cinta terhadap kebudayaan dan pengenalan kosakata bahasa Jawa sekolah dasar.

Dari beberapa referensi mengenai penelitian permainan tebak gambar dan pengolahan kosakata di atas, pengembang membuat sebuah aplikasi berbasis android dengan gabungan permainan tebak gambar serta permainan kosakata. Penggabungan dua permainan ini kemudian disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah menengah pertama dengan pola pikir sudah berkembang. Untuk itu, penggabungan permainan tebak gambar menggunakan bahasa Jawa dengan menyusun nama-nama tersebut menjadi satu kosakata yang utuh dimainkan oleh mereka.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Bedhek Gambar merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu peserta didik menguasai kosakata bahasa Jawa. Dengan prosedur-prosedur yang telah dilaksanakan, media Bedhek Gambar mendapatkan validitas materi dan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil uji coba terhadap dua kelas besar pun mendapatkan kategori efektif, dengan artian media pembelajaran Bedhek Gambar dapat digunakan sebagai penunjang penguasaan kosakata bahasa Jawa. Permainan tebak gambar dan teka-teki menyusun kata dari kata tebak gambar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk peserta didik mengasah kemampuan berbahasanya serta menambah perbendaharaan katanya. Untuk penelitian kedepannya, permainan tebak gambar dan menyusun kata dari jawaban tebak gambar bisa dikembangkan dengan isi konten yang berbeda-beda dengan penyesuaian jenjangnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfianito, M. S., Firmansyah, D., Kanugaran, A. C., Ramadhani, L. G., Aufa, M. I., & Kurniawan, B. R. (2022). Pengembangan Aplikasi Jawi Untuk Mahasiswa Baru Luar Jawa Di Universitas Negeri Malang. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 4, 379-389. doi:10.17977/um038v5i42022p379
- Allen, A., & Spencer, S. (2022). Regimes of motherhood: Social class, the word gap and the optimisation of mothers' talk. *Sociological Review*, 70(6), 1181–1198. <https://doi.org/10.1177/00380261221104378>
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, 11(01). <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Bai, Z. (2018). An analysis of english vocabulary learning strategies. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 849–855. <https://doi.org/10.17507/jltr.0904.24>.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Score. *Dept. of Physics*.
- Halamish, V., Nachman, H., & Katzir, T. (2018). The effect of font size on children's memory and metamemory. *Frontiers in Psychology*, 9(AUG). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01577>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Hasanah, E. N., Muftihah, N., Azis, A., & Budiyanto, C. W. (2020). Development of Go-Bung (Golek Tembung) Application As An Innovation of Android-Based Javanese Vocabulary for Children. *Pancaran Pendidikan*, 9(3). <https://doi.org/10.25037/pancaran.v9i3.276>.
- Hidayati, A. S., Rusmawati, R., & Junining, E. (2022). Pengaruh Pendidikan Bilingual terhadap Perkembangan Diksi, Tata Bahasa, dan Pelafalan Ujaran Bahasa Daerah Siswa. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 5(2), 338–351. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i2.1914>.
- Hoesen, N. (2022). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 5(2). <https://doi.org/10.55886/infokom.v5i2.279>.
- Ilman, A., Sulthoni, & Wedi, A. (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Materi Recount Text Kelas X Bahasa. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, 1-110. doi:10.17977/um038v5i12022p032.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Mendikbudristek Luncurkan Merdeka Belajar 17: Revitalisasi Bahasa Daerah*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/mendikbudristek-luncurkan-merdeka-belajar-17-revitalisasi-bahasa-daerah#:~:text=Pada tahun 2022 ini%2C lanjut,yang tersebar di 12 provinsi.>
- Lee, W. E., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. USA: Pfeiffer
- Lyu, F., Xi, R., & Liu, Y. (2022). Color design in application interfaces for children. *Color Research and Application*, 47(2), 507–517. <https://doi.org/10.1002/col.22726>.
- Maruti, E. S., Yulianto, B., Suhartono, S., Yohanes, B., & Cahyono, B. E. H. (2022). Scale development as a measuring tool of critical Javanese language' awareness for pre-service

- Javanese teachers. *Cogent Arts and Humanities*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2022.2127987>.
- Mason, M. C., Zamparo, G., Marini, A., & Ameen, N. (2022). Glued to your phone? Generation Z's smartphone addiction and online compulsive buying. *Computers in Human Behavior*, 136. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107404>.
- Meng, Q., Sheng, X., Zhao, J., Wang, Y., & Su, Z. (2020). Influence of Mothers/Grandmothers Coviewing Cartoons With Children on Children's Viewing Experience. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01232>.
- Nabila, A. M., Armin, A. P., & Hartono, E. D. (2020). Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan Tools Engine Game Unity. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 7(2). <https://doi.org/10.51211/biict.v7i2.1406>.
- Oral, D., & Lund, A. (2022). Mother Tongue Instruction: Between Assimilation and Multicultural Incorporation. *Education Sciences*, 12(11). <https://doi.org/10.3390/educsci12110774>
- Rahardjo, T., Degeng, I. N., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X SMK Negeri 5 Malang. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2, No. 3, 195-202.
- Vitianingsih, A. V., Firmansyah, A., Maukar, A. L., Choiron, A., & Cahyono, D. (2023). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Sejarah Sunan Kalijaga Berbasis Android. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 001-013. <https://doi.org/10.17977/um038v6i12023p001>
- Widyasari. (2017). Pentingnya Kosakata Pada Keterampilan Bahasa Inggris. *Pentingnya Kosakata Pada Keterampilan Bahasa Inggris*, (Pentingnya Kosakata Pada Keterampilan Bahasa Inggris), 1. <https://www.bing.com/ck/a?!&p=3bb1bb4c662e902eJmldHM9MTY5NzQxNDQwMCZpZ3VpZD0xNTAxZWU3NC1hODZILTY4YTAtMTFiZC1mZGYwYTgzODY5ZTUmaW5zaWQ9NTE5NQ&ptn=3&hsh=3&fclid=1501ee74-a86e-68a0-11bd-fdf0a93869e5&psq=apa+peran+kosakata+dalam+bahasa+inggris%3F&u=a1aHR0cHM>
- Wijayanti, R., Muntomimah, S., & Khoirunnisak, R. (2021). Android game: Education Javanese vocabulary. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1), 012089. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012089>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yadav, N., Gupta, K., & Khetrpal, V. (2018). Next Education: Technology Transforming Education. *South Asian Journal of Business and Management Cases*, 7(1), 68–77. <https://doi.org/10.1177/2277977918754443>
- Yuliana, F. D., Susilaningsih, & Zainul, A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile pada Bahasa Inggris. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 05, No. 1, 1-110. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p011>
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? In *Computer Assisted Language Learning* (Vol. 34, Issues 5–6, pp. 751–777). Routledge. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>