

KELAYAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARAWA (APLIKASI AKSARA JAWA) UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Wendri Wiratsiwi¹

¹Universitas PGRI Ronggolawe
¹wendriwiratsiwi3489@gmail.com

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) untuk pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang dikembangkan yaitu metode penelitian pengembangan yang terdiri atas empat tahapan yaitu tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, dan tahap validasi serta uji coba. Hasil pengembangan berupa multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk aplikasi aksara Jawa yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Hasil uji kelayakan multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) oleh ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 3,6 dan termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 3,3 dan termasuk dalam kategori layak. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) diperoleh skor rata-rata sebesar 3,6 dengan kategori sangat layak. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif; Arawa; Membaca aksara*

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal dan kebudayaan Jawa yang masih bertahan sebagai salah satu upaya agar kebudayaan Jawa tetap lestari. Hal tersebut sejalan dengan Permendiknas Nomor 22 tentang Standar Isi, bahwa muatan lokal juga merupakan salah satu komponen dalam struktur kurikulum

Mata pelajaran Bahasa Jawa dipelajari oleh siswa SD sampai dengan SMA. Ada lima kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sastra Jawa. Salah satu materi pelajaran dari mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu aksara Jawa dengan kompetensi dasar membaca dan menulis. Dalam pembelajaran membaca aksara Jawa, siswa harus dapat menguasai keterampilan membaca bacaan beraksara Jawa. Syarat agar siswa dapat terampil membaca bacaan beraksara Jawa yaitu siswa harus mengenal aksara Jawa dan memahami cara membacanya.

Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 keterampilan membaca aksara Jawa kelas IV SD meliputi keterampilan membaca tulisan aksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*. Aksara Jawa *nglegena* adalah aksara Jawa yang belum mendapatkan “sandhangan” atau belum

diberi sandhangan. Jumlah aksara Jawa *nglegena* ada 20 huruf, disebut carakan. Pada huruf latin dinamakan Abjad atau Alphabed. Carakan itu ditulis empat

baris, setiap barisnya merupakan kalimat yang mengandung ceritera (Hadiwirodarsono, 2010:5). Pada penelitian ini difokuskan pada keterampilan membaca kalimat beraksara Jawa yang menggunakan *sandhangan*.

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan membaca aksara Jawa pada materi *sandhangan* yang dilakukan di enam SD dari masing-masing gugus yang ada di kecamatan Tuban, menunjukkan bahwa kemampuan membaca aksara Jawa terutama pada materi *sandhangan* masih rendah, karena tidak lebih dari 50% siswa dari masing-masing sekolah yang mampu membaca aksara Jawa *bersandhangan* dengan baik.

Untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dibutuhkan perhatian yang khusus dan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa yaitu melalui media dengan kualitas keterbacaan yang baik untuk mendukung pembelajaran aksara Jawa, serta pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media yang kurang representatif dan penyampaian materi pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang menangkap pesan yang disampaikan guru dan menjadi mudah jemu terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hariyanto (2009: 192) bahwa pembelajaran membaca seharusnya membutuhkan inovasi karena ciri khas mental siswa SD yaitu mudah jemu.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mengembangkan media, karena salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Ada beberapa media yang dapat digunakan di dalam pembelajaran, salah satu diantaranya adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tentang aksara Jawa dapat dibuat dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer diharapkan dapat membantu siswa memahami materi tentang aksara Jawa, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Melalui pemanfaatan teknologi komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara visual, audio, audiovisual maupun multimedia.

Menurut McCormick (dalam Wijayanti dan Hakim, 2012:23) multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Sedangkan menurut Robin dan Linda (dalam Wijayanti dan Hakim, 2012:23) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Interaktif merupakan pemilihan arahan yang telah diprogramkan oleh pelajar secara aktif dan tersusun supaya pembelajaran lebih bermakna dan memuaskan (Sutopo, 2008:7).

Sementara Daryanto (2010: 52) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pernyataan ini menunjukkan bahwa salah satu

ciri multimedia interaktif adalah memiliki alat pengontrol. Alat pengontrol ini memungkinkan pengguna untuk menentukan proses sesuai keinginannya.

Dalam penelitian ini keinteraktifan media didapat dari adanya pilihan menu materi yang dapat dipelajari sesuai keinginan siswa dan adanya umpan balik apabila siswa selesai mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif arawa (Aplikasi Aksara Jawa) untuk pembelajaran membaca aksara Jawa terutama pada materi sandhangan untuk siswa SD kelas IV dan mengetahui kelayakan multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) untuk pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) untuk pembelajaran membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tingkat kelayakan multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) untuk pembelajaran membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, dan uji coba penggunaan oleh siswa.

Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka.

2. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan perancangan desain multimedia Arawa. Pada tahap perencanaan ini sekaligus direncanakan evaluasi media pembelajaran yaitu dengan membuat kisi-kisi penilaian.

3. Tahap pengembangan produk

Tahap pengembangan produk dimulai dengan pengumpulan bahan, pengelolaan bahan, dan terakhir adalah produksi. Setelah bahan

terkumpul, dilakukan pengelolaan materi, yaitu dengan memilih bahan yang sudah terkumpul dan melakukan editing. Media siap untuk divalidasi. .

4. Tahap validasi dan uji coba

Media Arawa yang telah diproduksi, kemudian dievaluasi. Bentuk dari evaluasi produk Arawa sebagai media pembelajaran bahasa Jawa adalah validasi. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap I adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media. Melalui tahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli. Saran tersebut kemudian digunakan untuk revisi produk tahap I. Hasil revisi tersebut digunakan untuk uji coba penggunaan oleh siswa. Hasil uji coba ini berupa tanggapan siswa terhadap media Arawa

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Tuban.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) untuk pembelajaran membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Pelaksanaan validasi ini dilakukan dengan menyerahkan angket ke sejumlah validator dan siswa untuk mengetahui sejauh mana kelayakan serta kesesuaian materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam angket tersebut digunakan skala bertingkat dimana pada setiap pertanyaan, validator memberikan skor untuk aspek yang ditanyakan dari media pembelajaran. Kategori pilihan untuk angket validasi adalah (a) skala 1, jika penilaian terhadap media pembelajaran sangat tidak baik/sangat tidak sesuai dengan kriteria penilaian, (b) skala 2, jika penilaian terhadap media pembelajaran kurang baik/kurang sesuai dengan kriteria penilaian, (c) skala 3, jika penilaian terhadap media pembelajaran baik/sesuai dengan kriteria penilaian, (d) skala 4, jika penilaian terhadap media pembelajaran sangat baik/sangat sesuai dengan kriteria penilaian (Arikunto, 2006: 242).

Teknik analisis data yang sesuai untuk menganalisis hasil angket adalah teknik analisis deskriptif dengan rata-rata skoring jawaban pada masing-masing item yang dinilai (Arikunto, 2006:239).

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

P = rata-rata skoring

$\sum x$ = jumlah jawaban tiap responden dari tiap item yang dinilai

n = jumlah responden

Tingkat kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Validasi dari Tiap Item pada Angket

Skor	Kriteria Validasi
3,60-4,00	Sangat layak, tidak perlu revisi
2,60-3,50	Layak, tidak perlu revisi
1,60-2,50	Kurang layak, perlu revisi
1,00-1,50	Tidak layak, revisi total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil validasi penilaian multimedia interaktif Arawa (aplikasi aksara Jawa) dari ahli media disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data hasil validasi media dari ahli media

No	Aspek yang diamati	Rata-rata	Keterangan
1	Pewarnaan	3,5	Layak
2	Pemakaian kata dan bahasa	3,5	Layak
3	Tampilan pada layar	3,7	Sangat layak
4	Penyajian	4	Sangat layak
5	Animasi dan suara	3,3	Layak
Rata-rata keseluruhan		3,6	Sangat layak

Sedangkan data hasil validasi penilaian multimedia interaktif Arawa (aplikasi aksara Jawa) dari ahli materi bahasa Jawa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data hasil validasi media dari ahli materi bahasa Jawa

No	Aspek yang diamati	Rata-rata	Keterangan
1	Isi materi	3,25	Layak
2	Penyajian	3,38	Layak
3	Kebahasaan	3	Layak

4	Penilaian	3,57	Sangat layak
Rata-rata keseluruhan		3,3	Layak

multimedia interaktif Arawa (aplikasi aksara Jawa) layak digunakan oleh guru maupun siswa.

Berikut data hasil uji kelompok kecil diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh siswa SD kelas IV yang telah mempelajari materi sandhangan dengan menggunakan multimedia interaktif Arawa (aplikasi aksara Jawa) disajikan pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Data hasil uji coba kelompok kecil

Data hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak. Hal ini berarti

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				Rata-rata	Keterangan
		4	3	2	1		
1	Tampilan awal menu utama menarik	8	2			3,8	Sangat layak
2	Letak tombol, teks, gambar dan animasi teratur sehingga mempermudah saya belajar	10				4	Sangat layak
3	Desain <i>background</i> menarik, komposisi warna sesuai sehingga tidak mengganggu pembacaan teks atau gambar	6	4			3,6	Sangat layak
4	Jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga terbaca dengan jelas	8	2			3,8	Sangat layak
5	Tombol mudah dikenali dan mudah dioperasikan	7	3			3,7	Sangat layak
6	Perpaduan warna dalam media tersebut sudah tepat	5	5			3,5	Layak
7	Gambar terlihat jelas dan mendukung materi pembelajaran	9	1			3,9	Sangat layak
8	Animasi menarik dan membantu saya dalam pemahaman materi	6	4			3,6	Sangat layak
9	Adanya <i>sound effect</i> membuat suasana belajar semakin menarik dan tidak membosankan	6	4			3,6	Sangat layak
10	Saya merasa tertarik dan termotivasi jika belajar menggunakan media pembelajaran ini	4	5	1		3,1	Layak
11	Saya memahami tujuan pembelajaran pada media ini	6	3	1		3,3	Layak
12	Petunjuk penggunaan pada media jelas dan membantu	5	5			3,5	Layak
13	Bahasa yang digunakan komunikatif sehingga saya mudah memahami pesan yang disampaikan	4	6			3,4	Layak
14	Materi yang disajikan menarik dan mudah dipahami	8	2			3,8	Sangat layak
15	Susunan materi yang disajikan runtut	8	2			3,8	Sangat layak
16	Pembahasan pada soal latihan mudah dipahami sehingga memperkuat pemahaman saya	5	5			3,5	Layak
17	Petunjuk untuk mengerjakan soal tes jelas dan dapat dipahami	4	6			3,4	Layak
18	Adanya umpan balik membantu saya dalam menemukan konsep yang benar	3	7			3,3	Layak

19	Dengan belajar menggunakan media ini saya menjadi paham akan konsep-konsep dalam materi <i>sandhangan</i>	5	5		3,5	Layak
	Jumlah	125	7	2	3,6	Sangat layak
			3			

Hasil uji terhadap kelompok kecil ini diperoleh skor rata-rata sebesar 3,6. Berdasarkan besar skor rata-rata tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak.

KESIMPULAN

Hasil uji kelayakan multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) oleh ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 3,6 dan termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 3,3 dan termasuk dalam kategori layak. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) diperoleh skor rata-rata sebesar 3,6 dengan kategori sangat layak. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI) Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam*

Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta. Gava Media

- [3] Hadiwirodarsono. 2010. *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa.* Surakarta: Kharisma.
- [4] Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca.* Jogjakarta: Diva Press.
- [5] Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Di sekolah/Madrasah.pdf
- [6] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.
- [7] Sutopo, Ariesto Hadi. 2008. *Multimedia Interaktif Dengan Flash.* Yogyakarta. Graha Ilmu.
- [8] Wijayanti, Hesti Astria dan Hakim, Fitro Nur. 2012. *Media Pembelajaran interaktif Aksara Jawa Berbasis Flash.* *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 21-29.