

RESPON SISWA KELAS IV SD KECAMATAN TUBAN TERHADAP PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARAWA DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA

Lulu Anggi Rhosalia¹, Mega Puspita Sari², Wendri Wiratsiwi³

¹Universitas PGRI Ronggolawe, ²Universitas PGRI Ronggolawe, ³Universitas PGRI Ronggolawe

¹luluanggie@gmail.com, ²meemega@yahoo.co.id, ³wendriwiratsi3489@gmail.com

Abstrak

Aksara Jawa adalah salah satu huruf tradisional masyarakat Jawa yang masih diajarkan di sekolah dasar mulai kelas I hingga kelas VI sebagai muatan lokal. Berdasarkan kurikulum bahasa Jawa yang berlaku, siswa kelas IV sudah mampu membaca aksara Jawa bersandhangan. Namun, hasil uji kemampuan awal siswa kelas IV di kecamatan Tuban dalam membaca Aksara Jawa masih rendah karena kurang dari 50% pada masing-masing sekolah yang mampu membaca aksara Jawa bersandhangan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurang minatnya siswa mempelajari aksara Jawa, terbatasnya penggunaan media untuk membelajarkan aksara Jawa, ditambah dengan aksara Jawa yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, alokasi waktu yang disediakan untuk matapelajaran Bahasa Jawa setiap minggunya dalam praktik di sekolah tergolong singkat, sedangkan cakupan materi Bahasa Jawa tidak sedikit. Berdasarkan hal itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar membaca Aksara Jawa bersandhangan untuk siswa kelas IV di Kecamatan Tuban yaitu multimedia interaktif Arawa. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa kelas IV SD di kecamatan Tuban terhadap penggunaan multimedia interaktif Arawa dalam pembelajaran membaca aksara Jawa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kutorejo I, SDN Sendangharjo III, SDN Sidomulyo I, SDN Sidorejo III, SDN Perbon II, dan SDN Sumurgung II. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang terdiri atas empat tahapan yaitu tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, dan tahap validasi serta uji coba. Berdasarkan hasil analisis data peneliti mendapatkan respon dari siswa kelas IV di kecamatan Tuban bahwa multimedia interaktif Arawa sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *Respon Siswa; Multimedia Interaktif ARAWA; Membaca Aksara Jawa*

PENDAHULUAN

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, diketahui bahwa kemampuan siswa kelas IV dalam membaca aksara Jawa terutama pada materi sandhangan masih rendah. Kurang 50% siswa dari masing-masing sekolah yang mampu membaca aksara Jawa bersandhangan dengan baik.

Adapun penyebab utama rendahnya kemampuan siswa kelas IV diantaranya ialah karena penggunaan media yang tidak optimal. Akibatnya siswa menjadi tidak bersemangat dalam belajar membaca aksara Jawa.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu

mengajar dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Adapun media yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa). 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. Berdasarkan teori tersebut maka di dalam multimedia interaktif Arawa memuat kombinasi teks, grafik, dan animasi audio yang bisa mengajak siswa untuk belajar membaca aksara Jawa bersandhangan secara interaktif. Media jenis ini dipilih agar mampu menarik minat siswa selain itu juga

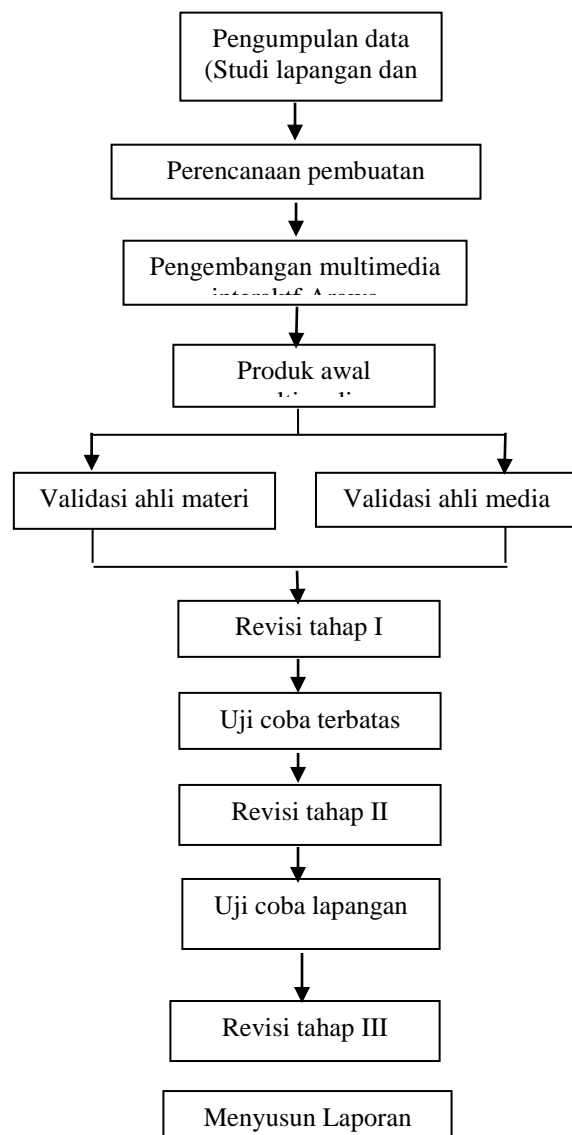
dapat membantu belajar membaca aksara Jawa bersandhangan dengan mudah.

Banyak hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan media berdampak positif terhadap pembelajaran, diantaranya hasil penelitian Zahro (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SDN Lempuyang 1 Yogyakarta” mengembangkan media permainan monopoli dalam kegiatan pembelajaran membaca aksara Jawa. Selanjutnya Wijayanti dan Hakim (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Media Pembelajaran interaktif Aksara Jawa Berbasis Flash” menggunakan aplikasi Flash untuk mengembangkan media pembelajaran tentang aksara Jawa.

Tujuan utama penelitian ini antarlain untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) untuk pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban dan mengetahui efektivitas multimedia interaktif Arawa (Aplikasi Aksara Jawa) untuk pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban. Namun di sisi lain peneliti mendapat temuan penelitian berupa respon siswa kelas IV terhadap penggunaan multimedia interaktif Arawa pada ujicoba terbatas yang dilaksanakan di enam SDN sekecamatan Tuban. Oleh karena itu, pada artikel ini akan dibahas tentang respon siswa kelas IV SD di Kecamatan Tuban terhadap penggunaan multimedia interaktif Arawa pada ujicoba terbatas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kutorejo I, SDN Sidomulyo I, SDN Sidorejo III, SDN Sumurgung II, SDN Perbon II, dan SDN Sendangharjo III Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban. Penelitian ini berlangsung selama 8 bulan sejak bulan Maret hingga Oktober 2018. Adapun prosedur penelitian dalam pengembangan multimedia interaktif Arawa ditunjukkan pada bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan

Data yang akan diuraikan dan dibahas pada artikel ini adalah data yang ditemukan setelah dilaksanakan uji coba terbatas. Uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui dan mengantisipasi hambatan atau permasalahan yang muncul ketika produk tersebut digunakan pada skala yang lebih besar. Uji coba skala kecil ini menggunakan data angket tanggapan siswa yang berisi poin-poin yang hampir sama dengan aspek untuk validasi oleh ahli, misalnya tampilan, kemudahan penggunaan dan lain sebagainya. Data hasil uji coba kelompok kecil ini kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar. Kegiatan uji coba terbatas ini melibatkan 10 siswa dari masing-masing sekolah menggunakan multimedia interaktif Arawa secara mandiri.

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui respon siswa kelas IV di kecamatan Tuban yaitu menggunakan angket. Aspek yang terdapat dalam angket adalah respon diswa terhadap: (1) tampilan awal; (2) letak tombol, teks, gambar dan animasi; (3) desain *background*; (4) jenis dan ukuran huruf; (5) kemudahan dalam mengenali dan menggunakan tombol; (6) perpaduan warna dalam media; (7) kejelasan gambar dan materi dalam media; (8) animasi menarik dan dapat membantu siswa memahami materi; (9) *sound effect*; (10) ketertarikan dan motivasi untuk belajar dengan media; (11) tujuan pembelajaran pada media; (12) petunjuk penggunaan pada media; (13) bahasa yang digunakan; (14) materi yang disajikan; (15) keruntutan materi; (16) pembahasan soallatihan; (17) petunjuk untuk mengerjakan soal tes; (18) adanya umpan balik; (19) pemahaman siswa terhadap marei aksara Jawa bersandhangan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui respon siswa yaitu melalui analisis data angket respon siswa. Data angket respon siswa berupa data kualitatif yang terdiri atas empat pilihan jawaban yang dapat dipilih siswa, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Untuk keperluan analisis, maka pilihan jawaban tersebut dapat diberi skor (Sugiyono, 2010:135) seperti terlihat dalam Tabel berikut.

Tabel 1 Skor Respon Siswa

Jawaban	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
Skor	4	3	2	1

Analisis data dari angket tanggapan siswa dilakukan langkah-langkah dalam analisis deskriptif kualitatif. Data yang bersifat komunikatif diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 2013: 245). Apabila dijabarkan dengan rumus maka akan menjadi sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Adapun kriteria respon siswa terhadap penggunaan Multimedia Interaktif “Arawa” seperti terlihat dalam Tabel berikut.

Tabel 2 Kriteria Respon Siswa terhadap Multimedia Interaktif “Arawa”

Interval	Kriteria
76 % ≤ skor ≤ 100%	Sangat layak
51% ≤ skor ≤ 75%	Layak
26% ≤ skor ≤ 50%	Cukup layak
0% ≤ skor ≤ 25%	Kurang layak

Arikunto (2013:244)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran membaca aksara Jawa pada umumnya sama dengan pembelajaran membaca huruf latin. Hanya ada satu perbedaan yaitu terletak pada cara membaca huruf. Cara membaca aksara Jawa bersifat silabik, yaitu satu aksara Jawa terdiri atas dua atau lebih huruf latin (bersuku kata). Menurut Endraswara (2009:86-7) ada beberapa prinsip belajar aksara Jawa yang perlu guru perhatikan yaitu sebagaiberikut.

1. *Imitating*, adalah belajar aksara Jawa yang hanya meniru dari pengajar, buku, maupun apa saja yang pernah dilihat. Kekuatan memori subjek siswa akan diuji dalam meniru cara membaca aksara Jawa, baik terkait membaca tulisan *jejeg* (tegak) maupun *dhoyong* (miring). Oleh sebab itu, guru perlu memberikan contoh membaca aksara Jawa yang tepat.
2. *Remembering*, adalah belajar aksara Jawa dengan metode memberdayakan daya ingat. Dalam belajar aksara Jawa, daya ingat adalah faktor penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Siswa diharuskan mengingat bentuk-bentuk aksara Jawa dan bunyinya agar dapat membacanya.
3. *Reformulating*, adalah langkah belajar aksara Jawa dengan mencoba menulis ulang yang pernah diingat, dilihat dalam contoh.
4. *Creating*, adalah langkah mencipta aksara Jawa.
5. *Justifying*, adalah langkah menilai mana tulisan aksara Jawa yang benar dan yang salah.

Berdasarkan prinsip tersebut jika dikaitkan dengan pembelajaran membaca aksara Jawa, maka peneliti menerapkannya dalam multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu prinsip *imitating*, *remembering*, dan *justifying*.

Pada multimedia interaktif Arawa terdapat teks yang disertai dengan audio, hal ini dapat

membantu siswa belajar meniru cara membaca aksara Jawa. Materi membaca aksara Jawa bersandhangan juga disertai dengan contoh-ontoh sehingga dapat membantu siswa mengingat. Sedangkan pada latihan soal siswa disajikan dengan pilihan-pilihan sehingga dapat mendorong siswa untuk menilai mana tulisan aksara Jawa yang benar dan yang salah.

Sebelum multimedia interaktif Arawa diujicobakan, terlebih dahulu divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan memuat materi dan tampilan yang sesuai untuk siswa kelas IV SD. Adapun hasil validasi dari ahli materi maupun dari ahli media mendapat kriteria sangat layak, sehingga aplikasi yang dikembangkan kemudian dapat diujicobakan kepada pengguna.

Selanjutnya uji coba terbatas dilakukan peneliti di pada tanggal 30 Juli 2018 di SDN Kutorejo I, tanggal 31 Juli 2018 di SDN Sendangharjo III, tanggal 01 Agustus 2018 di SDN Sidomulyo I, tanggal 02 Agustus 2018 di SDN Sidorejo III, tanggal 03 Agustus 2018 di SDN Sumurgung II, dan tanggal 04 Agustus 2018 di SDN Perbon II. Kegiatan uji coba terbatas ini melibatkan 10 siswa dari masing-masing sekolah menggunakan multimedia interaktif Arawa secara mandiri.

Tabel 2 Rekapitulasi Data Respon Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Arawa

Nama Sekolah	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
SDN Kutorejo I	36,05	90,13%	Sangat Layak
SDN Sendangharjo III	35	87,5%	Sangat Layak
SDN Sidorejo III	34,57	86,45%	Sangat Layak
SDN Sidomulyo I	34,78	86,97%	Sangat Layak
SDN Sumurgung II	36,37	90,92%	Sangat Layak
SDN Perbon II	35,10	87,76%	Sangat Layak
Rata-rata	35,31	88,29%	Sangat Layak

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2, dapat diketahui bahwa siswa kelas IV pada masing-masing sekolah yang digunakan untuk uji coba menyatakan bahwa multimedia

interaktif Arawa sangat layak untuk digunakan. Skor rata-rata yang paling tinggi diperoleh dari respon siswa kelas IV SDN Sumurgung II yaitu sebesar 36,37 dengan persentase sebesar 90,92%. Adapun skor rata-rata tersendah ditunjukkan oleh siswa kelas IV SDN Sidorejo III yaitu sebesar 34,57 dengan persentase sebesar 86,45%.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas IV di SDN Kecamatan Tuban menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan multimedia interaktif Arawa. Hasil ini membuktikan pendapat Munadi (2013:152) benar adanya bahwa multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1. Interaktif, sehingga dapat dipakai siswa secara individual, siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti.
2. Memberikan iklim afeksi secara individual artinya dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran karena dijalankan secara mandiri, tidak pernah lupa dan bosan serta sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan.
3. Meningkatkan motivasi belajar karena dapat mengakomodasi kebutuhan siswa.
4. Memberikan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar siswa.
5. Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada pengguna karena diprogram untuk pembelajaran mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada masing-masing 10 siswa kelas IV di SDN Kutorejo I, SDN Sendangharjo III, SDN Sidorejo III, SDN Sidomulyo I, SDN Sumurgung II, SDN Perbon I peneliti mendapatkan respon bahwa multimedia interaktif Arawa sangat layak untuk digunakan untuk belajar membaca aksara Jawa bersandhangan. Hasil respon siswa ini selanjutnya dapat dijadikan acuan peneliti untuk melaksanakan uji coba lapangan dengan subjek yang lebih banyak sehingga penggunaan multimedia interaktif Arawa juga dapat dimanfaatkan secara luas oleh siswa kelas IV di Kecamatan Tuban.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur*

Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik
Jakarta: RinekaCipta

- [2] Endraswara, Suwardi. 2009. *30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa*. Yogyakarta:Kuntul Press
- [3] Munadi, Yuhdi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).
- [4] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Dari Jurnal

Wijayanti, Hesti Astria dan Hakim, Fitro Nur.2012. Media Pembelajaran interaktif Aksara Jawa Berbasis Flash. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2),21-29.

Dari Skripsi yang tidak diterbitkan

Zahro, Fatimatuz. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SDN Lempuyang 1 Yogyakarta*’. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.