
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA (Studi Kasus SD Mardi Rahayu 01 Ungaran)

Setiyo Adi Nugroho¹, Risti Wulandari²

¹Progdi Komputer Grafis STEKOM Semarang, nugroho@stekom.ac.id

Jl. Majapahit605, Semarang, telp/fax : 024-6717201-02, e-mail:nugroho@stekom.ac.id

²Progdi Desain Grafis STEKOM Semarang

Jl. Majapahit605, Semarang, telp/fax : 024-6717201-02, e-mail: ristyw8@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 23 October 2020

Received in revised form 29 October 2020

Accepted 12 November 2020

Available online December 2020

ABSTRACT

SD Mardi Rahayu 01 Ungaran is an elementary school. The learning process still uses conventional methods which make students less enthusiastic in participating in learning and tend to get bored with the material presented. The purpose of this research is to develop interactive Javanese script learning media based on multimedia.

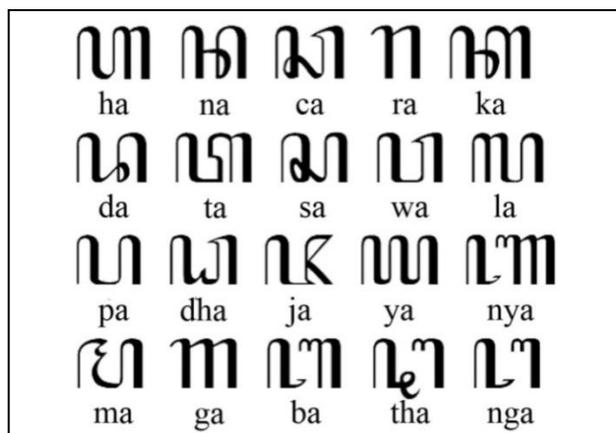
The development method in this study uses the Research and Development method. Multimedia-based interactive Javanese script learning media is an alternative in the learning process. Based on the results of the validation, the learning media got a feasibility percentage of 92.5% from internal validator, 90% from external validator, and 81% from the results of user trials, so it can be concluded that the learning media developed was categorized as very feasible to use.

Keywords: Learning media, interactive, multimedia, Javanese script

1. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Di daerah-daerah tertentu, khususnya di Jawa Tengah, bahasa Jawa digunakan sebagai bahasa sehari-hari. Bahasa Jawa merupakan bahasa budi yang mencerminkan tata krama berbahasa bagi pemakainya. Bahasa Jawa memiliki etika bahasa yang baik untuk digunakan dan mencerminkan karakteristik adat budaya Indonesia sebagai bangsa Timur. Lunturnya bahasa Jawa membuat kualitas budi pekerti dan tata krama masyarakat di Jawa semakin menurun. Oleh karena itu, dibuatlah kurikulum untuk mempelajari tentang bahasa Jawa. Dalam kurikulum tersebut terdapat satu pokok bahasan yang mempelajari tentang huruf Jawa atau yang sering disebut dengan aksara Jawa. beberapa contoh huruf

merupakan huruf(aksara) Jawa yang diambil dari “*Buku Pinter Kawruh Basa Jawa Pepak*”[1]:



Gambar2.1 Aksara Carakan

Sumber: Buku Pinter Kawruh Basa Jawa Pepak

Aksara Jawa atau yang lebih kita kenal dengan Hanacaraka atau Carakan merupakan salah satu warisan leluhur dan kekayaan budaya bangsa Indonesia yang tidak ternilai harganya. Aksara Jawa sendiri telah mendapat pengakuan resmi dari Unicode, lembaga di bawah naungan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) pada 2 Oktober 2009, bersamaan dengan penetapan batik sebagai warisan budaya tak benda Indonesia. Dengan pengakuan itu, kini Aksara Jawa setara dengan huruf lain di dunia yang telah lebih dulu digunakan untuk program komputer yakni bahasa Latin, China, Arab, dan Jepang. Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, menyebabkan warisan budaya seperti aksara Jawa mulai ditinggalkan dan kurang diminati untuk dipelajari, padahal didalamnya memuat berbagai macam nilai luhur. Aksara Jawa kini semakin tidak dikenali oleh masyarakatnya sendiri termasuk generasi muda, karena secara umum masyarakat Indonesia sudah menggunakan bahasa resmi yaitu bahasa Indonesia dan aksara Latin dalam berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, pendidikan tentang kebudayaan dan karya sastra Jawa seperti aksara Jawa perlu diajarkan sejak duduk di bangku pendidikan sekolah dasar.

Pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar terintegrasi pada muatan pelajaran Bahasa Jawa, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran per minggu. Alokasi ini sangat kurang, mengingat banyaknya kompetensi yang harus dipelajari oleh siswa. Hal itu menyebabkan siswa kurang memahami materi sehingga berpengaruh pada perolehan nilai. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru hanya menggunakan media berupa buku ataupun gambar dinding yang cenderung monoton dan kurang menarik. Hal itu menyebabkan siswa kurang memahami materi dan merasa cepat bosan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pembelajaran aksara Jawa sebaiknya dilaksanakan dengan lebih variatif agar dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Dibutuhkan adanya metode pembelajaran baru berupa alat peraga atau media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Multimedia interaktif sendiri adalah multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya[2]. Kelebihan model pembelajaran interaktif adalah bahwa peserta didik belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaan sendiri dengan melakukan observasi atau pengamatan[3]. Dengan memadukan audio dan visual yang menarik seperti kombinasi antara teks, gambar, suara, musik dan animasi akan membuat siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. metode ini akan dengan adanya ini akan menciptakan atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan

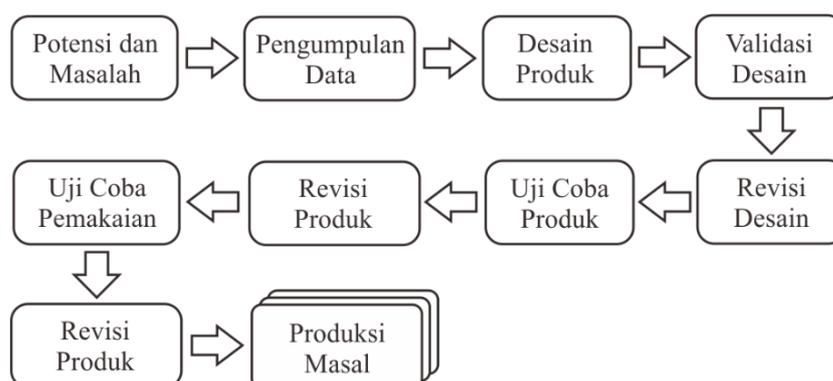
makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran atau pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.[4]

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dikembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif yaitu terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya [5] Media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran bagian siswa dan metode pengajaran yang baru bagi guru. .

2. Metode Penelitian

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan metode Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono [6] metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk itu. Agar bisa menghasilkan suatu produk tertentu yang dipakai untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya bisa berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian guna menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Sugiyono [6] menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penelitian R&D terdiri atas 10 langkah. Secara skematik langkah- langkah tersebut dapat ditunjukkan seperti pada gambar berikut ini:

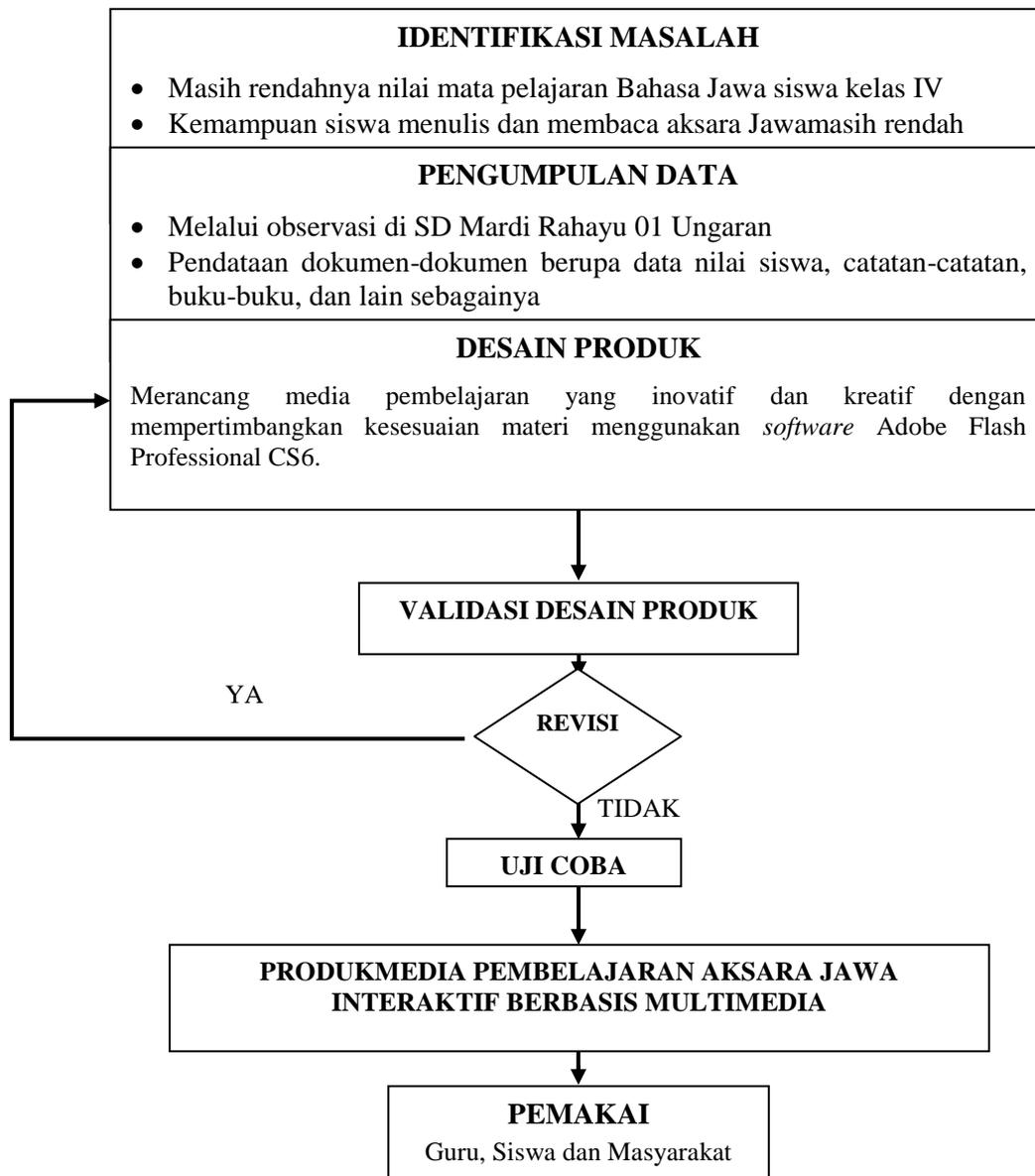


Gambar 1 Skema Metode *Research and Development*

Sumber: Sugiyono [6]

2.1 Kerangka Berpikir

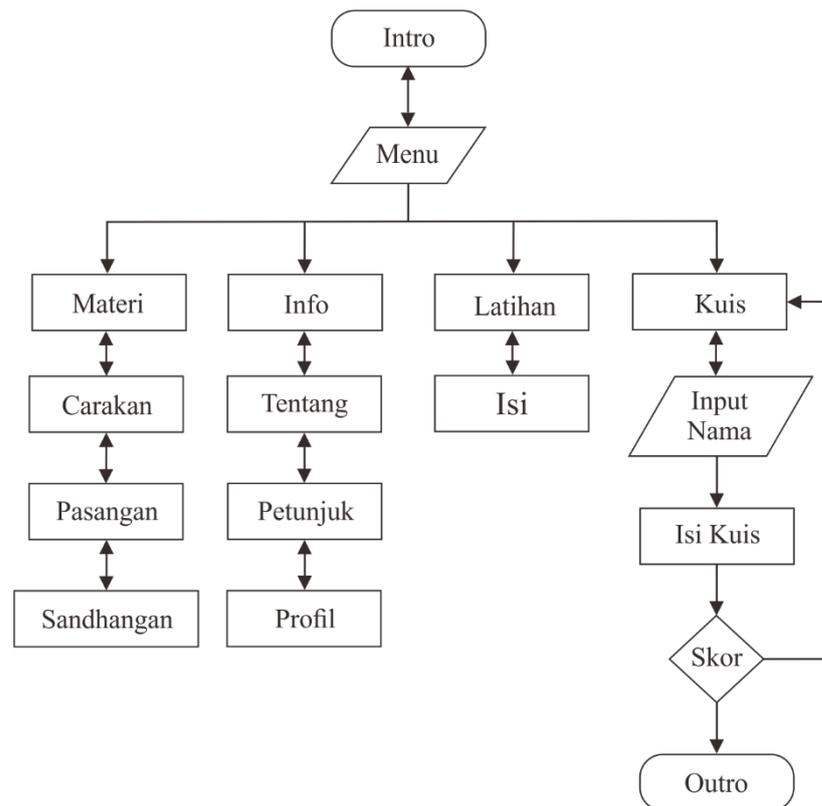
Berikut adalah kerangka pemikiran Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia di SD Mardi Rahayu 01 Ungaran



Gambar 2 Kerangka Berpikir

2.2 Struktur Multimedia

Struktur kombinasi multimedia sering menggunakan lebih dari satu struktur dalam merancang aliran aplikasi multimedia, yaitu linier, menu, hierarki, dan jaringan [7] dalam penelitian ini rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar 3 Struktur flowchart multimedia

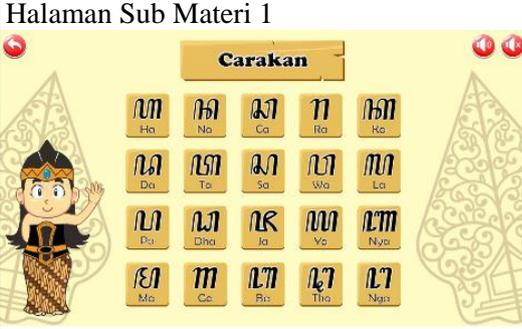
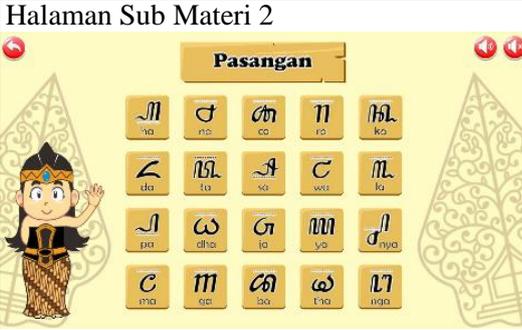
2.3 Desain Media Pembelajaran

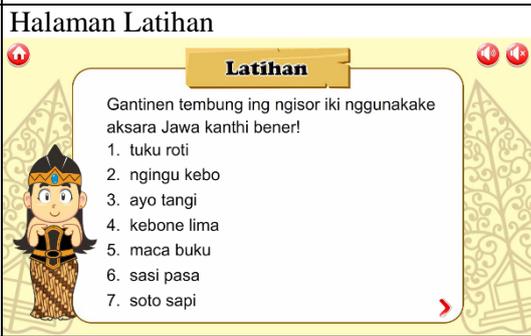
Pada tahap diterapkan rancangan yang telah disusun. bentuk multimedia ini adalah Multimedia interaktif offline yaitu media interaktif yang cara penyampaiannya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya adalah CD interaktif *Company Profile*, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Media ini termasuk media lini bawah, karena sasarannya tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat tertentu saja. [8]

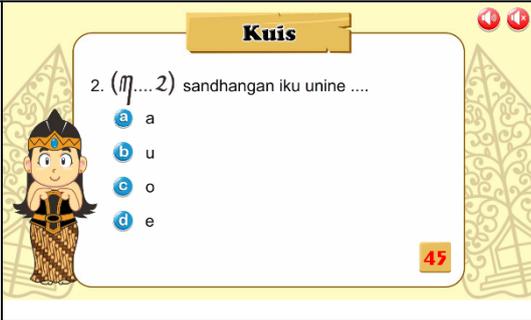
Berikut adalah desain media pembelajaran yang telah dibuat:

Tabel 1. Desain Media Pembelajaran

No	Desain	Keterangan
1		<p>Pada judul “Ayo Sinau Aksara Jawa SD Mardi Rahayu 01 Ungaran” menggunakan jenis <i>font Ballons!</i></p> <p>Terdapat karakter anak laki-laki dan perempuan yang memakai seragam SD. Karakter ini dipilih agar sesuai dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV sekolah dasar.</p> <p>Terdapat tombol mulai, apabila diklik akan menuju ke halaman selanjutnya/ halaman <i>home</i>.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
2		<p>Berisikan pilihan menu seperti materi, profil sekolah, info, latihan, dan kuis. Masing-masing menu difungsikan sebagai tombol, bila diklik akan menuju ke halaman yang dipilih. Pada halaman ini peneliti menambahkan gambar Gunung yang identik dengan budaya Jawa.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>

<p>3</p>	<p>Halaman Materi</p> 	<p>Berisikan pilihan materi aksara Jawa seperti aksara carakan, pasangan, dan sandhangan. Pilihan materi difungsikan sebagai tombol, bila diklik akan menuju ke halaman sub materi yang dipilih.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
<p>4</p>	<p>Halaman Sub Materi 1</p> 	<p>Berisikan huruf-huruf aksara carakan yang berjumlah 20, dimana setiap huruf difungsikan sebagai tombol yang dilengkapi dengan suara pelafalannya. Jika tombol tersebut diklik maka akan menuju ke halaman <i>preview</i>.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
<p>5</p>	<p>Halaman Sub Materi 2</p> 	<p>Berisikan aksara pasangan yang berjumlah 20, dimana setiap huruf difungsikan sebagai tombol yang dilengkapi dengan suara pelafalannya. Jika tombol tersebut diklik maka akan menuju ke halaman <i>preview</i>.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>

6	<p>Halaman Sub Materi 3</p> 	<p>Berisikan huruf-huruf aksara sandhangan yang berjumlah 12, dimana setiap huruf difungsikan sebagai tombol yang dilengkapi dengan suara pelafalannya. Jika tombol tersebut diklik maka akan menuju ke halaman <i>preview</i>.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
7	<p>Halaman <i>Preview</i></p> 	<p>Berisikan <i>preview</i> huruf aksara jawa yang dilengkapi dengan contoh dan suara pelafalannya. Tombol next untuk menuju huruf selanjutnya. Tombol back untuk menuju huruf sebelumnya. Tampilan ini berlaku untuk semua huruf aksara Jawa.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
8	<p>Halaman Latihan</p> 	<p>Berisi latihan soal yang berupa soal uraian.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
9	<p>Halaman Kuis</p> 	<p>Berisi kolom yang harus diisi oleh pengguna sebelum memulai mengerjakan kuis. Jika sudah diisi, pengguna dapat menekan tombol play yang ada di sisi kanan bawah.</p> <p>Kuis terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Terdapat <i>timer</i> selama 45 detik untuk setiap soal di sisi</p>

		<p>kanan bawah.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
<p>10</p>		<p>Berisi jumlah benar, jumlah salah dan skor yang dihasilkan. Apabila skor lebih dari atau sama dengan 70, maka akan muncul karakter seperti pada gambar di samping yang disertai dengan suara “Selamat ya...Kamu hebat!”</p> <p>Apabila skor kurang dari 70, maka akan muncul karakter seperti pada gambar di samping yang disertai dengan suara “Coba lagi ya...!”</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
<p>11</p>		<p>Berisikan profil SD Mardi Rahayu 01 Ungaran yang terdiri dari visi dan misi, tentang, dan profil guru. Masing-masing menu dibuat sebagai tombol sehingga bila diklik akan menuju ke halaman yang dipilih. Pada halaman visi & misi berisi visi & misi dari SD Mardi Rahayu 01 Ungaran. Halaman tentang berisi penjelasan singkat tentang SD Mardi Rahayu 01 Ungaran. Untuk halaman guru berisikan foto dan profil singkat dari guru-guru di SD Mardi Rahayu 01 Ungaran.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo</p>

		<p>salak</p>
<p>12</p>	<p>Halaman Info</p> 	<p>Berisikan pilihan menu tentang, petunjuk, dan profil. Pilihan menu tersebut juga difungsikan sebagai tombol, sehingga bila diklik akan menuju ke halaman menu yang dipilih.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
<p>13</p>	<p>Halaman Tentang</p> 	<p>Berisikan penjelasan tentang media pembelajaran interaktif aksara Jawa.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>

14	<p>Halaman Petunjuk</p>  <p>Agar mempermudah dalam menggunakan media pembelajaran aksara Jawa, berikut adalah fungsi beberapa tombol navigasi :</p> <ul style="list-style-type: none">  Tombol ini digunakan untuk menuju menu utama  Tombol ini digunakan untuk keluar dari aplikasi  Tombol ini digunakan untuk menuju halaman berikutnya  Tombol ini digunakan untuk menuju halaman sebelumnya 	<p>Berisi petunjuk penggunaan berupa fungsi tombol-tombol navigasi dalam media pembelajaran.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
15	<p>Halaman Profil</p>  <p>PROFIL PENGEMBANG</p> <p>NAMA : RISTI WULANDARI TTL : KAB.SEMARANG, 12 JUNI 1990 UNIVERSITAS : UNIVERSITAS STEKOM JURUSAN : DESAIN GRAFIS EMAIL : ristyw8@gmail.com</p>	<p>Berisi foto dan biodata pengembang seperti pada gambar disamping.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>
16	<p>Halaman Outro</p>  <p>"Lakukan yang terbaik untuk masa depanmu karena orang lain tak akan melakukannya untukmu"</p>	<p>Berisi kata motivasi. Halaman ini merupakan halaman paling akhir dalam media pembelajaran aksara Jawa.</p> <p>Audio: cublak-cublak suweng, lir-ilir, rek ayo rek, padang bulan, suwe ora jamu, dondong opo salak</p>

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah produk selesai diwujudkan, dilakukan tahap pengujian. Pengujian adalah tahap dimana desain produk akan melalui tahap validasi oleh para ahli dan uji cobapenggunaan untuk mengetahui apakah produk dapat diterapkan pada kelas. Uji kelayakan diukur berdasarkan penilaian/ validasi dari ahli media, ahli materi, dan pengguna. Dalam penelitian ini jawaban dari pernyataan yang diberikan diklasifikasikan menjadi 4 pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skala penilaian 1 - 4, yaitu:

- 4 = sangat baik/ sangat jelas/ sangat setuju
- 3 = baik/ jelas/ setuju
- 2 = kurang baik/ kurang jelas/ kurang setuju
- 1 = sangat kurang baik/ sangat kurang jelas/ sangat kurang setuju

Setelah skor diperoleh, maka dapat menghitung presentasi hasil dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase Pencapaian	Interpretasi
<25%	Sangat Tidak Layak
25– 50 %	Tidak Layak
51 – 75 %	Layak
76 – 100 %	Sangat Layak

3.1 Hasil Validasi Internal

Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui pendapat ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, dan saran yang disampaikan oleh ahli media digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil pengujian dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Angket Uji Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kemudahan pengoperasian				✓
2	Keterbacaan tulisan (teks)				✓
3	Ketepatan pemilihan warna			✓	
4	Ketepatan pemilihan musik/ <i>backsound</i>			✓	
5	Tata letak (layout) sudah konsisten			✓	
6	Tampilan desain media pembelajaran menarik				✓
7	Tampilan gambar pendukung tidak mengganggu keterbacaan teks				✓
8	Tombol navigasi berfungsi dengan baik				✓
9	Penggunaan tombol sesuai dengan fungsinya				✓
10	Keseluruhan program berjalan dengan baik				✓
JUMLAH				9	28
TOTAL NILAI		37			

Berdasarkan tabel di atas total nilai yang diperoleh adalah 34, sehingga dapat dihitung presentasi nilai validasinya:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$= \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5\%$$

Dari hasil penghitungan di atas, diketahui bahwa hasil presentase nilai validasinya adalah 92,5%. Nilai ini berada pada skala 76 – 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara Jawa interaktif berbasis multimedia dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

3.2 Hasil Validasi External

Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui pendapat yang menguasai materi pembelajaran dalam hal ini adalah guru kelas IV SD Mardi Rahayu 01 Ungaran terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, dan saran yang disampaikan oleh ahli materi digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil pengujian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Angket Uji Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa				✓
2	Kelengkapan materi yang disajikan				✓
3	Kejelasan materi/ konsep				✓
4	Kemudahan pengoperasian			✓	
5	Tulisan terbaca dengan jelas				✓
6	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi			✓	
7	Ketepatan pemilihan musik/ <i>backsound</i>				✓
8	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
9	Kesesuaian tema dengan judul			✓	
10	Kesesuaian soal dengan materi				✓
NILAI				12	24
TOTAL NILAI		36			

Berdasarkan tabel di atas total nilai yang diperoleh adalah 36, sehingga dapat dihitung presentase nilai validasinya:

$$\begin{aligned}
 \text{Hasil} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan di atas, diketahui bahwa hasil presentase nilai validasinya adalah 90%. Nilai ini berada pada skala 76 – 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara Jawa interaktif berbasis multimedia dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

3.3 Hasil Validasi Pengguna

Uji validasi ini dilakukan dalam uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 responden yaitu siswa kelas IV SD Mardi Rahayu 01 Ungaran. Pengguna diminta untuk merespon 10 pernyataan berikut:

Tabel 4.7 Angket Uji Validasi Pengguna

No	Pernyataan	Skala Penilaian
----	------------	-----------------

		1	2	3	4
1	Media pembelajaran mudah digunakan				
2	Tampilan media pembelajaran menarik				
3	Materi yang ditampilkan sudah lengkap dan jelas				
4	Media pembelajaran ini membantu saya untuk belajar secara mandiri				
5	Dengan media pembelajaran, belajar aksara Jawa menjadi lebih menyenangkan				
6	Gambar dan animasi yang terdapat dalam media pembelajaran membuat saya lebih termotivasi untuk belajar aksara Jawa				
7	Penggunaan musik dalam media pembelajaran membuat saya lebih bersemangat dalam belajar				
8	Pembelajaran dengan media pembelajaran ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan				
9	Dengan media pembelajaran ini saya menjadi lebih mudah memahami materi				
10	Belajar dengan media pembelajaran aksara Jawa interaktif lebih menarik dibandingkan belajar hanya dengan buku paket saja				

Berdasarkan data dari 5 responden dengan 10 pernyataan di atas, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Pengguna

Responden	Skala Penilaian				Jumlah
	1	2	3	4	
1	0	0	0	40	40
2	0	2	12	20	34
3	0	0	0	40	40
4	0	0	9	28	37
5	0	0	18	16	34
Total					185

Berdasarkan tabel di atas total nilai yang diperoleh adalah 158, sehingga dapat dihitung presentase nilai validasinya:

$$\begin{aligned}
 Y &= \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden} \\
 &= 40 \times 5 \\
 &= 200
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Hasil} &= \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100 \\
 &= \frac{185}{200} \times 100\% \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan di atas, diketahui bahwa hasil presentase nilai validasinya adalah 92,5%. Nilai ini berada pada skala presentase 76 – 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara Jawa interaktif berbasis multimedia

dikategorikan sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD Mardi Rahayu 01 Ungaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran aksara Jawa interaktif berbasis multimedia merupakan salah satu alternatif dalam kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa kelas IVSD Mardi Rahayu 01 Ungaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan menambah semangat dan motivasi siswa dalam belajar.
2. Terciptanya media pembelajaran baru yang memanfaatkan teknologi multimedia, sehingga kegiatan pembelajaran tidak lagi monoton dengan hanya menggunakan buku paket dan gambar dinding saja. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV yang cenderung menyukai warna-warna cerah dan gambar-gambar karakter. Media pembelajaran dibuat dengan tampilan semenarik mungkin dan dilengkapi dengan teks, gambar karakter, audio, animasi serta latar belakang musik yang bertema lagu daerah. Dengan media pembelajaran ini siswa tidak hanya belajar tentang aksara Jawa tetapi dapat mengenal lagu-lagu daerah juga.
3. Adanya media pembelajaran aksara Jawa interaktif dapat membantu sekolah dalam menerapkan sistem pembelajaran Kurikulum 2013. Siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Pembelajaran yang berbeda dan menarik membuat siswa ikut terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional yang membuat siswa cenderung pasif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tetapi siswa ikut berperan serta dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi saat proses pembelajaran. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan serta proses pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja tanpa harus didampingi oleh guru.
4. Media pembelajaran ini telah melalui uji validasi dari ahli media, ahli materi, dan uji coba pengguna. Berdasarkan uji validasi dari ahli media didapatkan hasil presentase kelayakan sebesar 92,5%, dari ahli materi didapatkan presentase kelayakan sebesar 90% dan dari hasil uji coba pengguna didapatkan presentase sebesar 81%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara Jawa interaktif sangat layak untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- [1] Angger Maulana F. Abi Tofani. *Buku Pinter Kawruh Basa Jawa Pepak*. Surabaya .Nidyapustaka. 2013
- [2] Munir. *Multimedia : Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta. 2012,
- [3] Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2014.
- [4] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. 2010.

-
- [5] Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta. Rineka. 2008.
- [6] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. 2017.
- [7] Nugroho dan Sopyan. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Dasar-dasar Pembuatan Animasi 2D Menggunakan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta. 2011.
- [8] Periangon, Benardo. *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal angka Bagi Anak Prasekolah*. Bandung. Universitas Komputer Indonesia. 2011.