

# PIXEL

JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS

Perancangan Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Sp-Plast Sablon  
Ungaran Berbasis Multimedia Interaktif

Rafika Ade Ristiyawati

1-11

Perancangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Siswa SD  
Muhammadiyah Weleri

Eka Maleka Hayati

12-22

Media Pembelajaran Kerangka Tubuh Manusia Dengan Metode Self Direct  
Learning Untuk Siswa Kelas 4 SD Semester 1

Ajar Nuris Sofa

23-30

Perancangan Game Edukasi Pengenalan Komponen Elektronika Menggunakan  
Adobe Flash ( Studi Kasus Di Kelas X Teknik Audio Video SMK N 2 Pati)

Suwadi, Marc Caroline Wibowo

31-41

Perancangan Multimediainteraktif Pembelajaran Gambar Teknik Mesin Untuk  
Kelas Xi Menggunakanautocad Pada SMK Wisudha Karya Kudus

Rifky Hadi Ihsan, Efendi

42-54

Jurnal PIXEL diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM). Jurnal PIXEL sebagai sarana komunikasi dan penyebarluasan hasil penelitian, pemikiran serta pengabdian pada masyarakat



SEKOLAH TINGGI ELEKTRONIKA DAN KOMPUTER  
**STEKOM**  
SEMARANG

# PIXEL

JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS

**Penanggung Jawab :**

Ketua Sekolah Tinggi Elektronika & Komputer

**Pemimpin Redaksi :**

Sulartopo, S.Pd, M.Kom

**Penyunting Pelaksana :**

Dr. Ir. Drs. R. Hadi Prayitno, S.E, M.Pd Dr. Ir.

Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, M.M Sarwo

Nugroho, S.Kom, M.Kom

**Sekretaris Penyunting:**

Ir. Paulus Hartanto, M.Kom

Mars Caroline Wibowo, S.T, MT. Tech

**Sekretariat :**

Unang Achlison, S.T, M.Kom

Djoko Soerjanto, S.E, M.Kom

Muhammad Sidik, S.Kom, M.Kom

**Desain Grafis :**

Setiyo Adi Nugroho, S.E, S.Kom

**Alamat Redaksi :**

Pusat Penelitian - Sekolah Tinggi Elektronika & Komputer (STEKOM) Jl.

Majapahit No. 605 Semarang Telp. 024-6710144 E-Mail :

[pixel@stekom.ac.id](mailto:pixel@stekom.ac.id)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa dengan terbitnya Jurnal Ilmu komputer grafis (PIXEL) Edisi Desember 2018, Volume 11 Nomor 1 Tahun 2018 dengan artikel-artikel yang selalu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang komputer grafis. Semua artikel yang dimuat pada Jurnal Ilmu komputer grafis (PIXEL) ini telah ditelaah oleh Dewan Redaksi yang mempunyai kompetensi di bidang komputer grafis. Pada edisi ini kami menyajikan beberapa topik menarik tentang penerapan komputer grafis yaitu: “Perancangan Company Profile Sebagai Media Promosi Pada SP-Plast Sablon Ungaran Berbasis Multimedia Interaktif ”, serta “Perancangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Siswa SD Muhammadiyah Weleri ”, Selanjutnya “Media Pembelajaran Kerangka Tubuh Manusia Dengan Metode *Self Direct Learning* Untuk Siswa Kelas 4 SD Semester 1 ”, dan “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Komponen Elektronika Menggunakan Adobe Flash ( Studi Kasus di Kelas X Teknik Audio Video SMK N 2 Pati)”. “Perancangan Multimedia interaktif Pembelajaran Gambar Teknik Mesin Untuk Kelas XI Menggunakan autocad Pada SMK Wisudha Karya Kudus”,. Terima kasih yang mendalam disampaikan kepada penulis makalah yang telah berkontribusi pada penerbitan Jurnal PIXEL edisi kali ini. Dengan rendah hati dan segala hormat, mengundang Dosen dan rekan sejawat peneliti dalam bidang komputer grafis untuk mengirimkan naskah, *review*, gagasan dan opini untuk disajikan pada Jurnal Ilmu computer grafis (PIXEL) ini. Sebagai akhir kata, saran dan kritik terhadap Jurnal Ilmu komputer grafis (PIXEL) yang membangun sangat diharapkan. Selamat membaca.

Semarang, Desember 2018

# DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	ii

1. Perancangan Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Sp-Plast Sablon Ungaran Berbasis Multimedia Interaktif, (Rafika Ade Ristiyawati) .....	1-11
2. Perancangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Siswa SD Muhammadiyah Weleri, (Eka Maleka Hayati) .....	12-22
3. Media Pembelajaran Kerangka Tubuh Manusia Dengan Metode Self Direct Learning Untuk Siswa Kelas 4 SD Semester 1, (Ajar Nuris Sofa) .....	23-30
4. Perancangan Game Edukasi Pengenalan Komponen Elektronika Menggunakan Adobe Flash ( Studi Kasus Di Kelas X Teknik Audio Video SMK N 2 Pati), (Suwadi, Mars Caroline Wibowo) .....	31-41
5. Perancangan Multimediainteraktif Pembelajaran Gambar Teknik Mesin Untuk Kelas Xi Menggunakanautocad Pada SMK Wisudha Karya Kudus,( Rifky Hadi Ihsan, Efendi.) .....	42-54

## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA PADA SISWA SD MUHAMMADIYAH WELERI

Eka Maleka Hayati

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM)

Jl. Majapahit 605 & 304 Semarang, Indonesia

Email: [Alikha.makioka@gmail.com](mailto:Alikha.makioka@gmail.com)

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat, motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa, serta sebagai media yang bisa digunakan oleh guru pada aktifitas pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi membaca aksara jawa beserta pasangannya. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode R&D (*Research and Development*) sedangkan metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah metode waterfall. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran aksara jawa yaitu (1) Pengenalan aksara Jawa, (2) *Sandhangan*, (3) *Pasangan*, (4) Aksara swara, (5) Wilangan. Dalam pembuatan media pembelajaran peneliti menggunakan software Adobe Flash CS6, CorelDraw X5, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe audition CS6, dengan hasil akhir produk berupa CD (Compact Disk) interaktif. Uji validasi dari ahli materi dan ahli media, mendapat nilai kriteria “baik” - “sangat baik”, sedangkan hasil penilaian uji coba produk akhir dengan siswa yang berjumlah 52 anak menyatakan “setuju” - “sangat setuju” terhadap penggunaan media pembelajaran aksara Jawa. dengan demikian media pembelajaran aksara Jawa pada siswa SD Muhammadiyah Weleri dinyatakan layak untuk dapat digunakan pada aktivitas pembelajaran membaca dan memahami aksara Jawa.

**Kata kunci : Media pembelajaran, animasi aksara Jawa**

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Penelitian, pada SD Muhammadiyah Weleri yang beralamatkan di Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 48, Desa

Penyangkringan, Kecamatan Weleri merupakan salah satu Sekolah Dasar yang memiliki peralatan media pembelajaran seperti komputer, *proyektor*, dan *speaker*, namun pemanfaatan media pembelajaran tersebut kurang optimal, selama ini komputer hanya digunakan saat pelajaran TIK dan belum pernah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan komputer pada mata pelajaran lainnya, terutama Bahasa Jawa. Komputer dapat digunakan sebagai sarana belajar Siswa demi menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi seperti media pembelajaran aksara Jawa yang menggunakan animasi karakter seperti siswa.

Aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh Guru dalam penyampaian materi aksara Jawa masih menggunakan media seperti papan tulis, membaca buku, dan menerangkan didepan kelas. Sehingga aktifitas belajar Siswa didalam kelas terkesan kurang menarik dan tidak antusias, hal ini dapat membuat kemampuan siswa menurun dalam memahami materi pembelajaran aksara Jawa. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga mengakui sangat jarang menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan

materi aksara Jawa, hal tersebut terjadi karena belum tersedianya

media

pembelajaran yang khusus untuk menyampaikan materi aksara Jawa.

Media pembelajaran Aksara Jawa yang dikembangkan oleh peneliti

berisi tentang pengenalan aksara Jawa dalam membaca maupun menulis aksara dilengkapi dengan materi dan evaluasi dari pelajaran aksara Jawa yang disertai animasi karakter, gambaran dari animasi karakter itu sendiri diangkat dari karakter siswa di sekolah yang dikembangkan dengan materi belajar. Selain itu media pembelajaran ini didesain dengan tampilan menarik dan interaktif disertai gambar, musik dan animasi sederhana yang dapat membuat aktifitas belajar Siswa lebih menyenangkan. Hal ini dapat membantu Siswa dalam meningkatkan pemahaman materi yang dapat dilihat dari hasil belajar Siswa.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disampaikan, ada beberapa rumusan masalah yang dapat diambil :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran yang menarik untuk digunakan guru dalam mengajar materi penulisan aksara Jawa agar tidak terkesan monoton ?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran aksara Jawa yang dapat meningkatkan pemahaman n n serta motivasi siswa dalam belajar ?
3. Bagaimana merancang media pembelajaran aksara Jawa yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktifitas belajar siswa ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan yang semula direncanakan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Perancangan media pembelajaran aksara Jawa dikemas dengan sederhana dan menarik dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama, serta *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Audition CS6* dan *CorelDrawX5* sebagai *software* pendukung.
2. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran aksara Jawa hanya menyangkut pokok bahasan aksara carakan (*legena*) beserta *sandangan* dan *pasangan*, aksara swara, dan wilangan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran pada materi penulisan aksara Jawa yang memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.
2. Merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa terhadap materi aksara Jawa.
3. Merancang media pembelajaran aksara Jawa yang dapat digunakan untuk memfasilitasi media belajar siswa.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Perancangan

Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem.

Perancangan merupakan proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, suatu proses atau suatu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik (Munir, 2012).

### 2.2 Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada Siswa dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar Siswa, adalah, (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian Siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh Siswa dan

memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga Siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Media dalam lingkup pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu media audio, media visual, media audiovisual, dan multimedia (Munir, 2012).

a) Media Pembelajaran Berbasis Audio

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan sebagainya. Sedangkan pesan non verbal adalah dalam bentuk bunti-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio dan *CD player*.

b) Media Pembelajaran Berbasis Visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

c) Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui

media ini dapat berupa pesan verbal maupun non verbal yang mengandalkan baik pendengaran maupun penglihatan. Beberapa contoh media audiovisual adalah film, video, program TV, dan sebagainya.

d) Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Pembelajaran jenis ini merupakan terobosan baru dalam zaman informasi yang menuntut segalanya berjalan dengan cepat. Pembelajaran dengan multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media yang terintegrasi yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Secarasederhanadefinisi multimedia adalah media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi, televisi, presentasi *power point* berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia. Pembuatan multimedia dapat menggunakan beberapa aplikasi, antara lain: (1)



*Microsoft Power Point*, (2)  
*Macromedia Flash*, (3) *Goldwave*,  
dan  
(4) *Camtasia Recorder*.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tahap Penelitian

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi disini merupakan analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi wawancara, analisis, pengguna, analisis perangkat keras , analisis perangkat lunak dan analisis kebutuhan.

#### 3.2 Tahap Perancangan

Tahap ini merupakan tahap perancangan model media pembelajaran berdasarkan hasil analisis. Tahap perancangan meliputi perancangan alur system media, pembuatan storyboard aplikasi dan perancangan desain sistem media pembelajaran.

1. Perencanaan alur sistem media pembelajaran
2. Pembuatan *storyboard* aplikasi
3. Perancangan desain sistem media pembelajaran

#### 3.3 Tahap Pengembangan Produk

1. Pembuatan animasi Pembelajaran  
Pembuatansistemmedia pembelajaran dilakukan sesuai rancangan yang telah dikembangkan.  
Pengembangan multimedia dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat meliputi desain antarmuka (*user interface*), pengkodean (*coding*) dan testing (*test movie*).
2. Pembuatan media pembelajaran aksara Jawa  
Pada tahap pembuatan media pembelajaran aksara Jawa yang merupakan konten utama yang memuat materi ajar ini

mengacu pada metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode yang dikembangkan oleh Pressman (2012) yang terdiri dari (1) Tahap analisi, (2) Tahap desain, (3) Tahap kode, (4) tahap test.

#### 3.4 Tahap Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan dalam upaya mengetahui kelayakan dan tanggapan atas media yang telah dikembangkan. Dari hasil data yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan, sehingga dapat menghasilkan sebuah produk yang layak dan teruji secara empiris. Tahap uji coba produk meliputi Tahap Validasi (Validasi Internal dan Eksternal) serta Tahap uji coba pemakaian produk.

#### 3.5 Tahap Perbaikan Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk awal, maka akan diketahui tingkat kelayakan produk melalui data yang diperoleh. Revisi dilakukan atas pertimbangan ahli materi dan ahli media serta tanggapan dari sampel siswa. setelah dilakukan revisi maka diperoleh produk media pembelajaran sebagai produk akhir.

#### 3.6 Tahap Implementasi Produk

Adapun kegiatan yang ada pada tahap ini adalah mengawal implementasi produk oleh pengguna (guru) kepada penerima (siswa) dalam aktifitas pembelajaran serta menyusun laporan dan kesimpulan penelitian dari penilaian akhir oleh siswa, khususnya siswa Muhammadiyah Weleri.

#### 3.7 Tahap Desain

Tahap desain meliputi ruang lingkup penelitian, subjek dan objek penelitian, jenis data, instrumen penelitian, teknik analisis data

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Hasil Uji Coba Produk

Hasil dari produk awal kemudian dilanjutkan ketahapan berikutnya. Tahap uji coba dilakukan dengan serangkaian tahap uji validasi ahli materi, uji validasi media dan uji coba produk.

##### 1. Validasi Ahli Materi

**Tabel 4.1** Validasi uji coba ahli materi

No	Aspek	Butir	Jumlah Penguji	Skor Kriteria	Perolehan Skor
1	Umum	3	2	24	21
2	Pembelajaran	9	2	72	63
3	Substansi Materi	3	2	24	24
<b>Total</b>				<b>120</b>	<b>108</b>

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi ditinjau dari ketiga aspek, maka total penilaian dari aspek-aspek kriteria tersebut, media pembelajaran ini mendapat total skor 108 dari dua ahli materi yang dimana skor tersebut termasuk dalam kategori interval “baik” - “sangat baik”.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka media pembelajaran aksara Jawa dinyatakan valid secara materi dan layak untuk diuji cobakan sebagai media pembelajaran.

##### 2. Validasi Ahli Media

**Tabel 4.2** Validasi uji coba ahli media

No	Aspek	Butir	Jumlah Penguji	Skor Kriteria	Perolehan Skor
1	Umum	3	1	12	10
2	Rekayasa Perangkat Lunak	7	1	28	22
3	Komunikasi Visual	11	1	44	37
<b>Total</b>				<b>84</b>	<b>69</b>

Berdasarkan hasil penilaian ahli media ditinjau dari ketiga aspek, maka total penilaian dari aspek-aspek kriteria

tersebut, media pembelajaran ini mendapat total skor 69 yang dimana skor tersebut termasuk dalam kategori interval “baik” - “sangat baik”.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka media pembelajaran aksara Jawa dinyatakan valid secara media dan layak untuk diuji cobakan sebagai media pembelajaran.

##### 3. Uji coba produk

**Tabel 4.3** Validasi uji coba produk

No	Pertanyaan	Jumlah Responden	Skor Kriteria	Perolehan Skor
1	Media pembelajaran animasi aksara Jawa menarik	52	208	185
2	Belajar aksara Jawa menjadi lebih mudah dipahami	52	208	172
3	Suara animasi aksara Jawa jelas	52	208	156
4	Animasi aksara Jawa menarik	52	208	178
5	Huruf aksara Jawa jelas dan mudah dipahami	52	208	182
6	Evaluasi aksara Jawa lengkap	52	208	170
<b>Total</b>			<b>1.248</b>	<b>1.043</b>

Berdasarkan hasil uji coba produk akhir, diketahui bahwa penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran aksara Jawa mendapat total skor 1.043 dari total skor kriteria 1.248. penilaian skor tersebut termasuk dalam kategori interval “setuju” - “sangat setuju”. Penilaian oleh siswa mengenai penggunaan media pembelajaran aksara Jawa juga diperkuat

dengan antusiasme siswa dalam menyimak materi aksara Jawa yang terdapat pada media pembelajaran, selain itu siswa merasa antusias dalam menebak atau mengikuti soal-soal latihan yang terdapat pada media pembelajaran.

Oleh karena itu media pembelajaran aksara Jawa sudah dapat digunakan sesuai fungsinya secara masal.

#### 4.2 Tampilan Produk

##### 1. Tampilan halaman intro

Pada tampilan awal halaman intro terdapat animasi pengenalan karakter disertai dengan *background*, kemudian menampilkan *preloading* yang akan berlanjut ke tampilan halaman utama. Pada tampilan halaman intro juga diberikan animasi sederhana para karakter siswa dan guru sebagai ajakan untuk belajar bersama-sama mengenal aksara Jawa.



**Gambar 4.1** Tampilan halaman intro

##### 2. Tampilan halaman utama

Pada tampilan halaman utama menampilkan siswa laki-laki yang berjalan menuju sekolah dengan melakukan percakapan sebagai media informasi. Halaman utama merupakan halaman awal untuk memulai media pembelajaran dengan cara masuk pada tombol yang berbentuk sekolah.

#### **Gambar 4.2** Tampilan halaman utama

##### 3. Tampilan halaman menu

Pada tampilan halaman menu setelah mengalami perbaikan desain maka terdapat beberapa tombol dengan masing-masing yaitu tombol materi aksara Jawa, tombol tebak aksara, tombol latihan, tombol Kompetensi, tombol profil sekolah, tombol profil *author*, tombol kembali ke halaman utama, tombol on dan off musik, dan tombol keluar.



**Gambar 4.3** Tampilan halaman menu

##### 4. Tampilan halaman kompetensi

Informasi pada halaman kompetensi adalah mengenai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Pada halaman kompetensi terdapat dua tombol yang berfungsi sebagai tombol kembali dan tombol keluar. tampilan antarmuka pada halaman kompetensi diberikan animasi sederhana.

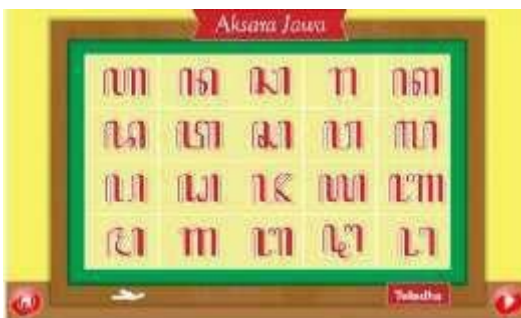


**Gambar 4.4** Tampilan halaman kompetensi

5. Tampilan halaman menu materi  
Pada halaman menu materi menampilkan karakter Bu guru yang menjelaskan materi-materi aksara jawa yaitu (1) Aksara Jawa, (2) *Sandhangan*, (3) *Pasangan*, (4) Aksara swara, (5) Wilangan, dari masing-masing tombol akan menuju pada materi aksara jawa yang dilengkapi dengan contoh. Pada halaman menu dilengkapi dengan tombol kembali ke menu utama dan tombol keluar.



**Gambar 4.5** Tampilan halaman menu materi



**Gambar 4.6** Tampilan halaman isi materi

6. Tampilan halaman menu tebak aksara Pada halaman menu tebak aksara

menampilkan karakter yang menjelaskan menu dari tebak kata yaitu

(1) Tebak aksara, (2) Tebak tulisan, (3) Tebak gambar, (4) Tebak *pasangan*, dari masing-masing tombol akan menuju pada materi tebak kata atau kalimat. Dengan adanya fitur tebak kata/kalimat maka siswa akan lebih mudah mengingat aksara Jawa, fitur ini menggunakan input teks sebagai jawaban dari soal tebak dan sudah disertai dengan jawaban yang benar. Pada halaman menu diberikan animasi dan dilengkapi dengan tombol kembali ke menu utama dan tombol keluar.



**Gambar 4.7** Tampilan halaman menu tebak aksara



**Gambar 4.8** Tampilan halaman isi tebak aksara

latihan aksara Jawa. Soal-soal yang digunakan pada latihan diambil dari buku teks Remen Basa Jawi kelas V SD/MI. dengan adanya fitur ini maka proses interaksi dapat tercapai tanpa menghilangkan peranan guru. Tersedianya kolom input teks juga dapat dimaksimalkan oleh guru untuk membuat sebuah input jawaban dari soal latihan. Pada halaman menu dilengkapi dengan tombol kembali ke menu utama dan tombol keluar.



**Gambar 4.9** Tampilan halaman menu evaluasi



**Gambar 4.10** Tampilan halaman isi evaluasi

#### 8. Tampilan halaman profil

Pada halaman profil, menampilkan profil dari media serta informasi peneliti sebagai pengarang dari media pembelajaran aksara Jawa. Pada halaman profil diberikan animasi sederhana dan dilengkapi dengan tombol kembali ke menu utama dan tombol keluar.

Profil sekolah SD  
Muhamadiyah sebagai tempat

penelitian, dari alamat serta visi sekolah.



**Gambar 4.12** Tampilan profil sekolah

#### 9. Tampilan halaman keluar

Halaman keluar menampilkan pilihan untuk keluar dari media pembelajaran. terdapat dua tombol pilihan yang fungsinya (1) Ya, untuk keluar dari media pembelajaran, (2) Tidak, untuk kembali ke menu untuk memulai penggunaan media pembelajaran.



**Gambar 4.13** Tampilan halaman keluar

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

1. Materi pengenalan aksara Jawa yang terdapat pada media pembelajaran yaitu (1) Aksara Jawa, (2) *Sandhangan*, (3) *Pasangan*, (4) Aksara swara, (5) Wilangan, setiap materi dilengkapi dengan contoh penggunaan kata.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah R&D (*Research and Development*) sedangkan metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah metode *waterfall*.
3. Hasil akhir dari produk dikemas dalam bentuk *CD (Compact Disk)* pembelajaran dengan harapan agar produk lebih mudah untuk digunakan oleh guru kelas pada saat mengajar.
4. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba produk media pembelajaran aksara Jawa pada siswa SD Muhammadiyah Weleri dinyatakan layak karena memenuhi indikator keberhasilan untuk dapat digunakan pada aktivitas pembelajaran membaca dan memahami aksara Jawa.

### 5.2 Saran

1. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran aksara Jawa dapat digunakan secara maksimal oleh guru dalam menyampaikan materi aksara Jawa dengan cara yang inovatif.
2. Dalam merancang sebuah media pembelajaran haruslah melakukan batasan-batasan serta penyesuaian agar produk yang dikembangkan dapat efektif untuk mencapai tujuan.
3. Hendaknya hasil produk media pembelajaran harus bisa dioperasikan

pada perangkat komputer yang berspesifikasi rendah, agar mudah saat dijalankan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2012; "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*", Jakarta: Rineka Cipta.
- Asa dan Bambang Eka Purnama, 2012; "*Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia di SDN Bumirejo*", Jurnal speed Vol. 4 No. 2 ISSN: 1979-9330
- Astria Wjayanti, Hesti dan Fitro Nur hakim, 2012; "*Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Flash*", Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol. 3 No. 2.
- Hendratman, Hendi, 2014; "*Computer Graphic Design*", Bandung: Informatika.
- Hizky, Nabila, 2016; "*Animasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah pada TK/TPA Islam Ar-Rahmah*", Jurnal Teknik Infomatika STMIK Antar Bangsa Vol. II No. 1 ISSN: 2442-2444
- Lia, A.S., Dan Kirana Nathalia, 2016; "*Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*", Bandung: Nuansa Cendekia.



- Madcoms, 2013; "*Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*", Yogyakarta: Andi Publisher.
- Marselia, Maya, 2015; "*Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Kartun pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer*", Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 1(1): 6-8,  
Muhammad, Ali Sofi, 2012; "*Sinau Aksara Jawa untuk Anak*", Yogyakarta: DIVA Press,
- Munir, 2012; "*Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*", Bandung: Alfabeta.
- Pressman, Roger, S., 2012; "*Rekayasa Perangkat Lunak*", Jakarta: Andi Publisher.
- Prihatin, Kasilah, 2015; "*Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Negeri Sabdodadi Keyongan Bantul*", Yogyakarta, UNY Press,
- Setiaji, Ary, 2016; "*Perancangan Animasi Cerita Wayang sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas V SD Negeri Kutosari 02 Gringsing*" Semarang, Stekom Press,
- Setiawati, Linda, 2016; "*Penerapan Media Animasi sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat*", Bandung, UPI Press,
- Sugiyono, 2013; "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*", Bandung: Alfabeta,
- Tim Pena Guru Penerbit, 2012; "*Remen Basa Jawi SD/MI Kelas V*", Klaten; Erlangga.
- Tri Rahayu, Endah 2014; "*Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash CS6*", Surakarta: UMS Press,
- Wahana Komputer, 2014; "*Adobe Audition CS6*", Jakarta: Andi Publisher.

