

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SINAU AKSAWA UNTUK
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA SEKOLAH DASAR**

¹Riska Hilda Novela, ²Sripit Widiastuti, ³Desy Anindia

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Islam Balitar

¹riskahilda35@gmail.com , ²phywidia@gmail.com , ³desyanindia18@gmail.com

ABSTRACT

Based on the results of observations in classes III, IV, V and VI of elementary schools, it can be concluded that students have difficulty understanding Javanese language learning using Javanese script material because the learning media used is less interesting. Furthermore, to solve the problems that occur, new innovations should be created that are tailored to the needs of students so that there are no obstacles in the Javanese language learning process, especially in Javanese script material. The aim of this research is to produce Sinau Aksawa products for students in grades III, IV, V and VI of elementary school as a learning medium. This research is development research. The research and development model used is ADDIE. Based on the results of research and development of learning media products, Sinau Aksawa received a score of 90.47% from media validators, 92.67% from material and language validators. Apart from that, the readability test results show that the Sinau Aksawa learning media received a score of 95% from teachers and a score of 82.55% from students.

Keywords: Interactive Multimedia, Javanese Script, Elementary School Students

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi kelas III, IV, V, dan VI sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Selanjutnya, untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dikembangkanlah inovasi baru yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar tidak ada hambatan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Sinau Aksawa untuk peserta didik kelas III, IV, V dan VI sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah ADDIE Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran Sinau Aksawa mendapat persentase 90,47% dari validator media, 92,67% dari validator materi dan bahasa, kedua persentase menunjukkan bahwa media Sinau Aksawa termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji keterbacaan menunjukkan bahwa media pembelajaran Sinau Aksawa mendapat persentase 95% dari guru dan nilai 82,55% dari siswa. Persentase tersebut menyatakan bahwa media Sinau Aksawa termasuk kategori sangat layak. Media Sinau Aksawa ini layak untuk digunakan di sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Jawa di SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sinau Aksawa, Pembelajaran Bahasa Jawa

A. Pendahuluan

Bahasa adalah kompetensi yang dimiliki manusia untuk saling berkomunikasi dengan manusia lainnya. Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai bahasa nasional dan bahasa daerah. Salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bagian utuh dari kebudayaan Indonesia, yang berkembang sebagai identitas diri bangsa dengan mempertahankan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Menurut Mulyana (2008:234), bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari antara seseorang dengan orang lain oleh masyarakat Jawa. Bahasa Jawa salah satu aset terbesar bangsa Indonesia yang harus dilestarikan untuk menanamkan rasa cinta dan bangga pada generasi muda terhadap bahasa daerahnya sendiri.

Haryati, Suciptaningsih, & Widodo (2017:9), mengemukakan bahwa peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam membaca aksara Jawa, sebagian besar kesulitan tersebut terjadi karena ketidakpahaman peserta didik

terhadap bentuk huruf-huruf Jawa. Artinya, peserta didik kesulitan membaca aksara Jawa karena tidak hafal dengan huruf Jawa.

Pada saat ini pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik adalah pembelajaran dengan menggunakan audio visual. Audio visual adalah terdapat unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, dkk 2013:124). Selain itu, pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik pada saat ini adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dan inovatif dalam pembelajaran.

Observasi awal yang dilaksanakan UPT SD Kaweron 01, UPT SD Negeri Talun 05, UPT SD Negeri Sutojayan 02 dan UPT SD Negeri Sutojayan 04 menunjukkan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa diberikan 2 jam pelajaran per minggu. Sebelum memulai pembelajaran, guru menyiapkan materi aksara Jawa terlebih dahulu. Guru menggunakan media pembelajaran berupa tulisan aksara Jawa berukuran 55cm x 35cm. Tulisan tersebut tidak berwarna dan ditempel di samping papan tulis.

Respon peserta didik pada saat pembelajaran tersebut adalah ramai

dan tidak mau memperhatikan pembelajaran. Padahal, pembelajaran bahasa Jawa merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, terlebih lagi pada materi aksara Jawa. Kesulitan peserta didik pada materi aksara Jawa adalah peserta didik belum mampu membedakan 20 aksara Jawa legena dan aksara pasangan.

Tindakan yang dilakukan guru untuk memudahkan peserta didik menghafal aksara Jawa adalah dengan cara menuliskan huruf-huruf aksara Jawa di papan tulis kemudian peserta didik diminta untuk menuliskan kembali di buku tulis. Terkadang guru juga meminta peserta didik untuk melihat aksara Jawa yang ditempel di dinding.

Permasalahan pembelajaran aksara Jawa terkait kesulitan peserta didik dalam menghafal aksara Jawa dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat diatasi dengan mengembangkan media Sinau Aksawa sebagai media pembelajaran. Media Sinau Aksawa dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa, khususnya keterampilan membaca aksara Jawa. Media Sinau Aksawa dapat dimainkan menggunakan *handphone* dan

komputer. Dengan demikian, media ini termasuk dalam aplikasi berbasis mobile android yang akan memudahkan proses pembelajaran secara mandiri maupun dengan pendampingan guru. Selain itu, aplikasi ini dapat dioperasikan pada *smartphone* sehingga dapat dibawa ke mana-mana (Supriyono, dkk, 2014).

Penelitian terdahulu yang mendukung pengembangan media Sinau Aksawa adalah penelitian Ariadi (2019) dengan judul *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Pengajaran Membaca dan Menulis Aksara Jawa di SD*. Hasil penelitian tersebut adalah media *Macromedia Flash* aksara Jawa mendapat respon yang baik dari peserta didik.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian Septiani (2020) dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh Basa Jawa (Gaung Baja) untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Hasil uji respon terhadap media pembelajaran tersebut menyatakan bahwa materi video tentang *unggah-unggah basa Jawa* mendapat respon yang positif dari peserta didik.

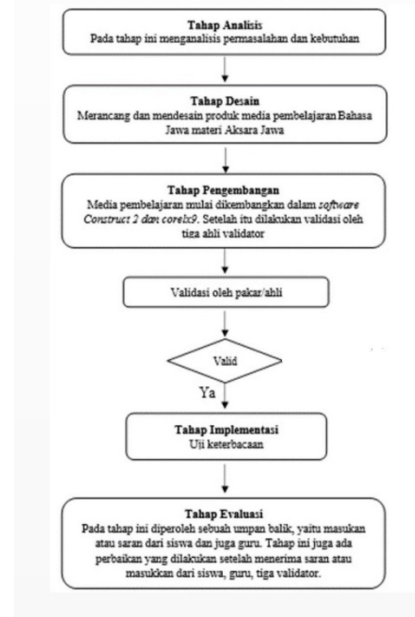
Kedua hasil penelitian terdahulu tersebut menyatakan bahwa

media pembelajaran bahasa Jawa berbentuk digital mendapat respon yang positif dari peserta didik. Selain itu, kelebihan penggunaan media digital antara lain adalah (1) dapat digunakan secara *offline* atau *online*, (2) dapat digunakan melalui *handphone* atau komputer, 3) tampilan menarik, dan 4) memiliki performa yang cepat dan baik (Dewi, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa media Sinaw Aksawa perlu untuk dikembangkan. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media Sinaw Aksawa yang layak untuk pembelajaran bahasa Jawa di SD dan (2) menguji keterbacaan guru dan peserta didik terhadap media Sinaw Aksawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Sinaw Aksawa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut prosedur pengembangan Sinaw Aksawa yang mengacu pada model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Lima Tahapan Penelitian Pengembangan Media Sinaw Aksawa

Penjelasan mengenai kelima tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, tindakan yang dilakukan pada tahap analisis adalah observasi di UPT SD Negeri Kaweron 01, UPT SD Negeri Talun 05, UPT SD Negeri Sutojayan 02 dan UPT SD Negeri Sutojayan 04. Observasi dilakukan untuk menganalisis masalah pembelajaran materi aksara Jawa pada keempat SD tersebut.

Kedua, pada tahap desain, dilakukan pengembangan desain awal produk yang sesuai dengan hasil analisis masalah. Peneliti merancang tampilan media dan sistematika materi.

Ketiga, pada tahap pengembangan, peneliti melakukan uji validasi kepada ahli media serta ahli materi dan bahasa kepada dosen dan praktisi yang memiliki pengalaman untuk menilai produk yang sudah dibuat. Validasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang dibuat, sehingga peneliti dapat memperbaiki produk sesuai arahan yang diberikan oleh validator agar produk yang dibuat hasilnya maksimal dan memenuhi standard.

Keempat, pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji keterbacaan produk kepada siswa kelas III, IV, V, dan VI di UPT SD Negeri Kaweron 01, UPT SD Negeri Talun 05, UPT SD Negeri Sutojayan 02 dan UPT SD Negeri Sutojayan 04 dengan total subjek sebanyak 4 guru dan 20 peserta didik. Subjek penelitian ini dipilih secara acak dengan metode *random sampling*. Uji keterbacaan dilakukan dengan cara menyebarkan angket keterbacaan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru dan siswa terhadap media Sinau Aksawa.

Kelima evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk menganalisis

kelemahan dan kelebihan produk berdasarkan hasil uji keterbacaan.

Angket validasi ahli dan angket keterbacaan dikembangkan menggunakan menggunakan skala likert sebagai berikut.

Tabel1. Skala Likert Analisis Data Validasi Ahli

No.	Kriteria	Skor
1.	SS (sangat setuju)	5
2.	S (setuju)	4
3.	C (cukup)	3
4.	K (kurang)	2
5.	SK (sangat kurang)	1

Selanjutnya, data hasil uji validasi dan keterbacaan diolah menggunakan rumus berikut.

Keterangan:

P = kelayakan

Σx = total yang diperoleh

Σxt = total skor

Setelah itu, presentase yang diperoleh dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan media pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian	Tingkat kevalidan
80%-100%	Sangat layak
60%-79%	Layak
40%-59%	Cukup layak

	20%-39%	Kurang layak				So al	Validator			Sko r
	0%-19%	Tidak layak	1	2	3					
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan						1	4	5	5	14
1. Hasil Uji Kelayakan Media Sinau Aksawa						2	4	5	4	13
Setelah media Sinau Aksawa selesai dikembangkan. Selanjutnya, media tersebut divalidasi kepada 6 validator, 3 validator materi dan bahasa, serta 3 validator media. Hasil validasi tersebut adalah sebagai berikut.						3	4	5	5	14
						4	4	5	5	14
						5	5	5	5	15
						6	5	4	5	14
						7	5	4	5	14
						8	4	5	4	13
						9	5	4	4	13
						10	5	5	4	14
						11	4	3	4	11
						12	5	4	5	14
						13	5	4	5	14
						14	4	5	4	13
						Total Skor 190				
						Skor Ideal 210				
						Persentase 90,47%				

Tabel 3. Tabel validasi ahli media Hasil validasi dengan ketiga validator tersebut mendapatkan total skor 190 dari 210, dengan persentase sebesar 90,47%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka media Sinau

Aksawa termasuk dalam kategori sangat layak.

Poin tertinggi dari validator media didapat oleh kriteria keterbacaan huruf aksara Jawa dan kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran SINAU AKSAWA. Dengan demikian, media Sinau Aksawa mampu menyampaikan materi pembelajaran aksara Jawa dengan baik serta mudah untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Hasil tersebut sesuai dengan pernyataan Hendra, dkk (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus menyajikan teks yang dapat dibaca dengan jelas, dapat diakses dengan mudah, dan menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan SINAU AKSAWA

Ahli materi dan bahasa yang dipilih adalah Ida Putriani, M.Pd. dan Dr. Gandes Nurseto M.Pd, dosen FKIP Universitas Islam Balitar, serta Ernawati, S.Pd., guru kelas VI UPT SD Negeri Sukosewu 03.

Soal	Validator			Skor
	1	2	3	
1	5	5	5	15
2	5	5	4	14
3	5	5	5	15
4	4	4	5	13
5	4	4	5	13
6	4	5	5	14
7	4	5	5	14
8	5	5	4	14
9	5	5	5	15
10	4	4	4	12
Total Skor				139
Skor Ideal				150
Persentase				92,67%

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi dan bahasa

Hasil penilaian dari 3 validator ahli materi dan bahasa, yaitu

memperoleh skor senilai 139 dari 150 dengan persentase sebesar 92,67%. Persentase termasuk dalam kategori sangat layak karena media Sinau Aksawa dinilai mampu menyajikan

Soal	Guru				Jumlah
	1	2	3	4	
1	5	5	5	5	20
2	5	4	5	5	19
3	5	5	5	5	20
4	4	4	5	5	18
5	4	4	5	5	18
6	5	5	5	5	20
7	4	4	4	5	17
8	5	5	5	5	20
Total perolehan nilai					152
Kriteria nilai ideal					160
Persentase					95%

materi secara lengkap dan mudah dipahami. Hal tersebut sesuai dengan syarat media pembelajaran, yaitu mampu menyampaikan isi dan pesan pembelajaran secara efektif (Hamalik dalam Arsyad, 2014).

tabel 5. Hasil analisis uji keterbacaan guru

2. Hasil Uji Keterbacaan Media Sinau Aksawa

Uji coba keterbacaan dilakukan secara terbatas kepada 4 guru dan 20

Nomor Soal	Siswa																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
2	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	94
3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	94
4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	92
5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	92
6	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	92
7	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	96
8	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	90
9	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	91
Total perolehan nilai																					743
Kriteria nilai ideal																					900
Persentase																					82,55%

peserta didik kelas III, IV, V, dan VI sekolah dasar UPT SD Kaweron 01, UPT SD Negeri Talun 05, UPT SD Negeri Sutojayan 02 dan UPT SD Negeri Sutojayan 04. Uji coba keterbacaan ini dilakukan untuk untuk mengetahui keterbacaan media SINAU AKSAWA. Setelah melakukan uji keterbacaan, guru dan peserta didik akan diminta untuk mengisi angket keterbacaan.

Tabel 6. Hasil analisis uji keterbacaan peserta didik

Persentase hasil angket keterbacaan peserta didik adalah 82,55% termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil angket keterbacaan guru memperoleh persentase 95% termasuk ke dalam

kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Sinau Aksawa sangat layak digunakan karena isi media dapat dipahami dan sesuai dengan pemahaman guru dan siswa.

Hasil uji tersebut sesuai dengan pernyataan hasil penelitian Rinata, Yuwono, dan Insani (2023) yang menyatakan bahwa peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran aksara Jawa yang menarik dan efektif sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran SINAU AKSAWA dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Validator materi dan bahasa serta media menyatakan bahwa media Sinau Aksawa sangat layak digunakan.
2. Hasil uji keterbacaan yang dilakukan kepada guru dan peserta didik menyatakan bahwa media Sinau Aksawa sangat layak digunakan karena memudahkan guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran khususnya materi aksara Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadi, R. 2019. *Pengembangan Aplikasi Berbasis Pembelajaran Macromedia Flash Untuk Mengajar Membaca dan Menulis Dalam Materi Aksara Jawa. Skripsi.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Balitar. Blitar
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran.* Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi.* Badan Standar Nasional Pendidikan: Jakarta
- Hariyati, T., Suciptaningsih, O.A., & Widodo, S. 2017. *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Penelitian.*
- Hendra, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik.* Kota Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dewi, U.M. 2021. *Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Mobile.* Universitas Stekom. Semarang.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2013. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar.* Bandung: Remaja Rosdakarya

- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1) 920. Retrieved from <http://eprints.binadarma.ac.id/2273/>
- Rinata, Septiani, Agus Yuwono, dan Nur Hanifah Insani. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92-109.
- Sudjana, N., & Rifai, A., 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Septiani, S. 2020. dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh Basa Jawa (Gaung Baja) Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Balitar. Blitar
- Setiyanto, Noor Ageng, Lukman Sandjaya, and Hanny Haryanto. 2016. "Model Antarmuka Augmented Reality Interaktif Menggunakan Appreciative Learning Dalam Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa." *Techno. Com* 15 (1): 77–83.panyigeg
- Supriyono, H., Nur Saputra, A., Sudarmilah, E., & Darsono, R. (2014). Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis Android. *Jurnal Informatika (JIFO)*, 8(2), 907-