

Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawangsari Kabupaten Sukoharjo

Dewi Kartikasari, Gesang Kristianto Nugroho
Program Studi Teknik Informatika Universitas Surakarta
kartikasari20101981@gmail.com

ABSTRACT: Computer Learning Media is media that uses computer-based technology. The use of this media in the learning process can motivate students and improve their knowledge and skills. On the subjects of the Java language with Java script subject, the student is required to master the material that is the basis of competence in the form of reading and writing Java script properly. With so many concepts that must be absorbed and used the learning process is still classical, causing students bored with learning in class and the teacher must often repeat the learning material. This study aims to create an interactive learning media Java script for junior high schools, in order to help teachers to be more easily and effectively in the process of teaching but it can be used as a learning tool itself. This study uses observation, literature, design, manufacture, testing and implementation. This research may help in the learning process and can add new reference learning java script for Junior High School. The conclusion from this research that made learning media is quite useful in the learning process.

Keywords: *Media Education*

Abstraksi: Media Komputer Pembelajaran adalah media yang menggunakan teknologi berbasis komputer. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan. Pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan pokok bahasan Aksara Jawa, siswa dituntut untuk mampu menguasai materi yakni dengan kompetensi dasar berupa membaca serta menulis aksara Jawa dengan baik dan benar. Dengan banyaknya konsep yang harus diserap serta proses pembelajaran yang digunakan masih bersifat klasikal sehingga menyebabkan siswa bosan dengan pembelajaran dikelas serta guru harus seringkali mengulangi materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran Interaktif Aksara Jawa bagi Sekolah Menengah Pertama, agar dapat membantu para pengajar untuk bisa lebih mudah dan efektif dalam melakukan proses mengajar selain itu dapat digunakan sebagai sarana belajar sendiri. Penelitian ini menggunakan metode observasi, kepustakaan, perancangan, pembuatan, uji coba dan implementasi. Penelitian ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan dapat menambah referensi baru pembelajaran aksara jawa bagi Sekolah Menengah Pertama.

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dibuat ini cukup bermanfaat dalam melakukan proses belajar.

Katakunci : *Media Pembelajaran*

1) Latar Belakang Masalah

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Aksara ini menjadi bukti nyata adanya zaman terdahulu sebelum adanya bangsa Indonesia. Upaya pelestarian aksara Jawa ini sedang diupayakan oleh pemerintah. Salah satu upayanya adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan. Sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya.

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Dewasa ini perkembangan Teknologi dan Informasi berjalan begitu pesat khususnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk

memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar.

Metode pembelajaran oleh guru yaitu dengan cara menerangkan materi yang dilakukan di dalam kelas, cara tersebut belum optimal dikarenakan :

- a. Siswa kesulitan dalam membaca dan menulis aksara jawa;
- b. Siswa sering lupa ketika guru mereview materi pembelajaran sebelumnya;
- c. Siswa cenderung tidak termotivasi saat pembelajaran bahasa jawa dikelas dengan menunjukkan sikap acuh pada penjelasan guru, bermalas-malasan dan tidak tertib;
- d. Pembelajaran bahasa jawa yang dilakukan oleh guru masih menggunakan media klasikal yaitu ceramah dan tugas dengan hanya menggunakan media berupa papan tulis dan buku pelajaran sehingga proses belajar mengajar dikelas tidak bervariasi atau monoton.

2) Perumusan Masalah

Bagaimana merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji media pembelajaran aksara jawa.

3) Tujuan Penelitian

Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Daerah Pokok Bahasan Aksara Jawa yang memberikan kemudahan bagi guru dalam hal penyampaian materi pelajaran ke siswa

4) Manfaat Penelitian

Anak akan aktif untuk belajar mengetahui Aksara Jawa dan mempunyai kecintaan dengan Kebudayaan Jawa terutama Aksara Jawa serta ikut melestarikan dan menjaga peninggalan budaya bangsa Indonesia.

5) Analisis Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran Bahasa Jawa pada siswa Sekolah Menengah Pertama berupa pengenalan tentang Aksara Carakan, Sandangan, Pasangan, Wilangan, Aksara Swara beserta contoh-contohnya. Materi telah sesuai dengan Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran.

6) Analisis Situasi

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo sampai saat ini memiliki 17 unit komputer, 1 komputer server dan 1 unit LCD Proyektor di Ruang Multimedia.

7) Spesifikasi Hardware

- a. Intel Core i3 2.27GHz;
- b. Memori 2GB;
- c. VGA card ATI Mobility Radeon HD 4350;
- d. Harddisk 500GB;
- e. Monitor 14,1 inci;
- f. Speaker aktif; Mikrofon.

8) Spesifikasi Software

- a. Macromedia Flash Profesional 8
- b. Adobe Photoshop CS3
- c. Cool Edit Pro 2.0
- d. Macromedia Director MX 2004
- e. Microsoft Power Point 2007

9) Anggaran Biaya

N o	Nama Barang	J m l	Sat uan	Harga Satua n (Rp)	Total Harga (Rp)
1	Kertas	3	Rim	40.00	120.00
2	Tinta	4	Boto	20.00	80.000
3	Proposal	5	Eks	10.00	50.000
4	Buku				120.00
5	Penggan	5	Eks	20.00	100.00

6	Komputer	1	Unit	3.800.	4.250.0
7	CD,	3		5.000	15.000
8	Pembuat an				100.00 0
9	Transport				150.00
10	Konsumsi				250.00
11	Konsultas				500.00
12	Lain-lain				200.00
Total Anggaran					5.935.0

10) Landasan Teori

Pedoman penulisan bahasa jawa dengan aksara jawa pertama kali dikeluarkan di Sriwedari Surakarta tahun 1926. Judul bukunya adalah Wawaton Panjeratanipun Tembong Djawi mawi Aksara Djawi Dalasan Angka. (Sarjana Hadiatmaja, dkk, 1994:2).

Aksara merupakan suatu hasil budaya yang mempunyai arti penting dalam perkembangan kehidupan manusia. (Hardiati, 2002: 1).

Carakan ialah Abjad Jawa, yaitu system huruf yang digunakan untuk menuliskan bahasa jawa, kalau abjad latin atau system huruf latin yang kita gunakan sehari-hari. (R.T Suryadipura, dkk, 2007:3).

Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai, materi yang harus dipelajari dan dapat mempertinggi hasil belajar. Berbagai macam media pembelajaran telah diciptakan, dari media yang sederhana misalnya buku, modul, sampai media yang semakin canggih yang disebut dengan media computer pembelajaran (computer assisted instruction –CAI). (Mulyanta&Marlon, 2009 : 2).

Multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, suara dan video. Informasi yang dihasilkan memiliki komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya (Hendy Hendratman, 2004).

11) Situasi Pembelajaran di Kelas



Pada bagian atas ada Logo dan Alamat sekolah dibuat di Macromedia Flash 8, beserta tombol-tombolnya juga dibuat di Macromedia Flash 8 yang kemudian di import dengan format swf ke Macromedia Director MX 2004.

12) Pembuatan Desain Interface

a. Pembuatan Opening



Pembuatan *opening* atau pembuka dalam aplikasi Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawangsari penulis menggunakan software Macromedia flash 8. Tampilan pada opening dibuat dan di edit menggunakan *Photoshop C3*, beberapa gambar dan suara musik yaitu "Ct melody" dan "Explosion" yang kemudian digabungkan di *Macromedia Flash 8*.

b. Menu Utama



Pada pembuatan bagian inti yang merupakan menu utama dari Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawangsari penulis membuat background yang diambil dari internet yang kemudian di edit di power point yang kemudian di edit lagi di Adobe Photoshop CS3 sebagai media tampilannya.

c. Pembuatan Asal usul



Tampilan asal usul dan gambar menu utama dibuat di Macromedia Flash 8 kemudian diimport ke Macromedia Director MX 2004 dengan format *swf* cara File→Import dan Browse file yang diinginkan. Backsound lagu "Gundul Gundul Pacul" di import ke Macromedia Director MX dengan format *mp3*.

d. Pembuatan Kuis Random



Setelah tekan tombol kuis pada menu utama maka tidak langsung ke masuk ke kuis melainkan ke layer antara mulai dan keluar. Mulai berarti langsung masuk ke kuis jika keluar berarti keluar dari kuis dan masuk ke menu utama. Untuk tombol masuk dan keluar penulis membuat di Macromedia Flash 8. Script untuk jawaban yang benar penulis membuat script :

```
global benar
on mouseUp me
  benar=benar+1
  go next
end
```

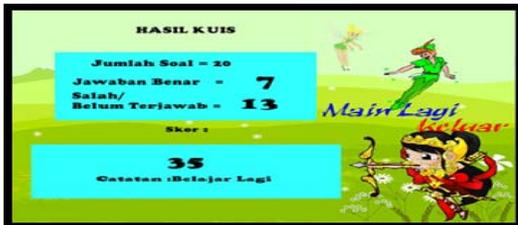
Untuk script jawaban yang salah penulis membuat script sebagai berikut :

```
on mouseUp me
  kliru=kliru
  go next
end
```

Tampilan Kuis “random” yang berupa pilihan ganda sebanyak 20 kuis.

e. Pembuatan Hasil Kuis

Hasil kuis terdapat jumlah soal, jawaban benar, jawaban salah/belum terjawab, skor dan catatan. Setelah selesai mengerjakan 20 (dua puluh) kuis dan terdapat tulisan “Main lagi” untuk mengulang kembali kuis dan “keluar” untuk keluar ke menu utama.



Script hasil penilaian :

```
global benar
on exitFrame me
  member(1002).text=string(benar)
  member(1007).text=string(benar*5)
  member(1003).text=string(20-benar)
  if benar<=5 then
    member(1005).text="Catatan :Anda Kurang Belajar"
  if benar>=6 and benar<=14 then
    member(1005).text="Catatan :Belajar Lagi"
  if benar>=15 and benar<=19 then
    member(1005).text="Catatan :Tingkatkan kurang sedikit"
  if benar=20 then
    member(1005).text="Catatan :Anda berhasil menyelesaikan dengan benar"
end
```

f. Pembuatan Timer



Pada kuis terdapat timer, adapun script untuk timer adalah sebagai berikut :

```
on exitFrame me
  if (the timer <12000) then go loop
  else
    go "hasil"
  end if
end
```

g. Pembuatan Penutup atau Closing



Tampilan Closing atau penutup dalam pembuatan pembelajaran interaktif Aksara Jawa penulis menampilkan pertanyaan ingin keluar yaitu ya atau tidak. Pada tampilan pertanyaan terdapat yombol “ya” yang berarti aplikasi berhenti atau keluar dengan script:

```
on mouseUp me
  halt
end
```

Untuk tombol “tidak” yang berarti pengguna akan kembali lagi ke menu utama aplikasi dengan script sebagai berikut :

```
on mouseUp me
  go frame 31
end
```

13) Tahap Perikaman Suara



Perikaman suara dibutuhkan untuk penyajian informasi dalam bentuk suara. Software dan peralatan yang dibutuhkan untuk membuat berkas suara adalah:

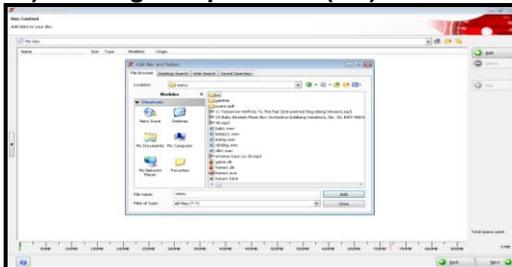
1. Software Cool Edit Pro 2.0

2. Speaker
3. Microphone
4. Mixer

Proses pembuatan berkas suara adalah sebagai berikut :

1. Sebelum proses perekaman dimulai, mengaktifkan *icon* volume control di sudut kanan bawah atau dari menu start > program > Accessories > Entertainment > Volume Control. Pada tab option properties > recording. Menu microphone sebagai input suara.
2. Membuka program Cool Edit Pro 2.0
3. Merekam suara, mengaktifkan track beserta *icon* recordnya. Menekan tombol *record* di panel kontrol suara untuk memulai proses perekaman.
4. Memberikan efek suara dari hasil rekaman beralihlah ke Single Track dengan jalan menekan ikon single track yang ada di sudut kiri atas. Atau dengan menekan ganda pada hasil rekaman yang akan diberi efek.
5. Setelah proses editing suara selesai, simpan melalui Menu > Save Mix Down As > ketikkan nama file yang akan disimpan dan simpan berkas suara dalam format WAV.

14) Burning Compact Disk (CD)



Pembuatan CD (Compact Disk) pada aplikasi pembelajaran interaktif ini menggunakan software Nero Burning Rom adalah program terkenal untuk tujuan membuat (membakar) data ke CD-R. Agar aplikasi dapat dijalankan di komputer lain.

Langkah untuk membuat CD dalam program Nero yaitu:

1. Membuka Program Nero Vision, maka akan muncul kotak dialog. Memilih format: Make Data > Data CD.
2. Memilih file yang akan dimasukkan, Add pada pilihan di kotak sebelah kanan.

3. Menekan tombol burn untuk memulai proses pembakaran sampai proses pembakaran selesai, kemudian tekan OK.

15) Pembuatan Cover Compact Disk (CD)

Hasil pembuatan CD (Compact Disk) Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada SMP Negeri 2 Tawangsari Sukoharjo dalam bentuk CD (Compact Disk) .



16) Uji Coba Pembelajaran dengan menggunakan CD Pembelajaran



17) Hasil Uji Coba

Hasil perbandingan antara pembelajaran menggunakan CD pembelajaran dengan tanpa menggunakan CD pembelajaran.

No	Menggunakan CD Pembelajaran	Tanpa menggunakan CD Pembelajaran
1.	Semua siswa bersemangat mengikuti pelajaran	Siswa kurang bersemangat mengikuti pelajaran
2	Siswa dapat fokus dalam pembelajaran	Siswa tidak dapat fokus dalam

	dan lebih menyenangkan	pembelajaran.
3.	Semua siswa akan lebih mengenal teknologi komputer	Siswa hanya mengenal pelajaran dengan metode klasikal
4.	Hasil nilai siswa meningkat dan memuaskan	Hasil nilai siswa kurang memuaskan

18) Kesimpulan

1. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) berbasis multimedia, proses belajar mengajar yang dulunya bersifat klasikal menjadi lebih menarik dan menyenangkan;
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, media yang dibuat dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran sehingga meningkatkan niat belajar dan prestasi siswa.

19) Saran

- a. Pemberian soal-soal kuis dapat diperbanyak, diharapkan dalam penelitian berikutnya lebih dikembangkan variasi dan soal latihan yang lebih menarik;
- b. Suara pada Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa supaya lebih jernih, jelas dan *directing* dengan intonasi dan improvisasi yang sangat memadai.

Daftar Pustaka

- [1] **Ariesto Hadi Sutopo**, Animasi dengan Macromedia Flash berikut ActionScript, Salemba Infotek, Jakarta, 2002
- [2] **Hendi Hendratman**, ST. The Magic of Macromedia Director, Informatika, Bandung, 2008
- [3] **Bunafit Nugroho**, Kreasi Efek dan Animasi Teks dengan Flash CS3, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2008
- [4] **Andi**, Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5, Wahana Komputer dan Penerbit Andi, Semarang, 2011
- [5] **Andi**, Mahir Digital Imaging dengan Adobe Photoshop CS5, Wahana Komputer dan Penerbit Andi, Semarang, 2011
- [6] **RT. Suryadipura, dkk.** Cara Belajar Membaca dan Menulis Huruf Jawa Jilid 1, CV. Yrama Widya, Bandung, 2008
- [7] **RT. Suryadipura, dkk.** Cara Belajar Membaca dan Menulis Huruf Jawa

- Jilid 2, CV. Yrama Widya, Bandung, 2008
- [8] **Y. Suwarno, dkk.** Belajar Tuntas Hanacaraka, SA. Dhaksinarga, Yogyakarta
 - [9] **Dra. Yeyen Maryani, M.Hum.** Unggah-Ungguh Bahasa Jawa, Yayasan Pramalingua, Jakarta, 2004
 - [10] **Mulyana**, Metode Pembelajaran Inovatif Membaca dan Menulis Aksara Jawa, Cakrawala Pendidikan Edisi Khusus Dies, 1996
 - [11] **Dewi Lili Amiyati dan Andi Mariono**, Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Daerah Pokok Bahasan Aksara Jawa Kelas VII di SMP Negeri Sidoarjo, Tugas Akhir Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, 2010
 - [12] **Dina Dewi Cahyani**, Pembuatan Pembelajaran Interaktif Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Sekolah Dasar Kelas 1(satu) Pada Sekolah Dasar Negeri Wonokerso 2, Universitas Surakarta, 2011