



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *MOBILE LEARNING*
BERBASIS *ANDROID* PADA PEMBELAJARAN MEMBACA HURUF
JAWA UNTUK SISWA SMP DI KABUPATEN DEMAK**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Rofiatun Indah Fitriati
NIM : 2601414040
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Interaktif Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP di Kabupaten Demak* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Semarang, Januari 2019

Mengetahui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A., M.Pd.
NIP 196001041988032001



Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd.
NIP 196812151993031003

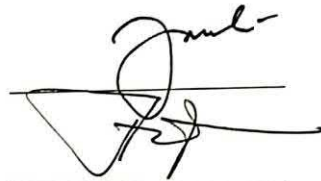
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP di Kabupaten Demak* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Senin
tanggal : 28 Januari 2019

Panitia Ujian Skripsi

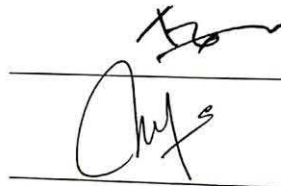
Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum.
NIP 196107041988031003
Ketua



Mujimin, S.Pd., M.Pd.
NIP 197209272005011002
Sekretaris



Drs. Hardyanto, M.Pd.
NIP 195811151988031002
Penguji I



Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd.
NIP 196812151993031003
Penguji II/Pembimbing II

Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd.
NIP 19801041988031003
Penguji III/Pembimbing I



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP di Kabupaten Demak* adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2019



Rofiatun Indah Fitriati
NIM 2601414040

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Tidak ada hal yang sulit jika kita mau berusaha dengan kerja keras, kerja cerdas dan kerja ikhlas, yang penting ada kemauan dan ada kesungguhan serta gunakan logika & ilmu pengetahuan sesuai kapasitas kita masing-masing yang telah Tuhan karuniakan.

Persembahan :

1. Orangtuaku tercinta Ibu Rumi dan Bapak Sumarjo.
2. Kakakku tersayang (keluarga besar Bapak Sumarjo).
3. Atyd terkasih.
4. Sahabatku ABBF Community & As-Syari'ah.
5. Teman-teman PBSJ rombel 2 angkatan 2014.
6. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP di Kabupaten Demak*.

Skripsi ini dapat selesai berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A., M.Pd dan Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberi arahan, bimbingan, dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Drs. Hardyanto, M.Pd sebagai dosen penelaah yang telah berkenan memberikan masukan dan bimbingan.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang memberikan semangat serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Dosen beserta Staf Tata Usaha Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, layanan serta informasi.
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi.
6. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk menjadi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang.

Atas semua bimbingan, do'a dan motivasi dari semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mohon maaf atas sekecil apapun kesalahan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti bahasa.

Semarang, Januari 2019

Penulis

ABSTRAK

Fitriati, Rofiatun Indah. 2019. *Pengembangan Media Interaktif Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP di Kabupaten Demak*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A, M.Pd, Pembimbing II: Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd.

Kata Kunci: *media interaktif mobile learning, android, pembelajaran huruf Jawa*

Media yang digunakan pada pembelajaran membaca huruf Jawa di SMP se-kabupaten Demak kurang efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang kesulitan dalam membaca huruf Jawa. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru, sehingga siswa dalam kegiatan pembelajaran masih cenderung pasif, hanya beberapa siswa saja yang terlihat aktif. Maka dari itu, dikembangkan media interaktif *mobile learning* berbasis *android* yang dapat melatih siswa untuk membaca huruf Jawa secara interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap media interaktif *mobile learning* berbasis *android* untuk pembelajaran membaca huruf Jawa, (2) mendeskripsikan prototipe media interaktif *mobile learning* berbasis *android* untuk pembelajaran membaca huruf Jawa, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi media interaktif *mobile learning* berbasis *android* untuk pembelajaran membaca huruf Jawa.

Pendekatan yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)*. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP dan guru SMP yang mengampu mata pelajaran bahasa Jawa di Demak. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan angket. Teknik analisis data yang dipilih yaitu deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan (1) siswa dan guru membutuhkan media interaktif yang dapat memotivasi siswa untuk terampil membaca huruf Jawa dengan baik dan benar. (2) prototipe media interaktif *mobile learning* berbasis *android* untuk pembelajaran membaca huruf Jawa berbentuk aplikasi yang berisi menu-menu, diantaranya: *pituduh* tombol, *KI lan KD*, materi, *gladhen lan wulangan* berbentuk *game* edukatif yang dikemas secara menarik. (3) media interaktif *mobile learning* berbasis *android* dinilai baik sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa oleh para validator, akan tetapi dengan perbaikan. Selain itu validator juga memberi saran untuk menambahkan jumlah soal pada menu *Gladhen* supaya siswa dapat berlatih membaca huruf Jawa lebih banyak lagi.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan supaya media interaktif *mobile learning* berbasis *android* untuk pembelajaran membaca huruf Jawa perlu diuji cobakan guna mengetahui keefektivitasan media pembelajaran.

SARI

Fitriati, Rofiatun Indah. 2019. Pengembangan Media Interaktif Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP di Kabupaten Demak. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A, M.Pd, Pembimbing II: Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd.

Tembung pangrunut: media interaktif mobile learning, android, pasinaon aksara Jawa

Medhia pembelajaran kang digunakake ing piwulang maca aksara Jawa ing SMP sa-kabupaten Demak durung efektif. Isih akeh siswa kang kangelan maca aksara Jawa. Piwulangan isih musatake saka guru, mula siswa anggone sinau isih pasif. Mula dikembangake media interaktif mobile learning berbasis android sing bisa gladhi siswa prigel maca aksara Jawa kanthi aktif.

Panaliten iki duweni ancas kanggo: (1) njlentrehake kebutuhan siswa lan guru marang media interaktif mobile learning berbasis android kanggo pasinaon Maca Aksara Jawa, (2) njlentrehake prototipe media interaktif mobile learning berbasis android kanggo pasinaon maca aksara Jawa, lan (3) njlentrehake asil saka uji validasi media interaktif mobile learning berbasis android kanggo pasinaon maca aksara Jawa.

Panaliten iki nggunakake pendekatan Research and Development (R&D). Sumber data panaliten iki yaiku siswa kelas VII SMP lan guru SMP kang mulang basa Jawa ing Demak. Carane ngumpulake data nganggo teknik wawancara lan angket. Teknik analisis data kang digunakake yaiku deskriptif kualitatif.

Asil panaliten iki yaiku (1) siswa lan guru butuhake medhia interaktif sing bisa gawe sumangat siswa trampil maca aksara Jawa kanthi bener, (2), prototipe media interaktif mobile learning berbasis android kanggo pasinaon maca aksara Jawa awujud aplikasi kang isine yaiku menu pituduh tombol, KI lan KD, materi, gladhen, lan wulangan (3) media interaktif mobile learning berbasis android dianggep apik kanggo pasinaon maca aksara dening validator. Validator uga maringi pamrayoga kanggo nambahke cacah soal ing menu Gladhen supaya siswa bisa gladhen maca aksara Jawa luwih akh.

Saran kang bisa dienggo miturut asil panaliten yaiku media interaktif mobile kearning berbasis android ing pasinaon maca aksara Jawa perlu diujikake utawa dipraktekake ing sekolahan supaya bisa ngerti keefektifane.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KELULUSAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teoretis	18
2.2.1 Media Pembelajaran.....	18
2.2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	18
2.2.2 Media Interaktif <i>Mobile Learning</i>	20
2.2.2.1 Media Interaktif.....	20
2.2.2.2 <i>Mobile Learning</i>	22
2.2.3 <i>Android</i>	23

2.2.4 Keterampilan Membaca	25
2.2.4.1 Hakikat Membaca	25
2.2.4.2 Membaca Huruf Jawa	27
2.3 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Desain Penelitian.....	31
3.1.1 Potensi dan Masalah.....	32
3.1.2 Pengumpulan Data	33
3.1.3 Desain Produk	33
3.1.4 Validasi Desain	33
3.1.5 Revisi Desain	34
3.2 Data dan Sumber Data	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4 Intrumen Penelitian	35
3.5 Teknik Analisis Data.....	41
BAB 4 HASIL PENELITIAN	42
4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Media Interaktif <i>Mobile Learnig</i>	42
4.2 Kebutuhan Guru terhadap Media Interaktif <i>Mobile Learnig</i>	44
4.3 Prototipe Media Interaktif <i>Mobile Learning</i> Berbasis.....	46
4.3.1 Tahap Pra Produksi Media Interaktif <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i> ..	46
4.3.2 Tahap Produksi Media Interaktif <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i>	47
4.4 Hasil Validasi Media Interaktif <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i>	54
4.5 Revisi Media Interaktif <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i>	56
4.6 Pembahasan Ulasan Media	61
BAB V PENUTUP.....	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media.....	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi	39
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Guru Ahli (Calon Pengguna).....	40

DAFTAR BAGAN

2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	30
3.1 Bagan Tahap Kegiatan Penelitian dan Pengembangan.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Opening</i>	47
Gambar 4.2 Halaman <i>Opening</i>	48
Gambar 4.3 Halaman Ikon dan Nama Aplikasi Media	48
Gambar 4.4 <i>Login</i> Aplikasi	49
Gambar 4.5 Halaman Menu Utama	50
Gambar 4.6 Menu Pituduh Tombol	50
Gambar 4.7 Menu Materi.....	51
Gambar 4.8 Menu <i>Gladhen</i>	52
Gambar 4.9 Menu <i>Wulangan</i>	53
Gambar 4.10 Halaman Akhir Evaluasi	54
Gambar 4.11 Tampilan Media Sebelum Perbaikan	57
Gambar 4.12 Tampilan Media Setelah Perbaikan.....	58
Gambar 4.13 Halaman Menu Akhir <i>Gladhen</i> Sebelum Perbaikan	59
Gambar 4.14 Halaman Menu Akhir <i>Gladhen</i> Sesudah Perbaikan.....	59
Gambar 4.15 Halaman Akhir Menu <i>Wulangan</i> Sebelum Perbaikan	60
Gambar 4.16 Halaman Akhir Menu <i>Wulangan</i> Sesudah Perbaikan	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara	70
Lampiran 2 Rekap Hasil Wawancara	72
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa	74
Lampiran 4 Rekap Angket Kebutuhan Siswa	78
lampiran 5 Instrumen Penilaian	80
Lampiran 6 Angket Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran	80
Lampiran 7 Angket Uji Validasi Materi	91
Lampiran 8 Angket Uji Validasi Pengguna	96
Lampiran 9 Rekap Hasil Uji Validasi	100
Lampiran 10 Surat Keterangan Penetapan Dosen Pembimbing	104
Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Proposal	105
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian	107

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Huruf Jawa atau *aksara Jawa* merupakan salah satu dari sekian warisan budaya leluhur bangsa Indonesia. Huruf Jawa harus dilestarikan keberadaannya supaya tidak punah seiring dengan perkembangannya zaman. Upaya pelestarian huruf Jawa tertuang dalam Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 pasal 1 ayat 9 yang berbunyi “pelindungan adalah upaya menjaga dan memelihara kelestarian bahasa, sastra, dan aksara Jawa melalui upaya penelitian, pengembangan, pembinaan, dan pengajaran”. Pelestarian ini diwujudkan pada kurikulum pembelajaran sekolah.

Pembelajaran sekolah tidak terlepas dengan adanya kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan dasar yang digunakan untuk acuan pembelajaran dan sering mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan tujuan pembelajaran. Saat ini, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Di dalam kurikulum terdapat beberapa kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran bahasa Jawa jenjang SMP kelas VII KD 4.5 membaca nyaring teks 1 (satu) paragraf berhuruf Jawa. Pada KD tersebut, siswa diharapkan mampu menguasai keterampilan membaca huruf Jawa dengan benar.

Siswa membutuhkan proses belajar yang kontinu agar dapat terampil membaca tulisan aksara Jawa, sehingga perlu memperhatikan cara-cara agar siswa tetap senang belajar membaca aksara Jawa. Siswa perlu diberikan adanya inovasi dalam pembelajaran supaya terampil dan senang mempelajari membaca huruf Jawa, karena pada kenyataannya siswa merasa kesulitan mempelajari huruf Jawa.

Pernyataan siswa kesulitan mempelajari huruf Jawa diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru maupun siswa kelas VII pada beberapa SMP di Kabupaten Demak. Hasilnya diketahui bahwa: pertama, media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran membaca huruf Jawa masih terbatas yaitu berupa kartu aksara. Kartu aksara yang dimaksud merupakan potongan kertas yang bertuliskan aksara *Legena*. Kemampuan siswa membaca huruf Jawa dengan media kartu aksara belum memenuhi hasil yang bagus. Hal demikian dapat dilihat dari banyaknya siswa masih kesulitan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa.

Kedua, sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku teks saja. Kelemahan sumber belajar hanya dari buku teks ialah sebagian siswa masih malas untuk membaca buku. Dengan begitu akan mempengaruhi bahwa siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Ketiga, proses pembelajaran membaca huruf Jawa menggunakan metode ceramah dan penugasan. Dalam pengajarannya masih menggunakan cara transfer ilmu dari pengajar ke siswa secara langsung di kelas. Siswa hanya

menjadi objek pasif yang mendengarkan dan menghafal materi yang disampaikan oleh pengajar. Pembelajaran pasif tersebut tidak memenuhi kriteria pencapaian sesuai kurikulum yang berlaku saat ini.

Keempat, waktu yang digunakan untuk pembelajaran membaca huruf Jawa di kelas sangat kurang. Padahal keterampilan membaca huruf Jawa dapat dikuasai oleh siswa dengan cara dilakukan secara kontinu atau berulang-ulang. Namun keterbatasan waktu membuat siswa kurang menguasai keterampilan membaca huruf Jawa.

Dengan demikian, diperlukan adanya media yang dapat membantu siswa untuk mengetahui dan cara berlatih membaca huruf Jawa dengan benar. Media tersebut dirasa perlu adanya inovasi yang dapat diakses setiap saat dan mudah diakses diberbagai tempat (*portable*) yaitu dengan menggunakan ponsel atau *gadget*, karena selain dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah juga dapat digunakan siswa belajar dan berlatih dirumah. Ponsel atau *gadget* sebagai salah satu teknologi sekarang ini dimiliki dan disukai oleh siswa.

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini juga diikuti oleh perkembangan ponsel yang di dalamnya terdapat beraneka sistem operasi. Salah satu sistem operasi yang laris digunakan di ponsel atau *smartphone* adalah sistem operasi *android*. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan.

Seiring berkembangnya zaman para pembelajar bersinggungan dengan perangkat-perangkat teknologi komunikasi bergerak yang menjadikan gelombang kecenderungan media pembelajaran baru dikenal sebagai *mobile learning (m-learning)*. Menurut Listyorini (2013:25), *Mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. *Mobile learning* berbasis *android* sebagai bentuk pembelajaran yang khusus memanfaatkan perangkat bergerak dari aplikasi *android*, dengan begitu penggunaan menjadi relative mudah. Terbukti munculnya paradigma baru dalam pembelajaran yang dapat dilakukan secara *portable* (mudah diakses di berbagai tempat) melalui media *mobile learning* berbasis *android*. Pada kenyataannya guru dan siswa sering mengakses kebutuhan materi pelajaran melalui ponsel sebagai alat bantu atau media.

Diperlukan adanya media interaktif *mobile learning* berbasis *android* diharapkan siswa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran membaca huruf Jawa. Peran guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswanya bersemangat untuk belajar. Begitu pula dengan sarana ataupun media pembelajaran yang disediakan akan lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sadiman, dkk (2008:17), bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Pembelajaran Membaca Huruf Jawa untuk Siswa SMP di Kabupaten Demak”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ditemui di SMP Kabupaten Demak.

- 1) Belum ada media interaktif yang digunakan dalam media pembelajaran membaca huruf Jawa.
- 2) Sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran huruf Jawa terbatas pada buku teks saja.
- 3) Metode yang digunakan pada pembelajaran huruf Jawa menggunakan metode konvensional dan kurang kreatif.
- 4) Terbatasnya waktu pada pembelajaran membaca huruf Jawa di sekolah.
- 5) Kurangnya inovasi dalam strategi pembelajaran membaca huruf Jawa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, bahwa belum ada media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa secara menarik dan *portable*, maka penelitian ini dibatasi untuk menghasilkan produk media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa yang layak untuk pembelajaran membaca huruf Jawa.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa untuk pembelajaran membaca huruf Jawa?
- 2) Bagaimana prototipe media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP?
- 3) Bagaimana hasil uji validasi ahli terhadap pengembangan media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa untuk pembelajaran membaca huruf Jawa.
- 2) Menyusun prototipe media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap prototipe media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa untuk pembelajaran membaca huruf Jawa bagi siswa kelas VII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Ditinjau dari manfaatnya, penelitian ini memiliki dua segi manfaat sekaligus, yaitu secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan khususnya perkembangan bahasa Jawa dalam bidang teknologi, sehingga paradigma kekunoan bahasa Jawa perlahan berubah.

2) Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dari hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi guru, siswa, dan penelitian lain. Hasil dari penelitian ini diharapkan bagi guru dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya media dalam pembelajaran. Memperkenalkan media interaktif membaca huruf Jawa agar pembelajaran dikelas lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi membaca huruf Jawa. Manfaat penelitian ini bagi siswa memperkenalkan cara belajar membaca huruf Jawa melalui media interaktif *mobile learning* berbasis *android*. Dapat menjadi salah satu sumber belajar mandiri siswa dalam mempelajari huruf Jawa, sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari huruf Jawa dimanapun dan kapanpun (*portable*), tidak hanya di kelas. Memotivasi siswa untuk semakin senang belajar membaca huruf Jawa. Manfaat bagi peneliti diharapkan dapat menjadi referensi untuk tindak lanjut mengenai pengaruh media interaktif *mobile learning* pada aplikasi *android* terhadap minat belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang fokus pada pengembangan media pembelajaran. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai tinjauan pustaka yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Gesang (2010), Melhuish (2010), Desi (2012), As'ad, dkk. (2013), Purwanto (2013), Rizki (2014), Afina (2015), Evi (2015), Fatimatuz (2015), Laelatul (2017) dan Yeni dan Meini (2017).

Dewi dan Gesang (2010) menulis artikel dalam jurnal teknik dan edukasi berjudul *Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawanghari Kabupaten Sukoharjo*. Mereka menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) berbasis multimedia dapat membuat proses belajar mengajar yang dulunya bersifat klasikal menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan menggunakan CD pembelajaran didapatkan hasil uji coba bahwa semua siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan siswa dapat fokus dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran interaktif aksara Jawa ini dapat membantu para pengajar untuk bisa lebih mudah dan efektif dalam melakukan proses mengajar, selain itu dapat digunakan sarana belajar sendiri.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dewi dan Gesang adalah

keduanya membuat media pembelajaran huruf Jawa untuk siswa SMP. Adapun perbedaannya adalah pada penelitian Dewi dan Gesang membuat media pembelajaran huruf Jawa menggunakan media *e-learning*, sedangkan penelitian ini menggunakan media *m-learning*.

Melhuish (2010) melakukan penelitian berjudul *Looking to The Future: M-Learning with The iPad*. Hasil penelitian tersebut berupa media *iPad* sebagai teknologi informasi dapat dijadikan sarana sumber belajar. Penelitian Melhuish mengeksplorasi penerapan pengajaran dan pembelajaran yang efektif, fungsionalitas yang ditawarkan oleh *iPad*, dan potensi penggunaannya untuk pembelajaran. Kemampuan untuk belajar dalam konteks sendiri dalam ruang dan waktu yang tidak terbatas dengan memanfaatkan teknologi seluler sebagai pusat pembelajaran merupakan konsep pembelajaran *m-learning* yang diterapkan dalam penelitian ini. Keunggulan *m-learning* yaitu mudah dan efektif dalam mengaksesnya. Pengoperasiannya dapat diakses tanpa menggunakan data karena *m-learning* bekerja secara *offline*.

Penelitian Melhuish (2010) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada objek penelitian, yaitu pemanfaatan teknologi informasi sebagai penunjang pendidikan. Hal lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian R&D sebagai desain penelitian untuk mengembangkan sebuah produk. Perbedaan penelitian Melhuish dengan penelitian ini ditinjau dari tujuan hasil produk akan sedikit berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *mobile learning* membaca huruf Jawa pada

android, sedangkan Melhuish (2010) mengembangkan *mobile learning* yang berjalan pada iPad.

Desi (2012) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Interaktif Permainan Kartu Berjenjang untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas VIII SMP*. Media yang dikembangkan berbentuk aplikasi (*e-learning*) atau menggunakan perangkat komputer yang berisi materi dan evaluasi aksara Jawa. Penerapan penggunaan *macromedia flash 8* sudah efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Jawa kelas VIII SMP 3 Ungaran, dengan indikasi adanya perbedaan antara nilai sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media dengan rata-rata nilai pada *pre-test* adalah 58 dan pada *post-test* adalah 77.

Persamaan penelitian Desi dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis *macromedia flash* untuk pembelajaran membaca huruf Jawa. Perbedaan penelitian Desi dengan penelitian ini terletak pada penggunaan perangkat dan versi *macromedia flash* yang digunakan. Penelitian Desi menggunakan perangkat komputer (*e-learning*), sedangkan pada penelitian ini menggunakan perangkat *smartphone android (m-learning)*. Perbedaan lain pada penelitian Desi menggunakan *Macromedia flash 8* untuk membuat media interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan *macromedia flash Cs6*.

As'ad, dkk. (2013) menulis artikel dalam jurnal teknik POMITS yang berjudul *Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android*. Hasil

penelitian tersebut memanfaatkan perangkat genggam *Android* yang digunakan sebagai media pembelajaran menulis huruf Jawa. Hasil dari uji coba menjelaskan bahwa pola-pola yang digunakan saat menulis aksara Jawa dapat dikenali oleh aplikasi aksara Jawa dan pola-pola tersebut dapat dicocokkan dengan daftar aksara Jawa yang terdapat pada berkas pustaka.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti aksara Jawa dengan menggunakan media yang berbasis *Android*. Perbedaannya terletak pada aspek keterampilan dan penggunaan aplikasi. Penelitian As'ad, dkk mengembangkan media untuk keterampilan menulis huruf Jawa dengan penggunaan aplikasi Aksara jawaLib, sedangkan penelitian ini mengembangkan media untuk keterampilan membaca huruf Jawa dengan penggunaan aplikasi *adobe flash cs6*.

Purwanto (2013) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran*. Hasil penelitian tersebut berupa media interaktif membaca aksara Jawa berbentuk aplikasi pada perangkat komputer (*e-learning*) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dan mengatasi sikap pasif siswa. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis *macromedia flash 8* dapat dinyatakan lebih efektif, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perolehan skor rata-rata pada *pre-test* adalah 58 dan setelah *post-test* adalah 77.

Persamaan penelitian Purwanto dengan penelitian ini yaitu sama-sama membuat media interaktif untuk keterampilan membaca huruf Jawa menggunakan *Macromedia Flash*. Perbedaan penelitian Purwanto dengan penelitian ini terletak pada perangkat yang digunakan dan kelengkapan materi yang dibahas. Penelitian Purwanto mengembangkan media interaktif yang digunakan pada perangkat komputer (*e-learning*), sedangkan penelitian ini mengembangkan media interaktif yang digunakan pada perangkat *smartphone* (*m-learning*). Penelitian Purwanto membahas materi *legena*, *aksara murda*, *aksara angka*, dan *sandhangan*, sedangkan pada penelitian ini fokus pada pembahasan materi aksara *legena*, *sandhangan* dan *pasangan*.

Rizki (2015) melakukan penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*”. Hasil penelitian tersebut berupa media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas XI SMA/MA. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian Rizki menggunakan model 4D Thiagarajan termodifikasi. Tiga tahap awal pada prosedur pengembangan 4D yang dilalui pada penelitian adalah *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan). Berdasarkan hasil perolehan data bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* materi sistem peredaran darah manusia layak digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas XI SMA/MA. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji validator diantaranya: berdasarkan

penilaian ahli media kualitasnya sangat baik (98,46%), ahli materi menilai baik (78,46%), dan guru biologi menilai sangat baik (89,92%).

Persamaan penelitian Rizki dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan media yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan sama-sama jenis penelitian pengembangan. Adapun media yang digunakan juga sama-sama berbasis *android*. Perbedaan penelitian terletak pada materi dan tahap pendekatan yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Penelitian Rizki membahas materi sistem peredaran darah manusia, sedangkan penelitian ini membahas materi aksara Jawa. Rizki menggunakan pendekatan 4D Thiagarajan termodifikasi yang meliputi, *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* oleh Sugiyono.

Afina (2015) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Gambar Tulis Hapus untuk Menulis Huruf Jawa bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Hasil dari penelitian tersebut berupa media gambar tulis hapus berisi latihan menulis huruf Jawa yang diberi judul “*Sinau Aksara Jawa Nglegena*”. Media gambar tulis hapus dicetak menggunakan kertas *ivory* yang dilaminasi. Siswa dapat belajar menulis huruf Jawa menggunakan media gambar tulis hapus yang dibuat putus-putus dengan spidol nonpermanen sehingga dapat dihapus dan digunakan secara berulang-ulang.

Persamaan penelitian Afina dengan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang huruf Jawa dan sama-sama menggunakan desain penelitian

pengembangan (*Research and Development*). Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan media. Penelitian Afina menggunakan media gambar tulis hapus, adapun penelitian ini menggunakan media interaktif *mobile learning* berbasis *android*.

Evi (2015) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Buku Gladhen Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Hasil penelitian Evi berupa buku *gladhen* aksara Jawa dengan judul *Ayo Maca Aksara Jawa*. Buku tersebut berisi materi membaca aksara Jawa meliputi *aksara nglegena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg wanda* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Buku *Ayo Maca Aksara Jawa* berisi kosa kata berhuruf Jawa dengan penerapan *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg wanda*. Desain penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Persamaan penelitian Afina dengan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang huruf Jawa dan sama-sama menggunakan desain penelitian pengembangan (*Research and Development*). Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan media, kelengkapan materi yang dibahas dan jenjang siswa. Penelitian Afina menggunakan media buku *gladhen aksara Jawa*, adapun penelitian ini menggunakan media interaktif *mobile learning* berbasis *android*. Materi yang dibahas pada penelitian Eva hanya aksara *nglegena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg wanda* saja untuk siswa kelas IV SD,

sedangkan penelitian ini membahas materi *aksara legena, sandhangan, dan pasangan* untuk siswa kelas VII SMP.

Fatimatuz (2015) menulis artikel dalam jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 15 Tahun ke IV Agustus 2015 berjudul *Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta*. Hasil penelitian Fatimatuz berupa Desain penelitian yang digunakan merupakan desain penelitian pengembangan (*Research and Development*). Hasil dari uji coba media monopoli aksara Jawa layak digunakan. Berdasarkan hasil penilaian uji coba media monopoli aksara Jawa memperoleh skor 4,41 (kriteria sangat baik).

Persamaan penelitian Fatimatuz dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan kompetensi yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan sama-sama jenis penelitian pengembangan. Adapun kompetensi yang digunakan sama-sama pada aspek keterampilan membaca huruf Jawa. Perbedaan penelitian terletak pada media yang dikembangkan. Penelitian Fatimatuz mengembangkan media monopoli aksara Jawa, sedangkan penelitian ini mengembangkan media interaktif *mobile learning* berbasis *android* untuk pembelajaran membaca huruf Jawa.

Laelatul (2017) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Permainan Papan Kartu Sinau Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran berupa kartu Sinau Aksara Jawa (SIRAJA) untuk siswa Sekolah Dasar. Melalui media SIRAJA

siswa dapat berlatih membaca dan menulis aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan panyigeg wanda*. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media SIRAJA termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan skor yang diperoleh adalah 4,4. Hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa saat uji coba menunjukkan bahwa media SIRAJA layak digunakan dengan hasil nilai presentase sebanyak 97,91%.

Persamaan penelitian Laelatul dengan penelitian ini terdapat pada materi yang dibahas yaitu sama-sama membahas materi aksara Jawa. Perbedaan penelitian Laelatul dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan dan aspek keterampilannya. Penelitian Laelatul menggunakan media kartu Sinau Aksara Jawa (SIRAJA) untuk siswa Sekolah Dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan media interaktif *mobile learning* berbasis *android*. Perbedaan lain pada penelitian Laelatul yaitu media yang digunakan untuk keterampilan membaca dan menulis huruf Jawa, sedangkan penelitian ini khusus untuk keterampilan membaca huruf Jawa.

Yeni dan Meini (2017) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan di Akademi Farmasi Surabaya*. Hasil penelitian tersebut berupa media pembelajaran berbentuk aplikasi buku saku *berbasis android* berisi materi hukum kesehatan untuk mahasiswa Akademi Farmasi Surabaya. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (Analisis - Desain - Pengembangan - Implementasi - Evaluasi). Berdasarkan hasil perolehan data bahwa media aplikasi buku saku berbasis *android* sebagai

media pembelajaran hukum kesehatan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa di Akademi Farmasi Surabaya. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji dari para ahli yaitu nilai prosentase kelayakan media sebesar 87,7%, sedangkan untuk hasil analisis minat mahasiswa mendapat prosentase total 81,75% dan untuk hasil belajar mahasiswa yang tuntas mendapatkan prosentase sebesar 91,6%.

Persamaan penelitian Yeni dan Meini dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan media yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan sama-sama jenis penelitian pengembangan. Adapun media yang digunakan juga sama-sama berbasis *android*. Perbedaan penelitian terletak pada materi dan tahap pendekatan yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Penelitian Yeni dan Meini membahas materi hukum kesehatan untuk jenjang mahasiswa, sedangkan penelitian ini membahas materi aksara Jawa untuk siswa SMP. Yeni dan Meini menggunakan pendekatan ADDIE (Analisis – Desain - Pengembangan - Implementasi – Evaluasi), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* oleh Sugiyono.

Kesimpulannya, penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian *research and development (R&D)* yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif *mobile learning* berbasis *android* yang digunakan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan kajian pada penelitian-penelitian selanjutnya.

2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi media pembelajaran, media interaktif *mobile learning*, *android*, keterampilan membaca, dan membaca huruf Jawa.

2.2.1 Media Pembelajaran

Pada bagian ini dibahas tentang hakikat media pembelajaran yang mencakup definisi media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan jenis-jenis media.

2.2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

Pembelajaran akan berhasil lebih maksimal dengan bantuan media. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Hamdani (2011:244) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa. Dikatakan pula oleh Arsyad (2013:19) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat bantu yang menunjang berlangsungnya proses pembelajaran guna mempermudah dan memberikan inovasi dalam membelajarkan sesuatu

kepada siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, maka media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa dalam aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Arsyad 2013:25).

Media pembelajaran tentunya memiliki banyak manfaat. Disebutkan oleh Sudjana dan Rivai (2017:2) bahwa manfaat menggunakan media pembelajaran diantaranya: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) metode pengajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari pemaparan manfaat media oleh Sudjana dan Rivai di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dengan media akan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, media pembelajaran akan lebih memperjelas bahan pengajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa, dengan media pembelajaran siswa akan lebih aktif serta pembelajaran akan lebih interaktif. Beragam manfaat media tersebut tentunya ada banyak jenis-jenis media yang dapat kita gunakan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Begitu beragamnya jenis media, sehingga Hamdani (2010:5) mengelompokkannya menjadi 6 jenis, diantaranya: (1) media grafis merupakan media visual, (2) teks, media ini membantu siswa untuk berfokus pada materi, (3) audio, media audio memudahkan dalam pembelajaran simakan (4) grafik, media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, (5) animasi, media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variable terhadap proses tersebut, (6) video, sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.

Secara umum media dapat dikelompokkan menjadi media audio atau suara, media visual atau gambar dan media audio visual yaitu perpaduan antara gambar dengan suara.

2.2.2 Media Interaktif *Mobile Learning*

Bagian ini akan dibahas tentang media interaktif dan *mobile learning*. Adapun penjabarannya sebagai berikut.

2.2.2.1 Media Interaktif

Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila siswa tidak hanya menyimak dan mendengar tetapi secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran itu. Siswa dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Sikap pasif siswa saat proses belajar mengajar berlangsung dapat disiasati dengan penggunaan media interaktif.

Menurut Seels & Glasgow (Arsyad 2011 :36) mengemukakan media interaktif adalah suatu media dengan sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi berbasis audiovisual atau video rekaman dengan pengendalian komputer, *mobile device*, dan perangkat lainnya kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara, tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif. Respon dari siswa tersebut dijadikan penentu kecepatan dan efektifitas penyajian.

Media interaktif yang akan dikembangkan pada penelitian ini mencakup tiga karakteristik media dalam media pembelajaran menurut Daryanto (2013:53). Karakteristik tersebut diantaranya yaitu memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, bersifat interaktif yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan bersifat mandiri yang artinya memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi tiga karakteristik tersebut, media pembelajaran interaktif sebaiknya juga memenuhi fungsi yaitu mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, dan percobaan. Apabila media pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Daryanto (2013:52) menarik simpulan bahwa secara umum manfaat media pembelajaran aktif yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah

waktu mengajar dapat efisien, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

2.2.2.2 Mobile Learning

Mobile Learning didefinisikan oleh Clark Quinn (2000) sebagai *The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. E-Learning independent of location in time or space.* Merujuk dari definisi tersebut maka, *mobile learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik.

Menurut Listyorini (2013:27) *mobile learning* atau *m-learning* sering didefinisikan sebagai *e-learning* melalui perangkat komputasi mobile. *Mobile learning* juga merupakan penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi *mobile* agar dapat diakses darimana saja dan kapan saja. Pada umumnya, perangkat *mobile* berupa telepon seluler digital dapat didefinisikan sebagai perangkat apapun yang berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, dapat dibawa setiap waktu dalam kehidupan sehari-hari, dan yang dapat digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran. Perangkat kecil ini dapat dilihat sebagai alat untuk mengakses konten, baik disimpan secara lokal pada *device* maupun dapat dijangkau melalui interkoneksi.

2.2.3 *Android*

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet (Salbino, 2014:7). *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014:2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan pirantinya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Referensi lain ditemukan bahwa Huda (2013:1-5) berpendapat mengenai *android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet. Sistem operasi *android* ini bersifat *open source*, sehingga banyak *programmer* yang membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi *Android* karena alasan *open source* tersebut.

Berdasarkan definisi di atas, dapat ditarik simpulan bahwa *android* merupakan sebuah sistem operasi yang bekerja pada perangkat bergerak dengan sistem operasi terbuka. *Open source platform* atau sistem operasi terbuka merupakan sistem yang memungkinkan pengguna dapat mengembangkan aplikasi sendiri. Kode pada sistem ini didesain terbuka, artinya siapa saja dapat melihat kode program dan memperbaikinya (Gargenta, 2011:2).

Ponsel *android* pertama kali diluncurkan pada 2008, namun perjalanan panjang *android* sendiri jauh sebelum itu. Sekitar tahun 2004, Andrew Rubin atau dikenal dengan Andy Rubin menginkubasi *android* bersama perusahaan modal Redpoint Ventures (Tri Utami, 2012:1). Pada awalnya *android* dikembangkan oleh perusahaan kecil di Silicon Valley yang bernama *Android Inc.* Selanjutnya, google mengambil alih sistem operasi tersebut pada tahun 2005 dan mencanangkannya sebagai sistem operasi yang bersifat *open source* (Kadir, 2013:2).

Menurut Safaat (2015:2) pada saat perilisan perdana *android* 5 November 2007. *Android* bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, google merilis kode-kode *android* di bawah lisensi *apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi *Android*. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD).

Seperti teknologi informasi dan komunikasi lainnya, *android* memiliki banyak kelebihan. Cinar (2011:2) menyatakan bahwa *android* merupakan sistem operasi yang lengkap, terbuka dan tidak berbayar. *Android* memiliki

berbagai kelebihan bagi pengguna pengembang, dan vendornya. Hal ini disebabkan beberapa faktor di antaranya dari kelengkapan, terbuka.

Berbagai kelebihan *android* mendasari penelitian ini untuk mengembangkan media *interaktif mobile learning* berbasis *android*. Pertama, *android* mudah dalam proses pengembangannya dengan fitur *open source sistem*. Kedua, *android* populer di masyarakat, baik menengah ke bawah maupun ke atas.

2.2.4 Keterampilan Membaca

Bagian ini dibahas hakikat membaca dan membaca huruf Jawa. Paparan mengenai teori tersebut adalah sebagai berikut.

2.2.4.1 Hakikat Membaca

Membaca merupakan bagian keterampilan berbahasa (membaca, menyimak, menulis, dan berbicara). Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti seluruh kegiatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Hampir semua kegiatan belajar-mengajar melakukan kegiatan membaca, tetapi kadang-kadang tidak sadar akan apa yang terjadi pada saat membaca. Bila kita lihat seolah-olah membaca hanyalah mengucapkan lambang-lambang bunyi sesuai dengan lafalnya saja. Membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang tertulis, melainkan menyatukan bermacam-macam kemampuan pembaca agar mampu memahami materi yang dibaca. Pembaca berupaya supaya lambang-lambang yang dilihatnya itu menjadi lambang-lambang yang

bermakna. Widyamartaya (dalam Rokhman, dkk. 2015:4) mengatakan bahwa membaca adalah memahami isi yang dibaca. Pembaca membaca dari rangkaian kata-kata. Rangkaian kata-kata bukanlah isi, melainkan wadah atau wahana isi.

Sama halnya dengan pendapat Widyamartaya, dikatakan pula oleh Dalman (2017:5) membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Secara umum membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

Berdasarkan beberapa definisi tentang membaca yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses perubahan bentuk lambang atau tanda atau tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna.

Ditinjau dari jenisnya membaca dibedakan menjadi tiga jenis yaitu membaca nyaring, membaca senyap, dan membaca pemahaman. Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, siswa ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap atau memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang (Tarigan, 1982:23). Sejalan dengan pendapat tersebut, membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau kegiatan

melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras (Dalman, 2017:63).

Membaca senyap (dalam hati) adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tanpa menyuarakan isi bacaan yang dibacanya. Dalam membaca senyap pembaca hanya mempergunakan ingatan visual yang melibatkan pengaktifan mata dan ingatan.

Membaca pemahaman adalah membaca teks bacaan dengan maksud memahami makna yang terkandung dalam teks. Oleh sebab itu, membaca pemahaman lebih difokuskan pada memahami makna setiap kata dan kalimat yang terdapat dalam teks tersebut.

2.2.4.2 Membaca Huruf Jawa

Menurut Padmoesoekotjo (1986) huruf Jawa ditulis menggantung atau di bawah garis. Hurufnya berjumlah dua puluh, meliputi: *ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha*, dan *nga*. *Dentawyanjana* artinya suara gigi (denta = gigi, wyanjana = suara). Isitilah ini digunakan untuk menyebut huruf Jawa (carakan Jawa). Penulisan *dentyawyanjana* tidak menggunakan spasi antara kata dengan kata. Kaidah penulisan ini berlaku karena berdasarkan sejarah penulisan huruf Jawa.

Sejalan dengan pendapat Padmoesoekotjo, Darusuprpta (1996:5) mengatakan huruf carakan atau *nglegena* yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri atas dua puluh aksara pola yang bersifat silabik (bersifat kesukukataan). Masing-masing aksara pokok mempunyai aksara

pasangan, yakni aksara yang berfungsi untuk menghubungkan suku kata tertutup konsonan dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata tertutup wignyan, layar, dan cecak.

Membaca merupakan suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (Dalman 2017:6). Istilah penyandian kembali digunakan untuk menggantikan istilah membaca karena mula-mula lambang tertulis diubah menjadi bunyi, baru kemudian sandi itu dibaca, sedangkan pembacaan sandi merupakan suatu penafsiran atau interpretasi terhadap ujaran dalam bentuk tulisan. Maka prinsip membaca huruf Jawa membutuhkan ketelitian dan ketekunan. Keterampilan membaca huruf Jawa dapat meningkat dengan berlatih secara terus-menerus atau berulang-ulang. Sama halnya dengan membaca pada umumnya, membaca aksara Jawa merupakan proses menerjemahkan simbol-simbol (tulisan) menjadi bunyi-bunyi bahasa yang bermakna. Siswa membutuhkan proses belajar yang kontinu agar dapat terampil membaca tulisan aksara Jawa.

2.3 Kerangka Berpikir

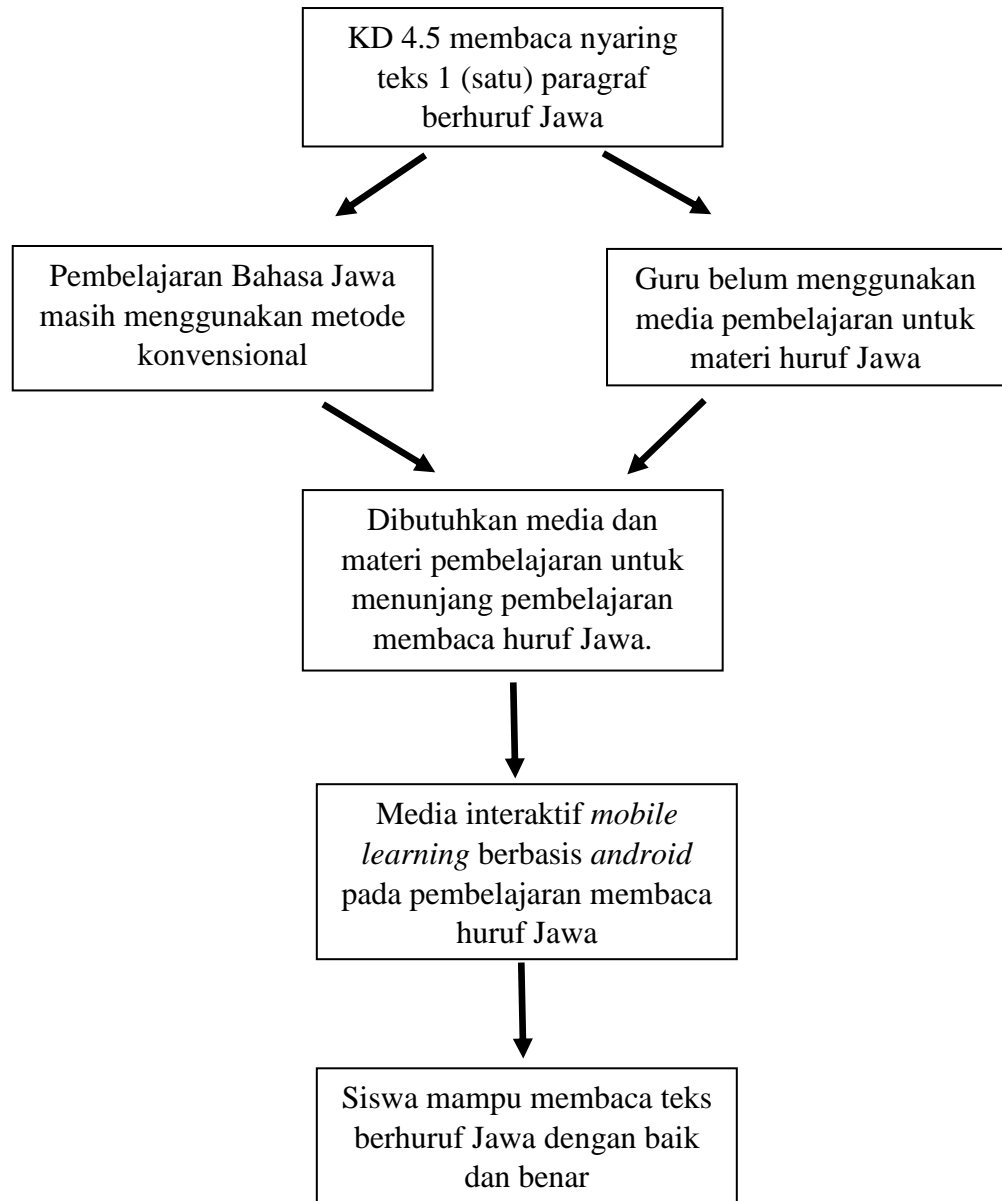
Pada kompetensi dasar bahasa Jawa kelas VII SMP, siswa dituntut agar dapat membaca dan menulis satu paragraf teks berhuruf Jawa. Pada kenyataannya masih banyak dijumpai siswa SMP di Kabupaten Demak yang belum bisa membaca dan menulis huruf Jawa dengan benar. Guru masih menggunakan metode konvensional saat pembelajaran berlangsung. Minimnya media yang dipakai juga menjadikan pembelajaran membaca huruf Jawa kurang optimal. Pembelajaran membaca dan menulis huruf Jawa

memang butuh ketelatenan untuk berlatih secara kontinu supaya dapat membaca dan menulis huruf Jawa secara benar dan lancar. Maka terobosan media pembelajaran berperan sangat penting guna membantu siswa belajar kapanpun dan di manapun.

Dalam pembelajaran membaca, khususnya membaca huruf Jawa, penyajian materi dan evaluasi dengan menggunakan media yang tepat perlu diupayakan lebih maksimal, salah satunya adalah media interaktif *mobile learning* berbasis *android*. Media ini termasuk dalam kategori media audiovisual. Dengan media interaktif *mobile learning* diharapkan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran membaca huruf Jawa. Media interaktif *mobile learning* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa. Media ini dapat digunakan untuk merangsang daya pikir dan motivasi siswa sehingga akan termotivasi untuk berlatih membaca huruf Jawa.

Dari dasar tersebut, diharapkan dengan memanfaatkan media interaktif *mobile learning* berbasis *android* akan terciptanya media yang inovatif dan menarik perhatian siswa dalam berlatih membaca huruf Jawa, sehingga dapat memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran membaca huruf Jawa. Maka dengan pengembangan media interaktif *mobile learning* pada pembelajaran membaca huruf Jawa diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa terutama membaca huruf Jawa.

2.1 Bagan Kerangka Berpikir



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan. Siswa membutuhkan media pembelajaran membaca huruf Jawa yang lebih inovatif dan mudah dipahami, serta dapat memotivasi siswa untuk terampil membaca huruf Jawa dengan baik dan benar. Selain itu, dalam pembelajaran membaca huruf Jawa siswa membutuhkan latihan-latihan berbentuk *game* edukatif untuk mengasah kemampuan membaca mereka. Guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi tingkatan siswa kelas VII SMP. Media interaktif *mobile learning* berbasis *android* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran membaca huruf Jawa.
- 2) Prototipe media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa terdiri dari halaman opening, halaman menu utama yang meliputi: menu *pituduh* tombol, menu KI lan KD, menu materi, menu *gladhen*, menu *wulangan*, pustaka dan halaman *pangrakit*.
- 3) Hasil validasi media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa yang dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, materi dan calon pengguna, menunjukkan bahwa media interaktif *mobile learning* berbasis *android* membaca huruf Jawa dinilai baik. Validator juga

memberikan beberapa saran seperti penambahan tombol pengontrol *background*, penambahan menu KI dan KD, dan penambahan jumlah latihan soal & skor pada menu *gladhen*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh saran yaitu media interaktif *mobile learning* berbasis *android* pada pembelajaran membaca huruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP perlu diuji cobakan kepada siswa guna mengetahui keefektifan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- As'ad, dkk. 2013. "Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android". *Jurnal Teknik POMITS*. Tahun 2013. Nomor 1. Hlm. 94-98. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Cinar, Onur. 2011. *Android Apps with Eclipse*. Ebook: Apress.
- Dalman. 2017. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darusuprpta. 1996. *Pedoman penulisan aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farina Putri, Yeni dan Meini Sombang Sumbawati. 2017. "Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan di Akademi Farmasi Surabaya". *Jurnal EDU*. Tahun 2017. Vol. 2. Nomor 2. Hlm. 87-94. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Gargenta, Margo. 2011. *Building Application for Android Market „Learning Android“*. Ebook: Reilly Media Inc.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kadir, Abdul. 2013. *Pemograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Kartikasari, Dewi dan Gesang Kristanto Nugroho. 2010. "Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo". *Journal Speed*. Tahun 2010. Nomor 3. Hlm. 1-6. Solo: Universitas Surakarta.
- Listyorini, Tri dan Anteng Widodo. 2013. Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Jurnal SIMETRIS*. April 2013. Volume 3 Nomor 1. Hlm 25-30. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Maulida, Afina. 2015. *Pengembangan Media Gambar Tulis Hapus untuk Menulis Huruf Jawa Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Melhuish, Karen. 2010. *Looking to The Future: M-Learning with The iPad*. Jurnal Internasional. Tahun 2010. Nomor 3. Hlm 1-16. University of Waikato College of Education: New Zealand.
- Mukaromah, Laelatul. 2017. *Pengembangan Media Permainan Papan Kartu Sinau Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Padmoesoekotjo. 1986. *Penulisane Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: Citra Jaya Murti.
- Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Upaya Menjaga dan Memelihara Kelestarian Aksara Jawa. 2013. Semarang: Gubernur Jawa Tengah.
- Purwanto. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Rokhman, Fathur, Rustono, Subyantoro. 2015. *Pokok-pokok Membaca*. Sukoharjo: CV. Farishma Indonesia.
- Quinn, Clark. 2000. *M-learning, Mobile Wireless in Your Pocket Learning*. <http://www.linezine.com/2.1/feature/cqmmwiyp.htm> (8 Jun. 2017).
- Sadiman, Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safaat H, Nazruddin. 2015. *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi
- Sambodo, Rizki Agung. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Satya Putra dan Aritonang. 2014. *Beginning Android programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tri Utami, Endah. 2012. *Jurus Kilat Menguasai Android*. Jakarta: PT NIAGA SWADAYA.

Vuryanti, Desi. 2012. “Pengembangan Media Interaktif Permainan Kartu Berjenjang untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas VIII SMP”. Hlm 1-9. Malang: Universitas Negeri Malang.

Yuliana, Evi. 2015. *Pengembangan Buku Gladhen Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis. Universitas Negeri Semarang.