



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS BERTULUHURUF
JAWA UNTUK SISWA KELAS VII SMP
DI KECAMATAN UNGARAN TIMUR**

SKRIPSI

disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Fajar Arum Sari
NIM : 2601414075
Prodi : 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 yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Teks Berhuruf Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 25 Maret 2019

Pembimbing I,



Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd.
NIP196001041988031003

Pembimbing II,



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.
NIP196111261990022001

PENGESAHAN KELULUSAN

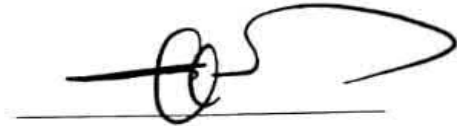
Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Teks Berhuruf Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Pada hari : Selasa

Tanggal : 23 April 2019

Panitia Ujian Skripsi

Ketua Panitia
Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP 196408041991021001



Sekretaris
Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.
NIP 196101071990021001



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



Penguji II
Dra. Endang Kurniati, M.Pd.
NIP 196111261990022001



Penguji III
Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd.
NIP 196001041988031003



Diketahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Muhammad Jazuli, M.Hum.
NIP 196107041988031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik ilmiah.

Semarang, 25 Maret 2019

Penulis,



Fajar Arum Sari

NIM 2601414075

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Hidup adalah perubahan, kita yang merubah, atau kita yang akan dirubah”.

(Fajar Arum Sari)

PERSEMBAHAN

1. Skripsi ini kupersembahkan kepada
Bapak Samidi dan Ibu Kusmiyati
sebagai tanda baktiku.
2. Mas Dofa, Iqbal, dan Adnan, yang
senantiasa menjadi sumber semangat.
3. Teman-teman seperjuangan PBSJ 2014.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam penulis haturkan kepada nabi Muhammad SAW yang selalu penulis harapkan syafaatnya kelak di yaumul akhir.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd. pembimbing I dan Ibu Dra. Endang Kurniati, M.Pd. pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta ilmu kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak di bawah ini:

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang serta segenap dosen yang telah memberikan ilmu, fasilitas, administrasi, motivasi, dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
3. Kepala sekolah serta guru-guru SMP di Kecamatan Ungaran Timur.
4. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan doa yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT memberikan balasan dan pahala atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya, serta bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Semarang, 26 Februari 2016

Penulis

ABSTRAK

Sari, Fajar Arum. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Teks Berhuruf Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd. dan Dra. Endang Kurniati, M.Pd.

Kata kunci: multimedia interaktif, membaca, teks berhuruf Jawa.

Siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur merasa bosan dengan pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa yang monoton. Hal ini dikarenakan terbatasnya media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa yang ada. Guru hanya menggunakan buku ajar selama pembelajaran, sehingga minat siswa dalam membaca teks berhuruf Jawa kurang karena teks yang disajikan terlalu panjang. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik, atraktif, dan interaktif agar memotivasi siswa dalam membaca teks berhuruf Jawa. Tujuan penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP, 2) menyusun prototipe media interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP, dan 3) memaparkan hasil validasi ahli terhadap prototipe media interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP.

Penelitian ini menggunakan metode *research and developmen (R and D)*. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur serta dosen ahli materi dan media. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini berupa prototipe multimedia interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur. Prototipe disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan guru yaitu 1) struktur isi, 2) pengemasan, dan 3) audio yang digunakan pada multimedia interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa. Bentuk dari penyusunan prototipe yaitu berupa aplikasi multimedia interaktif. Penayangan teks berhuruf Jawa melalui cerita bergambar lebih menarik minat siswa dalam membaca teks berhuruf Jawa. Selain itu, terdapat audio sebagai konfirmasi cara membaca yang benar untuk menunjang siswa belajar secara mandiri di manapun dan kapanpun. Desain produk tersebut diuji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru sebagai pengguna. Setelah dilakukan perbaikan desain produk sesuai dengan saran validator, multimedia interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa dianggap layak untuk digunakan oleh siswa kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur. Bagi guru dan siswa, media pembelajaran hasil penelitian ini selain dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas, juga dapat digunakan siswa pada pembelajaran mandiri.

SARI

Sari, Fajar Arum. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Teks Berhuruf Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd. dan Dra. Endang Kurniati, M.Pd.

Tembung pangrunut: media interaktif, membaca, teks berhuruf Jawa.

Siswa kelas VII SMP ing Kecamatan Ungaran Timur rumangsa yen sinau maca aksara Jawa kuwi mboseni. Perkara kuwi jalaran medhiya kanggo sinau maca aksara Jawa kang isih sithik. Guru namung nggunakake buku nalika pasinaon, mula siswa males anggone nyinau amarga teks kang ana ing buku kuwi dawa-dawa. Amarga kuwi, perlu anane medhiya kang nyenengake kanggo siswa, atraktif, lan interaktif supaya siswa semangat anggone sinau maca aksara Jawa. Tujuwan saka paneliten iki yaiku 1) maparake kabutuhan siswa lan guru babagan multimedia interaktif pasinaon maca aksara Jawa, 2) ngrancang prodhuk multimedia interaktif pasinaon maca aksara Jawa, lan 3) njlentrehaken asil validasi babagan multimedia interaktif pasinaon maca aksara Jawa kanggo siswa kelas VII SMP ing Kecamatan Ungaran Timur.

Panaliten iki nggunakake metode research and developmen (R and D). Subjek panaliten iki yaiku guru lan siswa kelas VII SMP ing Kecamatan Ungaran Timur uga dhosen ahli materi lan medhiya. Teknik ngumpulake data nggunakake teknik wawancara, observasi lan angket. Teknik analisis data kang digunakake yaiku deskriptif kualitatif.

Asil panaliten iki awujud prototipe multimedia interaktif pasinaon maca aksara Jawa kanggo siswa Kelas VII SMP ing Kecamatan Ungaran Timur. Prototipe kasusun miturut angket kabutuhan siswa lan guru yaiku 1) isi materi, 2) wujud medhiya, lan 3) swara kang digunakake ing multimedia interaktif pasinaon maca aksara Jawa. Wujud saking prototipe yaiku aplikasi multimedia interaktif. Wujud crita gambar kang dibarengi karo teks aksara Jawa ndadekake siswa luwih seneng kanggo sinau maca aksara Jawa. Saliyane kuwi, anane swara kanggo konfirmasi cara maca kang bener ndadekake siswa bisa sinau kanthi mandhiri ing ngendi wae lan kapan wae. Rancangan prodhuk kasebut diuji validasi dening ahli medhiya, ahli materi, lan guru, banjur rancangan prodhuk mau didandani miturut saran validator. Multimedia interaktif pasinaon maca aksara Jawa dianggep wis trep digunakake kanggo siswa kelas VII SMP ing Kecamatan Ungaran Timur. Tumrap guru lan siswa, medhiya pasinaon asil panaliten iki ora mung bisa digunakake kanggo pasinaon ing njero kelas, nanging uga bisa digunakake kanggo sinau mandhiri.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii |
| PENGESAHAN KELULUSAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| PRAKATA..... | vi |
| ABSTRAK | vii |
| SARI..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| 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 Penulisan | 6 |
| 1.6 Manfaat Penulisan | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS | 8 |
| 2.1 Kajian Pustaka | 8 |
| 2.2 Landasan Teoretis..... | 13 |
| 2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2.2.2 Multimedia Interaktif..... | 16 |
| 2.2.3 Membaca | 20 |
| 2.2.4 Teks Berhuruf Jawa | 23 |
| 2.3 Kerangka Berpikir | 25 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 26 |
| 3.1 Desain Penelitian | 26 |
| 3.2 Data dan Sumber Data | 29 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data | 31 |

| | | |
|--|---|----|
| 3.4 | Instrumen Penelitian..... | 32 |
| 3.5 | Teknik Analisis Data..... | 38 |
| BAB IV_HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | 40 |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 40 |
| 4.1.1 | Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Multimedia Interaktif | 40 |
| 4.1.2 | Kebutuhan Guru terhadap Multimedia Interaktif..... | 42 |
| 4.1.3 | Prototipe Multimedia Interaktif..... | 44 |
| 4.1.4 | Validasi Desain Produk Multimedia Interaktif | 52 |
| 4.1.5 | Revisi Desain Multimedia Interaktif | 55 |
| BAB V_PENUTUP..... | | 59 |
| 5.1 | Simpulan..... | 59 |
| 5.2 | Saran | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 61 |
| LAMPIRAN..... | | 65 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Table 3.1 Gambaran Umum Instrumen Penelitian..... | 32 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Observasi | 33 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara | 33 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa | 34 |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru | 35 |
| Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media..... | 36 |
| Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Materi | 37 |
| Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Uji Guru sebagai Pengguna | 38 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Skema kerangka berpikir..... | 25 |
| Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir | 25 |
| Gambar 3.1 Bagan Langkah Penelitian..... | 27 |
| Gambar 4.1 Tampilan Menu Awal..... | 46 |
| Gambar 4.2 Tampilan Menu “ <i>Gladhen</i> ” | 47 |
| Gambar 4.3 Tampilan Menu “ <i>Tembung</i> ” | 48 |
| Gambar 4.4 Tampilan Menu “ <i>Ukara</i> ” | 48 |
| Gambar 4.5 Tampilan Menu “ <i>Cariyos</i> ” | 49 |
| Gambar 4.6 Tampilan Menu “ <i>Cariyos</i> ” Sebelum Diperbaiki | 56 |
| Gambar 4.7 Tampilan Menu “ <i>Cariyos</i> ” Setelah Diperbaiki | 56 |
| Gambar 4.8 Tampilan Menu “ <i>Ukara</i> ” Sebelum Diperbaiki | 57 |
| Gambar 4.9 Tampilan Menu “ <i>Ukara</i> ” Setelah Diperbaiki..... | 58 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Pedoman Observasi | 66 |
| Lampiran 2 Pedoman Wawancara Siswa | 67 |
| Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru | 68 |
| Lampiran 4 Angket Kebutuhan Siswa | 70 |
| Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru | 72 |
| Lampiran 6 Tabel Hasil Angket Kebutuhan Siswa terhadap Multimedia Interaktif | 75 |
| Lampiran 7 Tabel Hasil Angket Kebutuhan Guru terhadap Multimedia Interaktif | 77 |
| Lampiran 8 Hasil Uji Ahli Materi terhadap Multimedia Interaktif..... | 79 |
| Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Media terhadap Multimedia Interaktif | 80 |
| Lampiran 10 Tabel Hasil Uji Validasi Guru sebagai Pengguna | 81 |
| Lampiran 11 Materi Kata Berhuruf Jawa..... | 82 |
| Lampiran 12 Materi Kalimat Berhuruf Jawa | 83 |
| Lampiran 13 Materi Cerita Berhuruf Jawa | 85 |
| Lampiran 14 Surat Keputusan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni | 88 |
| Lampiran 15 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian..... | 89 |
| Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian | 90 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara geografis, bahasa Jawa merupakan bahasa yang dipakai di daerah-daerah Provinsi Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur (Setiyadi dalam Mulyana, 2008). Bahasa Jawa merupakan bahasa yang kaya, karena selain memiliki tingkat tutur atau *undha-usuk basa*, bahasa Jawa juga memiliki aksara yang tidak sama dengan bahasa lain.

Namun saat ini, bahasa Jawa sudah semakin ditinggalkan oleh pemiliknya. Banyak orang tua yang lebih memilih berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia bahkan bahasa asing kepada anak-anak mereka. Padahal apabila bahasa Jawa diajarkan kepada generasi muda akan memberikan pengaruh yang positif bagi tingkah laku dan sopan santun mereka. Kekayaan bahasa Jawa juga akan tetap terjaga dan tidak mudah tergerus zaman.

Sesuai dengan kurikulum 2013, bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang wajib diajarkan di sekolah dasar maupun sekolah menengah. Melalui upaya tersebut, diharapkan dapat melestarikan bahasa Jawa kepada generasi muda agar tidak punah, karena bahasa Jawa termasuk salah satu budaya bangsa yang harus dijaga.

Pada kurikulum muatan lokal bahasa Jawa, terdapat Kompetensi Dasar yang harus dikuasai siswa kelas VII sekolah menengah pertama, yaitu

membaca nyaring teks berhuruf Jawa dengan penerapan *sandhangan* dan *pasangan*. Kompetensi ini nantinya akan mempermudah siswa untuk mencapai kompetensi selanjutnya yaitu menulis teks berhuruf Jawa dengan penerapan *sandhangan* dan *pasangan*.

Namun, setelah dilakukan wawancara mengenai penguasaan siswa kelas VII SMP terhadap materi membaca teks berhuruf Jawa, ditemukan fakta bahwa siswa masih kesulitan dalam membaca teks berhuruf Jawa. Hal ini dikarenakan siswa tidak terbiasa membaca teks berhuruf Jawa, sehingga mereka masih kesulitan untuk membedakan antara aksara yang satu dengan yang lainnya. Padahal membaca teks berhuruf Jawa merupakan kompetensi yang harus dicapai agar siswa tidak kesulitan ketika melanjutkan ke kompetensi selanjutnya yaitu menulis teks berhuruf Jawa.

Fakta tersebut ditemukan di beberapa sekolah menengah pertama yang terdapat di Kecamatan Ungaran Timur, seperti SMP Negeri 2 Ungaran, SMP Negeri 5 Ungaran, dan SMP Islam Terpadu Miftahul Ulum. Siswa masih terbata-bata dalam membaca teks berhuruf Jawa. Hal ini juga dibuktikan dari nilai siswa yang masih di bawah KKM.

Wawancara tidak hanya dilakukan pada siswa kelas VII saja, siswa kelas VIII dan IX juga menjadi sasaran dalam penelitian ini, karena kompetensi yang harus dicapai siswa pada kelas VII sangat menentukan kompetensi siswa pada jenjang kelas berikutnya. Namun fakta yang ditemukan masih sama, siswa kelas VIII dan IX juga masih kesulitan dalam membaca teks berhuruf Jawa. Beberapa di antaranya juga mengalami

kesulitan dalam pemenggalan kata, hal ini dikarenakan mereka tidak mengetahui makna kata tersebut.

Sebagian besar siswa menganggap jika pelajaran aksara Jawa merupakan pelajaran yang sangat rumit, sehingga mereka merasa sulit untuk menguasai materi aksara Jawa yang diajarkan. Selain itu, penerapan aksara Jawa dalam kehidupan sehari-hari juga masih sangat pasif, hal ini membuat apa yang telah dipelajari oleh siswa cepat hilang dari ingatan mereka.

Kondisi di atas disebabkan oleh beberapa faktor. Di antaranya, pertama pembelajaran aksara Jawa hanya menggunakan buku paket, sehingga keterampilan siswa dalam membaca teks berhuruf Jawa kurang. Melalui buku, siswa hanya mengetahui aksara Jawa berupa tulisan saja, mereka tidak tahu bagaimana pengucapan yang baik dan benar. Terlebih dalam aksara Jawa terdapat aksara *dha* dan *tha* yang tidak digunakan oleh aksara lain. Kedua, strategi dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru kurang variatif. Berdasarkan tiga sekolah yang telah dilakukan observasi, ditemukan fakta bahwa guru hanya menggunakan metode latihan secara mandiri. Metode ini cenderung membuat siswa merasa bosan, tak jarang dari mereka melampiaskan kebosanan mereka untuk bergurau dengan siswa lain. Ketiga, belum diterapkannya media yang menarik, atraktif, dan interaktif pada pembelajaran bahasa Jawa di sekolah tersebut.

Berdasarkan keterangan sebelumnya, kendala yang paling menonjol yaitu kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa. Padahal media

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperjelas penyampaian materi ajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Fakta tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan (Hadinegoro, dkk, 2013) bahwa pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia khususnya aksara Jawa masih menggunakan panduan buku pelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan tidak menguasai apa yang dipelajarinya karena media teks dianggap sebagai metode lama dan tidak menarik untuk menyampaikan informasi.

Berdasarkan situasi tersebut, penelitian pengembangan media membaca teks berhuruf Jawa yang lebih modern perlu dilakukan agar tercipta situasi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa pada penelitian ini dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan kebutuhan siswa dan guru akan media pembelajaran khususnya pada materi membaca teks berhuruf Jawa agar lebih menarik dan menyenangkan.

Melalui multimedia interaktif pada pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa, diharapkan mampu membantu keterampilan siswa SMP di Kecamatan Ungaran Timur dalam membaca teks berhuruf Jawa dengan baik dan dengan cara yang menyenangkan. Tidak hanya pembelajaran di sekolah saja, siswa juga dapat memanfaatkan media ini di tempat lain sebagai sarana mengisi waktu luang sehingga keterampilan mereka akan lebih terasah, karena

mereka memiliki waktu yang lebih banyak untuk menerapkan media tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, faktor-faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa kelas VII SMP dapat diklasifikasikan menjadi 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor internal

- a. Siswa kesulitan dalam pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa.
- b. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran melalui buku teks yang cenderung monoton dan kurang menarik, karena teks berhuruf Jawa biasanya disajikan dalam bentuk teks yang panjang.

2) Faktor eksternal

- a. Metode pengajaran guru masih sangat sederhana dan kurang variatif, sehingga membuat siswa pasif di dalam kelas.
- b. Kurangnya media pembelajaran yang menarik, atraktif, dan interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini perlu dibatasi agar tidak melenceng terlalu jauh, yaitu pada kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru hanya menggunakan buku teks dalam pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa, sehingga pengalaman siswa

akan materi kurang. Hal ini juga berakibat pada penguatan input memori ke otak siswa sedikit, karena pada materi membaca aksara Jawa siswa perlu mendengarkan bagaimana aksara tersebut diucapkan.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang tersebut, rumusan masalah yang menjadi fokus pada gagasan tulis ini dapat diuraikan dalam empat pertanyaan sebagai berikut.

- 1) Apa sajakah kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP?
- 2) Seperti apakah prototipe media interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas VII SMP?
- 3) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap prototipe media interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP?

1.5 Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP.
- 2) Menyusun prototipe media interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP.

- 3) Memaparkan hasil validasi ahli terhadap prototipe media interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP.

1.6 Manfaat Penulisan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini diharapkan hasilnya dapat menambah khazanah media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa.

- 2) Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi sekolah

Membantu sekolah dalam menambah ketersediaan media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa kepada siswa kelas VII SMP.

- b. Bagi Guru

Memberikan alternatif pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik dalam pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa

- c. Bagi siswa

Membantu siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran dan mempermudah siswa dalam membaca teks berhuruf Jawa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan sebagai kajian pustaka, di antaranya penelitian yang telah dilakukan oleh Ardiyani (2013), Purwanto (2013), Ziden dan Rahman (2013), Sofiana (2014), Kusuma (2015), Gunawan dkk (2015), dan Fajarizka dan Rizkiantono (2016).

Ardiyani (2013) menulis skripsi berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa melalui Model Quantum Learning dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas IIIA SDN Petompon 02 Semarang”. Berdasarkan penelitian Ardiyani diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran menjadikan pengajaran terasa lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa berupa keterampilan membaca aksara Jawa yang semula ketuntasan belajar siswa 40% meningkat menjadi 92,5%.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ardiyani terletak pada media dan jenis penelitian yang digunakan. Penelitian Ardiyani menggunakan media kartu kata, sedangkan penelitian ini menggunakan multimedia interaktif. Jenis penelitian yang digunakan Ardiyani adalah Penelitian

Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*.

Purwanto (2013) menulis skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran”. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 3 Ungaran mengalami peningkatan dari 32% menjadi 85% setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Purwanto dengan penelitian ini terletak pada kurikulum yang digunakan. Penelitian Purwanto masih menggunakan kurikulum KTSP dengan Kompetensi dasar membaca bacaan aksara *nglegena*, aksara *murda*, angka Jawa, aksara *swara*, *sandhangan*, dan aksara *ganten* untuk kelas VIII. Pada penelitian ini telah menggunakan kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar membaca nyaring teks 1 (satu) paragraf berhuruf Jawa untuk kelas VII. Persamaan penelitian Purwanto dengan penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*.

Ziden dan Rahman (2013) melakukan penelitian berjudul *The Effectiveness of Web-Based Multimedia Applications Simulation in Teaching and Learning*. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa strategi simulasi virtual dalam pengajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan prestasi dan motivasi siswa. Multimedia dapat mengintegrasikan berbagai metode dan teknik pengajaran yang efektif sehingga dapat membantu proses

belajar siswa di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil kinerja kelompok eksperimen yang lebih baik daripada kelompok kontrol. T-test dilakukan pada tingkat signifikan 95% dan menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan $p = 0,000$.

Penelitian Ziden dan Rahman relevan dengan penelitian ini, persamaan keduanya yaitu menggunakan multimedia. Perbedaan kedua penelitian yaitu pada penelitian Ziden dan Rahman menerapkan simulasi virtual berbasis multimedia untuk pembelajaran Islam dengan topik ziarah, sedangkan penelitian ini menerapkan multimedia interaktif untuk pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa. Pada penelitian Ziden dan Rahman menggunakan jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D).

Sofiana (2014) melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring melalui Metode Modeling pada Siswa Kelas VI SD Negeri Lambelu Kec. Bumi Raya Kab. Morowali”. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca nyaring melalui metode modeling meningkat dari 57,14% menjadi 82,28%.

Penelitian Sofiana relevan dengan penelitian ini karena keduanya memiliki persamaan dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring. Penelitian ini juga akan menerapkan metode pemodelan terlebih dahulu seperti yang dilakukan oleh Sofiana. Metode ini bertujuan agar siswa mengetahui teknik membaca nyaring yang benar sebelum melanjutkan ke tahap praktik.

Perbedaan kedua penelitian terletak pada jenis penelitian yang digunakan, jenis penelitian Sofiana adalah Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D).

Kusuma (2015) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja) dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta”. Pada penelitian yang dilakukan oleh Kusuma diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif Si Marja sangat baik digunakan untuk siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas IV SD. Hal tersebut terbukti setelah dilakukan uji coba lapangan sebanyak dua kali, yaitu pada uji coba perorangan yang memperoleh nilai sebanyak 4,3 dan uji coba pada kelompok kecil yang memperoleh nilai 4,5 dengan kategori sangat baik.

Penelitian Kusuma memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan desain *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan media pembelajaran interaktif membaca aksara Jawa. Perbedaan penelitian Kusuma dengan penelitian ini yaitu penelitian Kusuma dikembangkan untuk siswa SD, sedangkan penelitian ini dikembangkan untuk siswa SMP dengan kompetensi dasar membaca nyaring satu paragraf teks berhuruf Jawa.

Gunawan dkk (2015) melakukan penelitian berjudul “Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru”. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa multimedia interaktif dapat membantu mahasiswa memahami konsep dengan lebih baik. Ilustrasi dan visualisasi yang diberikan memotivasi mahasiswa untuk tetap belajar. Hal ini terlihat dari

peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 68,6%, sedangkan pada kelas kontrol 48,0%.

Penelitian Gunawan dkk relevan dengan penelitian ini karena keduanya memiliki persamaan dalam menggunakan multimedia interaktif. Jenis penelitian yang digunakan juga memiliki persamaan yaitu *Research and Development* (R&D). Perbedaan kedua penelitian terletak pada materi yang digunakan. Penelitian Gunawan dkk digunakan untuk pembelajaran konsep listrik bagi calon guru, sedangkan penelitian ini digunakan untuk pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa bagi siswa kelas VIII SMP.

Fajarizka dan Rizkiantono (2016) melakukan penelitian berjudul “Perancangan Board Game Hanacaraka sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4”. Penelitian Fajarizka dan Rizkiantono mendapatkan hasil bahwa Bahasa Daerah menempati posisi terakhir untuk pilihan mata pelajaran yang disukai dan menempati posisi pertama untuk mata pelajaran yang paling sulit. Responden menyatakan bahwa materi yang paling sulit pada bahasa Jawa adalah aksara Jawa, selain materi yang sulit juga dikarenakan buku atau media belajar yang digunakan kurang menarik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Fajarizka dan Rizkiantono terletak pada media dan jenjang sekolah yang diterapkan. Penelitian Fajarizka dan Rizkiantono menggunakan media *board game* yang lebih menekankan pada *game* edukasi mengenal aksara *nglegena* dan angka untuk siswa SD. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan media interaktif dan

menekankan keterampilan membaca nyaring aksara Jawa pada tataran paragraf untuk siswa SMP. Persamaan dari kedua penelitian adalah jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*.

Posisi penelitian ini yaitu melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2015) dalam membuat media interaktif membaca aksara Jawa. Penelitian Kusuma mengembangkan media untuk siswa SD, sehingga materi yang digunakan lebih sederhana. Pada penelitian ini mengembangkan media untuk siswa SMP dengan kompetensi dasar membaca nyaring satu paragraf berhuruf Jawa.

2.2 Landasan Teoretis

Beberapa teori yang menjadi landasan teoretis dalam penelitian ini meliputi (1) hakikat media pembelajaran, (2) multimedia interaktif, (3) membaca, dan (4) teks berhuruf Jawa. Berikut penjelasan mengenai teori-teori tersebut.

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 2002: 6). Apabila dipahami secara garis besar media yaitu segala bentuk materi, manusia, ataupun kejadian yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2008: 3).

Secara lebih khusus, media dalam proses pembelajaran didefinisikan sebagai alat fotografis, elektronis, dan alat-alat grafis yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik verbal maupun visual (Arsyad, 2008: 3). Media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa informasi kepada pembelajar. Media dapat juga dikatakan sebagai bentuk komunikasi baik cetak maupun berupa audio visual, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, dan didengar (Wang Qiyun & Cheung Wing Sum dalam Sutirman, 2013: 15).

Media dibagi menjadi tiga fase, pertama melindungi pengguna dari aspek negatif media. Kedua membekali pengguna dengan keterampilan agar dapat mengambil pesan yang tersembunyi di dalam media tersebut. Ketiga mengacu pada filsafat konstruktivis bahwa pendidikan terbaik terjadi ketika siswa terlibat dalam tindakan produksi, oleh karena itu media harus melibatkan siswa dalam tindakan produktif (Leaning, 2017: 15). Selain siswa lebih produktif, media pembelajaran juga dapat membuat siswa lebih interaktif, mandiri, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Reffiane dan Bayutama, 2019: 19).

Proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dengan adanya media pembelajaran karena media berfungsi untuk membantu penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Media yang digunakan secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arda dkk, 2015: 69).

Kegunaan lain dari media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi sikap pasif siswa agar lebih semangat dan mandiri dalam belajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Selain itu media dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar (Sadiman dkk, 2002: 16).

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki dampak yang positif, seperti pelajaran menjadi lebih baku, menarik, interaktif, dapat berlangsung kapan dan di mana saja sehingga dapat mempersingkat waktu pembelajaran. Selain itu sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan, sehingga mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, peran guru juga dapat berubah ke arah yang lebih positif (Kemp & Dayton dalam Arsyad, 2008: 21-23).

Terkait dengan pemaparan di atas, media pembelajaran memiliki manfaat untuk menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar (Sudjana & Riva'i dalam Arsyad, 2008: 24-25).

Beberapa kriteria perlu diperhatikan dalam memilih sebuah media pembelajaran, seperti sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, guru terampil menggunakan, pengelompokan sasaran, mutu teknis, serta praktis, luwes, dan bertahan. Kondisi dan prinsip

psikologis juga perlu dipertimbangkan dalam memilih sebuah media, seperti motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, serta penerapan (Arsyad, 2008: 72-76).

Selain kriteria di atas, beberapa faktor juga perlu dipertimbangkan dalam memilih sebuah media yaitu tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan dan keadaan lingkungan. (Sadiman dkk, 2002: 82).

2.2.2 Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan gabungan dari elemen-elemen yang saling berkaitan dan terdiri dari kombinasi teks, grafik, seni, suara, animasi, dan video. Dikatakan sebagai multimedia interaktif ketika media tersebut dapat mengikuti keinginan pengguna seperti menampilkan proyek dan mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan (Vaughan dalam Munir, 2013:111). Pengertian interaktif sendiri yaitu terciptanya hubungan dua arah atau lebih sehingga terjadi umpan balik atau interaksi antara dua pengguna atau lebih. Apabila dibantu dengan media lain interaktif juga dapat meningkatkan kreativitas pengguna (Jacobs dalam Munir, 2013:111).

Sejalan dengan pemaparan di atas, multimedia merupakan perpaduan dari berbagai media seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, dan interaksi. Gabungan dari berbagai media tersebut kemudian dikemas menjadi komputerisasi sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi

kepada publik. Media tersebut dikatakan interaktif apabila memungkinkan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi (Munir, 2013: 110). Pendapat lain mengatakan bahwa multimedia interaktif yaitu multimedia yang dikemas secara interaktif agar pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Multimedia tersebut dilengkapi dengan teks, grafik, animasi, audio, dan video (Wijayanti dan Hakim, 2012: 23).

Secara lebih rinci, multimedia interaktif merupakan karakteristik teknologi pendidikan modern yang dapat membuat pengguna dan media berinteraksi (Velički dkk, 1988: 109). Penggunaan multimedia juga dapat mengasah kemampuan siswa berprestasi, mengubah siswa pasif menjadi aktif, guru hanya sebagai mentor, dan siswa sebagai kegiatan pembelajaran (Riyanto dan Gunarhadi, 2017: 56-57).

Multimedia interaktif sebagai sebuah frase dari perangkat lunak komputer dan menjadi fokus pada bagian informasi. Komponen multimedia terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang saling berkaitan. Komponen interaktif mengacu pada proses pemberdayaan pengguna untuk mengontrol lingkungan biasanya dengan komputer agar pengguna dapat berkomunikasi melalui konten navigasi (Phillips dalam Munir, 2013:111). Pada penelitian telah menunjukkan bahwa orang mampu mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa mereka lihat dan dengar, namun sekitar 75% dari apa yang mereka lihat, dengar dan lakukan secara bersamaan (*Lindstrom* dalam Munir, 2013:111).

Informasi dapat tersampaikan secara optimal dengan adanya multimedia, karena multimedia memberikan kinerja tinggi, dan daya tarik sensoris yang tinggi. Multimedia tersebut diklasifikasikan sebagai kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video yang dikirim dan dikendalikan oleh komputer (Rosado dkk, 2014: 54). Objek Pembelajaran Multimedia Interaktif (IMLO) dikembangkan menggunakan teknologi instruksional yang menggunakan pendekatan multi-sensorik (Abtahi, 2012: 1207).

Multimedia memiliki karakteristik tersendiri yaitu gabungan dari beberapa media, bersifat interaktif dan mandiri, serta dapat memberi kemudahan dan kelengkapan isi. Selain memenuhi karakteristik tersebut, multimedia sebaiknya juga memenuhi fungsi untuk merespon pengguna secepat dan sesering mungkin, memberi kesempatan pengguna untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, memastikan pengguna mengikuti urutan yang koheren, dan bersifat interaktif (Munir, 2013: 115-116).

Proses pembelajaran berbasis multimedia sangat bervariasi bergantung pada model dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Munir, 2013: 60). Heinick dkk (dalam Munir, 2013: 60) menjelaskan model pembelajaran dengan menggunakan multimedia sebagai berikut.

1) Praktik dan latihan (*DRILL AND PRACTICE*)

Melalui model ini peserta didik dapat lebih terampil dalam menerapkan konsep, pengetahuan, dan prosedur yang dipelajari. Interaksi pada model

ini biasanya menampilkan sejumlah pertanyaan atau soal yang harus dijawab peserta didik.

2) Tutorial

Pada model ini informasi disajikan dalam bentuk unit-unit kecil disertai dengan pertanyaan-pertanyaan. Peserta didik dapat memilih materi pembelajaran sesuai dengan yang mereka inginkan.

3) Permainan (*GAMES*)

Model permainan (*games*) terjadi jika pengetahuan, informasi, dan keterampilan bersifat akademik. Program permainan harus mengandung aturan, tingkat kesulitan tertentu dan umpan balik berupa skor.

4) Simulasi

Model pembelajaran simulasi dibuat menyerupai kondisi dan situasi yang sesungguhnya. Peserta didik diajak melakukan latihan nyata tanpa harus menghadapi risiko yang sebenarnya. Interaksi yang terjadi berupa skor setelah peserta didik mengikuti program ini.

5) Penemuan (*DISCOVERY*)

Penemuan atau *discovery* merupakan pendekatan induktif dalam proses belajar. Peserta didik diajak untuk memecahkan masalah dengan melakukan percobaan yang bersifat *trial* dan *error*. Interaksi pada model ini berupa alternatif solusi untuk memecahkan masalah.

6) Pemecahan masalah (*PROBLEM SOLVING*)

Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan dalam memecahkan permasalahan yang telah diklasifikasikan berdasarkan tingkat kesulitannya. Peserta didik

memecahkan masalah yang lebih tinggi tingkatannya setelah berhasil memecahkan suatu masalah.

2.2.3 Membaca

Alat komunikasi yang utama bagi manusia adalah bahasa. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan ide, pikiran dan pesan kepada orang lain sehingga terjadi komunikasi (Susilaningih dkk, 2018: 77). Keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008: 2). Berdasarkan keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan membaca memiliki peranan yang sangat penting untuk memahami isi sebuah bacaan (Murda dan Purwanti, 2017: 11). Membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa tulis yang reseptif. Kegiatan membaca dapat mempertinggi daya pikir, mempertajam pandangan, dan memperluas wawasan seseorang (Jamila, 2014: 145).

Membaca pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang rumit dan melibatkan banyak hal, karena membaca tidak hanya sekadar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Crawley dan Mountain dalam Rahim, 2008: 2). Sejalan dengan pendapat Crawley dan Mountain, Carter (dalam Wiryodijoyo, 1989: 1) juga mengemukakan bahwa membaca adalah sebuah proses berpikir, yang termasuk di dalamnya adalah mengartikan, menafsirkan arti, dan menerapkan ide-ide dari lambang. Definisi lain dari membaca yaitu terdiri atas dua tingkat proses yaitu penerjemahan dan

pemahaman: pengarang menulis pesan berupa kode (tulisan), dan pembaca mengartikan kode tersebut (Carol dalam Wiryodijoyo, 1989: 1).

Terkait dengan pemaparan di atas, membaca merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh pesan atau informasi. Pesan tersebut berupa kata-kata atau bahasa tulis yang disampaikan oleh pengarang. Membaca menuntut agar satu kesatuan kelompok kata dapat terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata secara individual dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik (Hodgson dalam Tarigan, 2008: 7).

Secara lebih rinci Klein dkk (dalam Rahim, 2008: 3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup membaca merupakan suatu proses yaitu informasi dari teks dan pengalaman pembaca berperan utama dalam membentuk sebuah makna. Membaca merupakan suatu strategi yaitu pembaca menggunakan strategi yang sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca. Membaca merupakan interaktif yaitu sebuah teks harus mudah dipahami agar terjadi interaksi antara pembaca dan teks. Seseorang yang senang membaca akan menemukan tujuan yang ingin dicapainya dari teks tersebut, sehingga dapat dikatakan keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks.

Setiap orang pasti memiliki tujuan tertentu dalam melakukan kegiatan, demikian pula dengan kegiatan membaca. Beberapa tujuan dari membaca yaitu untuk memperoleh kesenangan, penerapan praktis, mencari informasi khusus, memperoleh gambaran umum, dan mengevaluasi secara

kritis (Wiryodijoyo, 1989:57-58). Sejalan dengan pendapat tersebut, tujuan membaca juga meliputi: untuk tujuan kesenangan, untuk meningkatkan pengetahuan, dan untuk melakukan suatu pekerjaan (Darmono dalam Kasiyun, 2015: 83).

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Blanton, dkk. dan Irwin dalam Burns dkk (dalam Rahim, 2008: 12) mengemukakan tujuan membaca yang mencakup kesenangan, menyempurnakan membaca nyaring, memperoleh informasi, menggunakan strategi tertentu, memperbaharui pengetahuannya. Selain itu dengan membaca kita juga dapat mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, mengkonfirmasi atau menolak prediksi, mengaplikasikan informasi, dan menjawab pertanyaan yang spesifik. Sejalan dengan pendapat yang mengemukakan beberapa tujuan membaca yaitu untuk memperoleh informasi, mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita, menyimpulkan, mengklasifikasikan, menilai, dan memperbandingkan (Anderson dalam Tarigan, 2008: 9)

Beberapa tujuan membaca yang telah dipaparkan di atas juga harus disesuaikan dengan jenis membaca yang digunakan. Jenis-jenis membaca dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati (Tarigan, 2008: 23-37). memaparkan jenis-jenis membaca sebagai berikut. Jenis membaca yang digunakan penelitian ini yaitu membaca nyaring. Membaca nyaring yaitu suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama

dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang (Tarigan, 2008: 23).

Secara lebih rinci membaca nyaring adalah kegiatan membaca bersuara dengan memperhatikan lafal dan intonasi yang tepat (Sefrida, 2012: 113). Membaca nyaring ditandai dengan ketepatan artikulasi, fleksibilitas dalam volume dan nada, dan penggunaan jeda yang efektif (Ninsuwan, 2015: 1836).

2.2.4 Teks Berhuruf Jawa

Aksara Jawa memiliki beberapa bagian aksara yang apabila dirangkai dengan tepat akan membentuk sebuah makna yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Aksara tersebut terdiri dari aksara *nglegena*, aksara *pasangan*, aksara *sandhangan*, aksara angka, aksara *rekan*, aksara *murda*, dan *pratandha*. Berikut teori aksara Jawa yang digunakan pada penelitian ini meliputi: (1) aksara *nglegena*, (2) aksara *pasangan*, (3) aksara *sandhangan*, dan (4) tanda baca aksara Jawa.

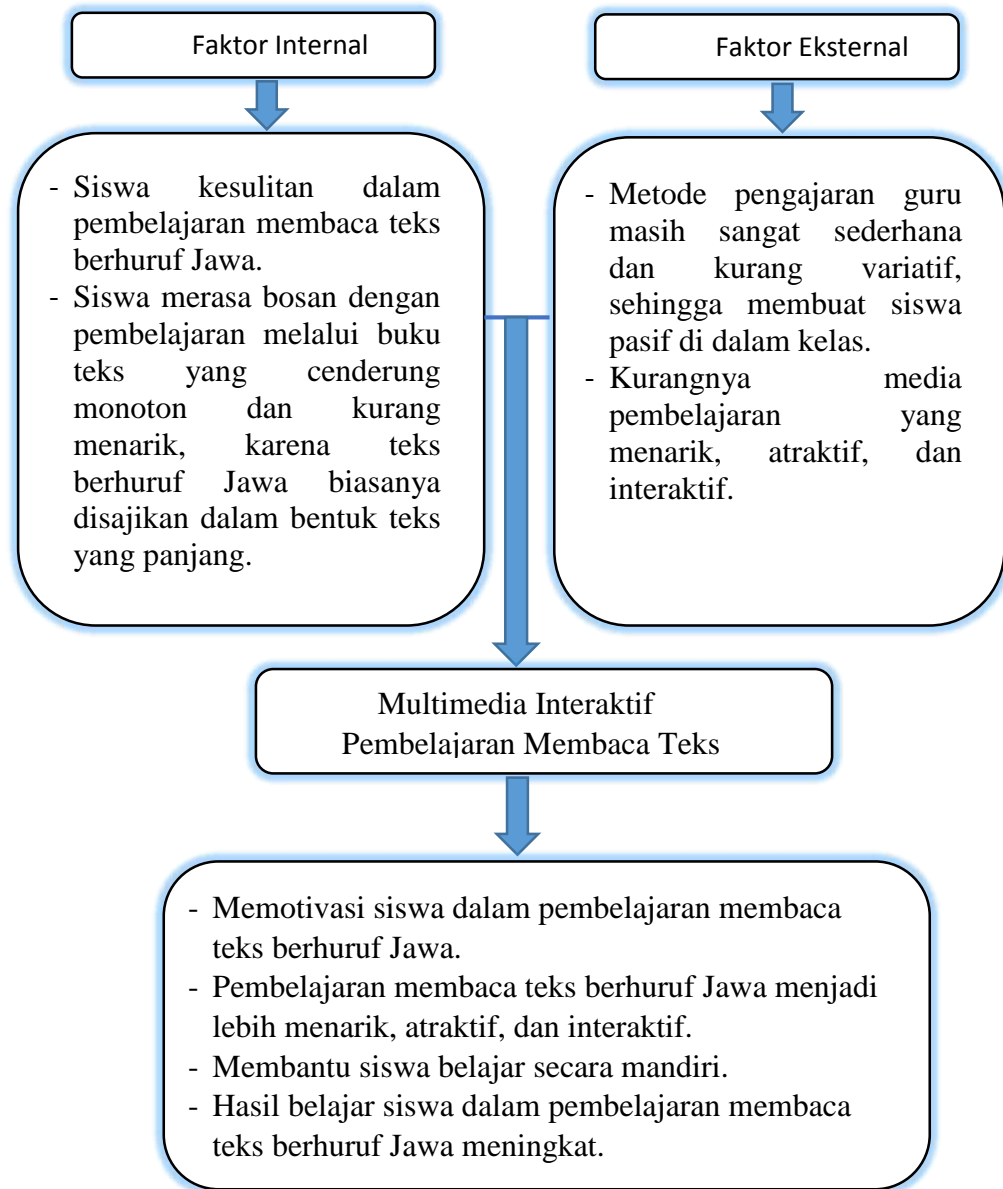
Aksara *nglegena* berarti aksara yang belum mendapat *pasangan* dan *sandhangan*. Aksara *Nglegena* berjumlah 20, disebut dengan *Carakan*, tetapi ada juga yang menyebutnya *Denta Wyanjana*. Sama halnya dengan aksara *nglegena*, aksara *pasangan* juga berjumlah 20. Apabila aksara *nglegena* mendapat *pasangan* akan menyebabkan aksara *nglegena* tersebut mati atau kehilangan aksara vokalnya (Prihantono, 2011: 43).

Menurut Prihantono (2011: 59-69), Aksara *sandhangan* dibagi menjadi tiga jenis, pertama *sandhangan swara* yang berjumlah 5, terdiri dari *wulu, suku, taling, taling tarung, dan pepet*. Kedua *sandhangan panyigeg* yang berjumlah empat yaitu *layar, wignyan, cecek, dan pangkon*. Ketiga *sandhangan wyanjana* yang berjumlah tiga yaitu *cakra, keret, dan pengkal*. Seperti halnya aksara lain, dalam aksara Jawa juga terdapat tanda baca yang meliputi *adeg-adeg, pada lingsa, pada lungsi, pada pangka, pada guru, dan pada pancak*.

Gabungan dari aksara tersebut akan menjadi sebuah wacana apabila dirangkai dengan tepat. Terdapat beberapa jenis wacana seperti narasi, deskriptif, eksposisi, dan argumentasi. Jenis wacana yang digunakan pada penelitian ini yaitu wacana narasi atau teks narasi. Narasi merupakan wujud karangan yang menceritakan asal mula kejadian hingga runtut (Keraf dalam Priyantono dan Sawukir, 2014: 118). Umumnya teks narasi berisi tentang cerita, kisah, ataupun peristiwa. Pada penelitian ini teks narasi berisi tentang cerita rakyat.

2.3 Kerangka Berpikir

Berikut merupakan skema kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa untuk siswa kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur, diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Siswa membutuhkan media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa yang menarik, atraktif, dan interaktif, sehingga lebih menarik minat siswa dalam membaca teks berhuruf Jawa. Selain itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri agar dapat digunakan di manapun dan kapanpun, sehingga keterampilan siswa dalam membaca teks berhuruf Jawa lebih terasah.
- 2) Prototipe media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa yang dihasilkan berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini menyajikan teks berhuruf Jawa mulai dari tingkatan kata, kalimat, hingga cerita yang berjudul *Dumadine Rawa Pening*. Setiap teks berhuruf Jawa terdapat audio sebagai konfirmasi cara membaca yang benar agar siswa dapat menerapkannya secara mandiri.
- 3) Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dilakukannya perbaikan sesuai saran ahli, prototipe multimedia interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa dinyatakan layak digunakan

untuk pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa di Kecamatan Ungaran Timur.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa dan guru, multimedia interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa ini selain dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri, juga dapat digunakan untuk pembelajaran berkelompok di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 2) Meskipun fokus penelitian ini pada keterampilan membaca, akan tetapi hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pembelajaran yang integratif karena suara sebagai konfirmasi dapat digunakan untuk pembelajaran menyimak dan pemodelan untuk pembelajaran berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Abtahi, Masoumeh Sadat. 2012. "Interactive multimedia learning object (IMLO) for dyslexic children". *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 47 (2012) 1206 – 1210. Iran: Islamic Azad University. Diunduh 5 Agustus 2018, (www.sciencedirect.com).
- Arda dkk. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII". *E-Jurnal Mitra Sains*. Januari 2015. Volume 3 Nomor 1. Palu: Universitas Tadulako. Diunduh 9 Agustus 2018, (jurnal.untad.ac.id).
- Ardiyani, Dewi Rahma. 2013. *Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa melalui Model Quantum Learning dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas IIIA SDN Petompon 02 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, E. Zaenal dan Junaiyah. 2009. *Keutuhan Wacana*. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fajarizka, Anggun dan R. Eka Rizkiantono. 2016. "Perancangan Board Game Hanacaraka sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4". *Jurnal Sains dan Seni ITS*. Vol. 5, No. 2. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Diunduh 1 Agustus 2018, (web.journal.unnes.ac.id).
- Gunawan dkk. 2015. "Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru". *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Januari 2015. Volume 1 No 1. Mataram: Universitas Mataram. Diunduh 29 Juli 2018, (<https://www.researchgate.net/publication/301840910>).
- Hadinegoro dkk. 2013. *Perancangan Aplikasi Mobile untuk Pengenalan Aksara Jawa*. Makalah: Seminar Nasional Teknologi dan Komunikasi 2013 (SENTIKA 2013). Diunduh 29 Juli 2018, (<https://ti.uajy.ac.id>).
- Jamila. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring dengan Lafal dan Intonasi yang Benar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Drill pada Siswa Kelas 1 B SDN Tanggul Wetan 02 Jember". *Pancaran*. Mei 2014. Vol. 3, No. 2, hal 145-156. Jember: Universitas Jember. Diunduh 1 Agustus 2018, (<https://jurnal.unej.ac.id>).
- Kasiyun, Suharmono. 2015. "Upaya Meningkatkan Minat Baca sebagai Sarana untuk Mencerdaskan Bangsa". *Jurnal Pena Indonesia*. Maret 2015. Volume 1, Nomor 1. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Diunduh 9 Agustus 2018, (<https://journal.unesa.ac.id>).

- Kusuma, Ervan Adi. 2015. "Pengembangan Media Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja) dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Mei 2015. Edisi 9 Tahun ke IV. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diunduh 31 Juli 2018, (journal.student.uny.ac.id).
- Leaning, Marcus. "A History of Media Education and Literacy". *Media and Information Literacy*. April 2017. Diakses 5 Agustus 2018, (<https://www.sciencedirect.com>).
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyana. 2008. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Murda, Nyoman dan Putu Diah Purwanti. 2017. "Penerapan Strategi Pembelajaran *Think Pair Share* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Siswa". *International Journal of Elementary Education*. Vol.1 (1) pp. 11-18. Indonesia: Universitas Pendidikan Ganesha. Diunduh 1 Agustus 2018, (web.journal.unnes.ac.id).
- Ninsuwan, Pimanmas. 2015. "The Effectiveness of Teaching English by Using Reading Aloud Technique towards EFL Beginners". *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 197 (2015) 1835 – 1840. Februari 2015. Thailand: Suan Sunandha Rajabhat University. Diunduh 5 Agustus 2018, (<https://www.sciencedirect.com>).
- Prihantono, Djati. 2011. *Sejarah Aksara Jawa*. Jogjakarta: Javalitera.
- Priyantono dan Sawukir. 2014. *Marsudi: Basal an Sastra Jawa*. Jakarta: Erlangga.
- Purwanto. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Reffiane, F., & Bayutama, L. 2019. "Interactive Media Development Based Macromedia Flash 8 on Themeliving Matter of Primary Class IV". *International Journal of Active Learning*, 4(1), 18-23. Indonesia: Universitas Negeri Semarang. Diunduh 2 Agustus 2018, (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal>).
- Riyanto, Widodo Dwi dan Gunarhadi. 2017. "The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning. (Utilizing Power Points for Students with Learning Disability)". *International Journal of*

- Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)*. April 2017. Vol.1 Issue 1. Indonesia: Universitas Sebelas Maret. Diunduh 2 Agustus 2018, (<https://jurnal.uns.ac.id/ijpte/article/view/8400>).
- Rosado, Dan-El Neil, Vila Margarita Esponda-Argüero, dan Raúl Rojas. 2014. An Adaptive Interactive Multimedia System for Intelligent Environments. *International Journal of Information and Education Technology*. February 2014. Vol. 4, No. 1. Germany: Universität Berlin. Diunduh 1 Agustus 2018, (www.ijiet.org/papers/368-L0032.pdf).
- Sadiman, Arief S dkk. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sefrida. 2012. “Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring dengan Intonasi yang Tepat Melalui Metode Latihan pada Anak Kesulitan Belajar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Januari 2012. Volume 1 Nomor 1. Padang: Universitas Negeri Padang. Diunduh 2 Agustus 2018, (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilaningsih, Sri dkk. 2018. “Strategi Interactive Read Alouds dalam Optimalisasi Keterampilan Pemahaman Dongeng Anak di SDN 01 Tawangmas Semarang”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 35 Nomor 1 Tahun 2018. Semarang: Unnes. Diunduh 1 Agustus 2018, (web.journal.unnes.ac.id).
- Sofiana, Nina. 2014. “Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring melalui Metode Modeling pada Siswa Kelas VI SD Negeri Lambelu Kec. Bumi Raya Kab. Morowali”. *Jurnal Kreatif Online*. Vol.2 No. 4. Palu: Universitas Tadulako. Diunduh 13 Juli 2018, (<https://media.neliti.com>).
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tanaya, Dipta dan Mirna Adriani. 2016. “Dictionary-based Word Segmentation for Javanese”. *Procedia Computer Science* 81 (2016) 208 – 213. Mei 2016. Indonesia: Universitas Indonesia. Diunduh 5 Agustus 2018, (www.sciencedirect.com).
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Velički, Vladimira, Milan Matijević, dan Dunja Pavličević. 1998. "The Multimedia Interactive Story – a New View At Reading". *MIPRO '98: 21th International Convention*. 1988. Croatia: Faculty of Philosophy, Department of Education Zagreb. Diunduh 28 juli 2018, (<https://bib.irb.hr/datoteka/14044.Mipro98.doc>).
- Wijayanti, Hesti Astria dan Fitro Nur Hakim. 2012. "Media Pembelajaran Interaktiv Aksara Jawa Berbasis Flash". *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Agustus 2012. Vol. 3 No.2. Semarang: STMIK ProVisi. Diunduh 31 Juli 2018, (ejurnal.provisi.ac.id).
- Wiriyodijoyo, Suwaryono. 1989. *Membaca : Strategi Pengantar dan Tekniknya*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (P2LPTK).
- Ziden, Azidah Abu dan Muhammad Faizal Abdul Rahman. 2013. "The Effectiveness of Web-Based Multimedia Applications Simulation in Teaching and Learning". *International Journal of Instruction*. Juli 2013. Malaysia: Educational Studies University. Diunduh 2 Agustus 2018, (www.e-iji.net).