



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AKSARA JAWA BERBASIS *FLASH* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan
Teknik Elektro Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

oleh:

Isnaeni NIM.5302411050

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Smarang, 13 Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



Isnaeni

NIM.5302411050

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Isnaeni
NIM : 5302411050
Program Studi : S-1 Pend. Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Aksara Jawa Berbasis *Flash* pada Mata Pelajaran
Bahasa Jawa

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke ujian skripsi
Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Semarang, 13 Juni 2016

Pembimbing,



Dr. H. Noor Hudallah, M.T

NIP. 196410161989011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis *Flash* pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa telah dipertahan di depan ujian skripsi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Oleh:

Nama : Isnaeni
NIM : 53024110050
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia :

Ketua

Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto, St., M.T.
NIP. 197805312005011002

Sekretaris

Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 196605051997022001

Penguji I

Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 196708181992031004

Penguji II

Riana Defi M P, S.T., M.T.
NIP. 197609182005012001

Penguji III/Pembimbing

Dr. H. Noor Hudallah, M.T.
NIP. 196410161989011001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Teknik UNNES

Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 196911301994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ✚ Anyone who stops learning is old, whether at twenty or eighty (Henry Ford).
- ✚ Anda adalah pencipta masa depan anda sendiri.

PERSEMBAHAN

- ✚ Untuk kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan do'a, semangat dan motivasi disetiap langkahku.
- ✚ Untuk saudaraku yang selalu mendo'akan dan mendukungku.
- ✚ Untuk teman-teman seperjuangan Marselia, Mausa, Bunga, Tika dan Dyas, Gilang Noval Batara.
- ✚ Untuk teman-teman seperjuangan S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2011.
- ✚ Almamater FT UNNES tercinta.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Isnaeni. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa*. Skripsi, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Aksara Jawa dianggap sulit bagi siswa, karena terlalu rumitnya mata pelajaran bahasa Jawa dan juga kurang terbiasanya mereka untuk membaca tulisan-tulisan dalam bentuk aksara Jawa. Selain itu penggunaan media yang terkesan seadanya membuat siswa belum mampu memahami materi aksara Jawa dengan baik. Cara yang ditempuh untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash*. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana membuat media pembelajaran aksara Jawa, bagaimana kelayakan media pembelajaran aksara Jawa, bagaimana implementasi media pembelajaran aksara Jawa dan bagaimana efektivitas media pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash* pada mata pelajaran bahasa Jawa. Tujuan penelitian ini untuk membuat media pembelajaran aksara Jawa, mengetahui kelayakan media pembelajaran aksara Jawa, mengetahui implementasi media pembelajaran aksara Jawa dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash* pada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* desain penelitian *one-shot*. Metode *Research and Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa dokumentasi, angket, dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang dilakukan menggunakan metode deskriptif persentase dan perhitungan gain.

Hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pengguna sebelum menggunakan media pembelajaran aksara Jawa sebesar 47,91 dan setelah menggunakan media pembelajaran aksara Jawa diperoleh nilai rata-rata sebesar 79,79. Untuk peningkatan pemahaman materi pada siswa dihasilkan nilai gain rata-rata 0,61 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Pengujian media pembelajaran pada *expert judgement* menghasilkan persentase 86,25% dan 85% untuk masing-masing ahli media dan materi yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara Jawa yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS3*, layak guna menunjang pembelajaran bahasa Jawa dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02.

Kata Kunci: Aksara Jawa, Media Pembelajaran, *Flash*.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis *Flash* pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang. Shalawat dan salam senantiasa disampaikan kepada junjungan alam nabi besar Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafa'atnya di yaumul akhir nanti, Amin. Penelitian ini diangkat sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi pokok aksara Jawa.

Penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Bapak Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik, Bapak Dr. Ing-Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro, dan Ibu Ir. Ulfah Arief Mediaty, M.T., Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
3. Bapak Dr. H. Noor Hudallah, M.T., Pembimbing yang penuh perhatian dan atas perkenaan memberi bimbingan dan disertai kemudahan dalam memberikan bahan dan menunjukkan sumber-sumber yang relevan sangat membantu penulisan karya ini.
4. Semua dosen PTIK Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi bekal pengetahuan yang berharga.
5. Untuk teman-teman PTIK 2011 yang selalu memotivasi dalam penyusunan skripsi.
6. Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri Sekaran 02 yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk karya tulis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran di SD.

Semarang, 13 Juni 2016

Peneliti



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Deskripsi Teoritik.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Macam-Macam Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media	11
2.2. Kajian Tentang Pembelajaran Bahasa Jawa	13
2.2.1 Aksara Jawa.....	13
2.2.1.1 Aksara <i>Legena</i>	14
2.2.1.2 Aksara <i>Pasangan</i>	15
2.2.1.3 Aksara <i>Sandhangan</i>	15
2.3. <i>Flash</i>	20
2.4. Penelitian yang Relevan	27
2.5. Kerangka Pikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1. Jenis Penelitian	29
3.2. Desain Penelitian	30
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian.....	30
3.4 Objek Penelitian.....	30
3.5. Prosedur Pengembangan Media	31
3.6. Rancangan Media Pembelajaran.....	32
3.6.1 Rancangan Antar Muka Utama	32
3.7. Desain Alur Program	38
3.8. Teknik Pengumpulan Data	39
3.8.1 Dokumentasi.....	39
3.8.2 Tes	39

3.8.3 Angket	40
3.9. Uji Kelayakan Media	42
3.10 <i>Black Box Testing</i>	43
3.11 Metode Analisis Data	46
3.11.1 Analisis Instrumen Penelitian.....	46
3.11.1.1 Analisis Validitas Instrumen	46
3.11.1.2 Analisis Reliabilitas	47
3.11.1.3 Analisis Tingkat Kesukaran	47
3.11.1.4 Analisis Daya Pembeda	48
3.11.2 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran	49
3.11.2.1 Uji Pemahaman Siswa	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1. Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 Media Pembelajaran Aksara Jawa.....	51
4.1.2 Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	60
4.1.2.1 Ahli Media	54
4.1.2.2 Ahli Materi.....	56
4.1.3 <i>Black Box Testing</i>	63
4.1.4 Analisis Instrumen Penelitian.....	67
4.1.4.1 Analisis Validitas Instrumen Penelitian	67
4.1.4.2 Analisis Reliabilitas	67
4.1.4.3 Analisis Tingkat Kesukaran	67
4.1.4.4 Analisis Daya Pembeda	68

4.1.5 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran	69
4.1.4.1 Analisis Data Observasi Pengguna Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran (<i>Pretest</i>).....	69
4.1.4.2 Analisis Data Observasi Pengguna Setelah Menggunakan Media Pembelajaran (<i>Posttest</i>)	71
4.1.7.3 Perhitungan Nilai Gain	73
4.2. Pembahasan	74
4.2.1 Kelayakan Media Pembelajaran.....	74
4.2.2 Efektivitas Penggunaan Media.....	76
4.2.2.1 Hasil Observasi pengguna Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa.....	76
4.2.2.2 Hasil Perhitungan Gain	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aksara <i>Legena</i>	14
Tabel 2.2 Aksara <i>Pasangan</i>	15
Tabel 3.1 Kisi-kisi Ahli Materi	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Media.....	41
Tabel 3.3 Range Persentase dan Kualitas Media Pembelajaran	43
Tabel 3.4 <i>Black Box Testing</i>	44
Tabel 3.5 <i>Content Testing</i>	45
Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Skor Gain	50
Tabel 4.1 Data Responden Ahli Media.....	61
Tabel 4.2 Data Angket Ahli Media.....	61
Tabel 4.3 Data Responden Ahli Materi.....	62
Tabel 4.4 Data Angket Ahli Materi.....	62
Tabel 4.5 <i>Black Box Testing</i>	64
Tabel 4.6 <i>Content Testing</i>	65
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validitas Instrumen Penelitian	67
Tabel 4.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	68
Tabel 4.9 Hasil Analisis Daya Pembeda.....	68
Tabel 4.10 Data Observasi Pengguna Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	69
Tabel 4.11 Data Observasi Pengguna Setelah Menggunakan Media Pembelajaran	71
Tabel 4.12 Perhitungan Gain.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Flash</i>	21
Gambar 2.2 Lembar Kerja <i>Flash</i>	22
Gambar 2.3 Tampilan <i>Library Flash</i>	27
Gambar 2.4 Kerangka Pikir.....	28
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	30
Gambar 3.2 Desain Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa.....	31
Gambar 3.3 Desain Halaman Awal.....	33
Gambar 3.4 Desain Menu Utama.....	33
Gambar 3.5 Desain Menu <i>Wewarah</i>	33
Gambar 3.6 Desain Menu Materi.....	34
Gambar 3.7 Desain Materi Aksara <i>Legena</i>	34
Gambar 3.8 Desain Aksara <i>Legena</i>	35
Gambar 3.9 Desain Materi <i>Sandhangan</i>	35
Gambar 3.10 Desain Materi <i>Pasangan</i>	36
Gambar 3.11 Desain Aksara <i>Pasangan</i>	36
Gambar 3.12 Desain Menu <i>Cangkriman</i>	37
Gambar 3.13 Desain Menu Skor <i>Cangkriman</i>	37
Gambar 3.14 Desain Alur Program.....	38
Gambar 4.1 Halaman Pembuka.....	51
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama	52
Gambar 4.3 Halaman <i>Wewarah</i>	53

Gambar 4.4 Halaman Materi.....	53
Gambar 4.5 Halaman Aksara <i>Legena</i>	54
Gambar 4.6 Halaman <i>Sandhangan</i>	55
Gambar 4.7 Halaman <i>Sandhangan Swara</i>	56
Gambar 4.8 Halaman <i>Sandhangan Panyigeg Wanda</i>	56
Gambar 4.9 Halaman <i>Sandhangan Wyajana</i>	57
Gambar 4.10 Halaman <i>Pasangan</i>	58
Gambar 4.11 Halaman <i>Cangkriman</i>	59
Gambar 4.12 Halaman <i>Latian</i>	60
Gambar 4.13 Hasil Penggunaan Media.....	72
Gambar 4.14 Hasil Validasi Media.....	76
Gambar 4.15 Rata-Rata peningkatan Penggunaan Media.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Evaluasi Ahli Media	81
Lampiran 2 Lembar Evaluasi Ahli Media.....	82
Lampiran 3 Hasil Evaluasi Ahli Media.....	85
Lampiran 4 Kisi-Kisi Evaluasi Ahli Materi	88
Lampiran 5 Lembar Evaluasi Ahli Materi	89
Lampiran 6 Hasil Evaluasi Ahli Media.....	92
Lampiran 7 Hasil <i>Black Box Testing</i>	95
Lampiran 8 Silabus	99
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	101
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Soal	104
Lampiran 11 Soal Evaluasi Uji Coba.....	113
Lampiran 12 Soal <i>Pretest</i>	119
Lampiran 13 Hasil Evaluasi Soal <i>Pretest</i>	124
Lampiran 14 Soal <i>Posttest</i>	129
Lampiran 15 Hasil Eveluasi Soal <i>Posstest</i>	134
Lampiran 16 Hasil Analisis Instrumen	139
Lampiran 17 Perhitungan Analisis Instrumen.....	142
Lampiran 18 Dokumentasi.....	144
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	145

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa adalah sarana komunikasi yang memungkinkan orang memberi dan menerima pesan dari orang lain. Selibhnya, bahasa merupakan lambang kebanggaan, identitas suatu daerah tertentu dan alat penghubung dalam keluarga dengan masyarakat. Bahasa memegang peranan penting dalam kebudayaan suatu daerah tertentu. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia. Bahasa Jawa yang memiliki nilai-nilai tata krama, sopan santun yang nantinya dipelajari, dilestarikan, dan dikembangkan menjadi nilai-nilai positif yang membawa dampak baik dalam kehidupan sosial.

Masyarakat Indonesia yang tinggal di Pulau Jawa, khususnya masyarakat suku Jawa di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi sehari-hari dan kemudian berkembang dengan tingkat tutur kata yang khas. Belajar bahasa Jawa perlu dilakukan agar keberadaan bahasa Jawa tetap terjaga kelestariannya. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk tetap menjaga kelestarian bahasa Jawa salah satunya dengan menjadikan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang harus dipelajari di jenjang sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas. Hal tersebut didukung dengan ditetapkannya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003.

Di dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003, pasal 37 ayat 1, disebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar, salah satunya adalah muatan lokal. Kompetensi dalam muatan lokal dapat berupa bahasa daerah, adat istiadat, kesenian daerah, dan hal-hal lainnya yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah masing-masing.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa telah disusun sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar kelas I-VI SD/MI. Hal tersebut merupakan salah satu upaya revitalisasi pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Jawa khususnya di lingkungan sekolah dasar (Tim Pengembang Kurikulum: 2010). Adanya kebijakan tersebut menimbulkan efek positif di tingkat pendidikan dasar dengan dialokasikannya jam pelajaran untuk pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa yaitu 2 jam pelajaran setiap minggu.

Pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa di sekolah dasar diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulisan. Selain untuk tujuan pendidikan, adanya pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa juga untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa (Tim Pengembang Kurikulum 2010). Keberadaan mata pelajaran Bahasa Jawa juga merupakan salah satu langkah yang ditempuh untuk tetap melestarikan budaya Jawa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada pembelajaran bahasa Jawa kelas V SD Negeri Sekaran 02, terdapat beberapa masalah yaitu:

(1) Hasil belajar siswa kurang memuaskan, siswa banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ketika ulangan, (2) Siswa cenderung pasif, (3) Tidak sedikit siswa yang tidak memperhatikan ketika proses belajar mengajar berlangsung, (4) Belum maksimal penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Bagi siswa materi aksara Jawa cukup sulit untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan terlalu rumitnya mata pelajaran bahasa Jawa dan juga kurang terbiasanya mereka untuk membaca tulisan-tulisan dalam bentuk aksara Jawa. Sehingga mata pelajaran bahasa Jawa dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit.

Selain itu penggunaan media yang terkesan seadanya membuat siswa belum mampu memahami materi aksara Jawa dengan baik, siswa terlihat kurang merespon saat pembelajaran.

Permasalahan diatas juga didukung dengan data hasil belajar yang diperoleh pada ulangan harian bahasa Jawa pada siswa kelas V (lima) semester I tahun pelajaran 2015/2016 di SDN Sekaran 02 materi pokok aksara Jawa. Hal ini ditunjukkan oleh data bahwa dari 24 siswa, sebanyak 17 siswa (71%) belum mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 7 siswa (29%) nilainya sudah mencapai KKM.

Permasalahan pembelajaran dan hasil belajar bahasa Jawa kelas V (lima) SD Negeri Sekaran 02 yang masih belum maksimal merupakan masalah yang mendesak, sehingga perlu dicarikan alternatif pemecahan masalahnya. Peneliti dan bersama guru mata pelajaran bahasa Jawa berinisiatif menetapkan alternatif

tindakan dengan menambahkan media yang inovatif. Media yang peneliti dan guru mata pelajaran bahasa Jawa tetapkan adalah media pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash*.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011: 15-16), penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Fungsi dari penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar akan menjadi efektif apabila media tersebut tepat guna.

Flash merupakan program yang dapat membuat suatu animasi atau gambar yang bias bergerak. Dengan menggunakan *flash* diharapkan siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi pokok aksara Jawa sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa kurang memuaskan. Masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM.
2. Penggunaan media yang terkesan seadanya membuat siswa belum mampu memahami materi aksara Jawa dengan baik.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi maka penelitian dibatasi pada pengembangan media

pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash* pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas V SD Negeri Sekaran 02.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas V SD Negeri Sekaran 02?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aksara Jawa yang telah dibuat?
3. Bagaimana implementasi media pembelajaran aksara Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash* pada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Membuat media pembelajaran aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas V SD Negeri Sekaran 02.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran aksara Jawa yang telah dibuat.
3. Mengetahui implementasi media pembelajaran aksara Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash* pada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran aksara Jawa dalam pelajaran bahasa Jawa. Pada tahap selanjutnya guru mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

1.6.2 Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran aksara Jawa siswa akan mendapatkan pengetahuan mengenai aksara Jawa dan mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.

1.6.3 Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dan memberikan bekal sebagai calon guru agar siap melaksanakan tugas di lapangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Deskripsi Teoritik

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Djamarah & Zain, 2013: 120). Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011: 3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 2), guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi: (a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar,

(b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (c) seluk-beluk proses belajar, (d) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (f) pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (g) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (h) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (i) usaha inovasi dalam media pendidikan.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media bagian yang tidak tepisahkan dari proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan mencapai pembelajaran yang efektif dan inovatif.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i (2011: 2) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat bermanfaat karena bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik; metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak

kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajarannya; peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Pada intinya, media pengajaran sebagai alat yang dapat melengkapi kelangsungan proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih optimal, efektif dan efisien.

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011: 21) mengidentifikasi manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Dengan demikian, media dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alamiah maupun manipulasi. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan memanfaatkan media dengan baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan

demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

2.1.3 Macam-Macam Media Pembelajaran

Dalam membantu pendidik memberikan pengajaran, saat ini jenis media yang ada sudah cukup beragam, mulai dari yang sederhana sampai yang cukup rumit. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan. Penggolongan media ini berbeda-beda sesuai dari sudut pandang apa kita menggolongkannya. Berdasarkan perkembangan teknologi, Azhar Arsyad (2011: 29) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat jenis yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan teknologi gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan penjelasan di atas, setiap media pada dasarnya memiliki kelebihan dan kekurangan. Tidak ada media yang sempurna dan mampu untuk diaplikasikan dalam semua tujuan pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik semua anak didik.

2.1.4 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Sudjana dan Rivai (2011: 4) Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih mungkin digunakannya media pengajaran.
- b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya mudah dibuat oleh guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam poses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaannya oleh guru pada saat medianya, tetapi dampak dari penggunaannya oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Dengan kriteria pemilihan media tersebut, maka guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Media bukan keharusan, tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas belajar mengajar.

2.2. Kajian tentang Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Hal tersebut diperkuat dengan disusunnya kurikulum Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa oleh pemerintah untuk menunjang sistem pembelajaran bahasa Jawa dalam dunia pendidikan. Salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Jawa di sekolah selain agar siswa dapat terampil berkomunikasi secara lisan dan tulisan adalah untuk melestarikan nilai-nilai yang terkandung di dalam kebudayaan Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu materi pokok yang terdapat pada pembelajaran bahasa Jawa.

2.2.1 Aksara Jawa

Kebudayaan Jawa mengandung berbagai aspek, salah satunya ialah adanya huruf Jawa. Huruf-huruf dalam kebudayaan Jawa sering disebut dengan aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tidak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan.

Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri dari dua puluh aksara yang bersifat silabik (suku kataan). Setiap satu aksara

melambangkan satu suku kata (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 2002: 5).

Adapun aturan dan contoh penulisan aksara Jawa secara lebih rinci sesuai dengan panduan Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa (2002) sebagai berikut:

2.2.1.1 Aksara Legena

Aksara *legena* merupakan aksara Jawa pokok yang jumlahnya 20 buah. Tatacara penulisan aksara Jawa tidak mengenal spasi, sehingga penggunaan pasangan dapat memperjelas *kluster* kata.

Tabel 2.1
Aksara *Legena*

AKSARA LEGENA				
a	n	c	r	k
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
f	t	s	w	l
Da	Ta	Sa	Wa	La
p	d	j	y	v
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
m	g	b	q	z
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

2.2.1.2 Aksara Pasangan

Masing-masing aksara pokok mempunyai aksara *pasangan*, yakni aksara yang berfungsi untuk menghubungkan suku kata tertutup konsonan dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup *wignyan*, *layar* dan *cecak*.

Tabel 2.2

Aksara Pasangan

PASANGAN AKSARA JAWA				
H	N	C	R	K
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
F	T	S	W	L
Da	Ta	Sa	Wa	La
P	D	J	Y	V
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
M	G	B	Q	Z
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

2.2.1.3 Aksara Sandhangan

Sandhangan ialah tanda yang dipakai sebagai pengubah bunyi didalam tulisan Jawa. Didalam tulisan Jawa, aksara yang tidak mendapat *sandhangan* diucapkan sebagai gabungan antara konsonan dan vokal *a*.

1. Sandhangan Swara

Sandhangan swara ada 5, yaitu: *wulu*, *pepet*, *suku*, *taling*, dan *taling-tarung*.

a. Sandhangan Wulu (. . i . .)

Contoh:

miri= miring

- b. *Sandhangan cecak* ditulis didalam *sandhangan pepet* dalam suku kata yang bersuara vocal *e*.

Contoh:

pu ye_ puyeng

d) **Pangkon** (\)

Sandhangan Pangkon digunakan untuk melambangkan konsonan mati atau penutup dalam suatu suku kata. *Sandhangan pangkon* ditulis di belakang aksara yang dimatikan.

Contoh:

bpk\ bapak

3. **Sandhangan Wyajana**

Sandhangan wyanjana ada 3, yaitu : *cakra*, *keret*, dan *pengkal*.

1). **Cakra** (.....]..)

Sandhangan cakra digunakan untuk melambangkan bunyi *ra* pada suatu aksara. *Sandhangan cakra* ditulis serangkai dengan aksara.

Contoh:

p]jurit\ prajurit

2). **Keret** (....}...)

Sandhangan keret digunakan untuk melambangkan bunyi *ra* yang diikuti dengan bunyi *pepet* (**e**) yang dilekatkan pada konsonan lain dalam satu suku kata. *Sandhangan keret* ditulis serangkai dengan aksara.

Contoh:

k}mP_ krepeng

3). **Pengkal** (.....-..)

Sandhangan pengkal digunakan untuk melambangkan konsonan *y* yang dilekatkan pada konsonan lain dalam satu suku kata. *Sandhangan pengkal* ditulis serangkai dengan aksara.

Contoh:

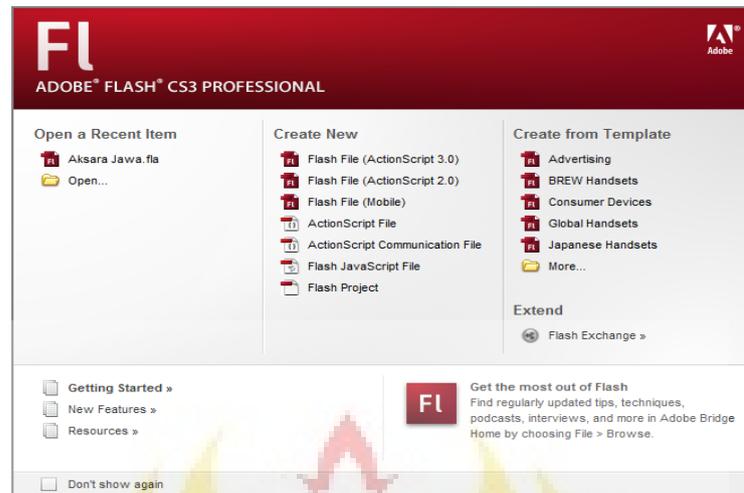
[kop-h kopyah

2.3. *Flash*

flash merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan animasi. Animasi adalah suatu karya yang memiliki banyak elemen antara lain teks, gambar, suara, dan gerak. Animasi terdiri dari dua macam yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Untuk animasi 2D dapat dibuat salah satunya menggunakan macromedia flash. Sedangkan untuk animasi 3D dapat dibuat menggunakan 3Ds Max dan lain-lain.

flash sering digunakan untuk membuat media presentasi maupun media pembelajaran. Hal ini karena lebih menarik dan dapat didesain sesuai dengan kebutuhan, menggantikan Ms. Power point yang konvensional dan cenderung statis (kita tidak dapat mengkostumisasi secara bebas). Untuk membuat suatu media pembelajaran dengan *flash*, tidak diharuskan memiliki keahlian khusus. Akan tetapi, jika sudah memiliki keahlian dalam desain grafis maka sangat membantu.

1. Pengenalan Menu Editor Flash



Gambar 2.1. Tampilan *Flash*

Keterangan:

1) *Create from template.*

Berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program *adobe flash*.

2) *Open a recent item.*

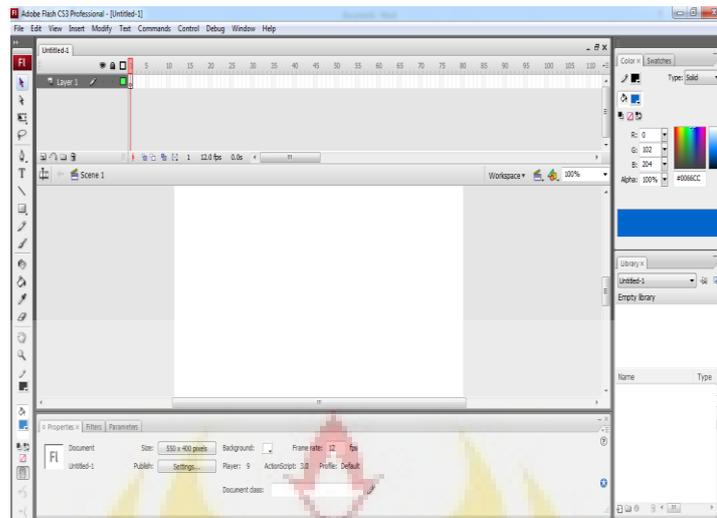
Berguna untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau dibuka sebelumnya.

3) *Create new.*

Berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia.

a. *Jendela Utama Adobe Flash.*

Lembar kerja merupakan tempat untuk memulai awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak movie dan stage yang didukung oleh tools lainnya. Terdiri dari panggung (stage) dan panel-panel.



Gambar 2.2 Lembar kerja *flash*

Keterangan gambar :

- 1) Menu Bar adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah *New, Open, Save, Import, Export*, dan lain-lain.
- 2) Timeline adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan layer, dan lain-lain.
- 3) Stage adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individual dalam sebuah movie.
- 4) Toolbox adalah kumpulan tools yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.
- 5) Panel properties berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari

tombol tersebut. Panel properties menampilkan parameter sesuai dengan tombol yang terpilih.

- 6) Efek filters adalah bagian dari panel properties yang menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek. Filter hanya dapat diaplikasikan pada objek Text, Movie clip dan Button.
- 7) Motion editor berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti mengatur motion, transformasi, pewarnaan, filter dan parameter animasi lainnya.
- 8) Panel motion presets menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan. Ada berbagai pilihan animasi dalam panel motion presets, seperti sprila-3D, smoke, fly-out-top, dan lain-lain.

b. *Toolbox*

Tools pada *Toolbox* merupakan kumpulan *tool* yang digunakan untuk keperluan memilih, memanipulasi dan menggambar objek di Flash.

- 1)  *Selection Tool* (V) : digunakan untuk memilih objek, memindahkan objek, dan memanipulasi bentuk objek.
- 2)  *Subselection Tool* (A) : digunakan untuk memilih dan mengatur titik-titik pada suatu garis objek.
- 3)  *Free Transform Tool* (Q) : digunakan mentransformasi bentuk suatu objek.

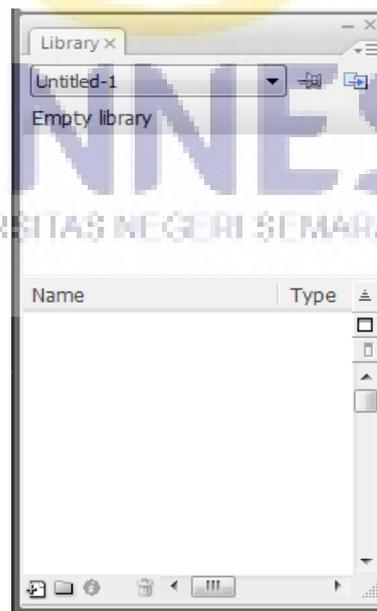
- 4)  3D *Rotasi Tool* (W) : digunakan untuk mentransformasi rotasi pada sumbu x, y, dan z. *Tool* ini hanya bekerja pada objek *movie*, *button*, grafik, dan objek *text*.
- 5)  3D *Translation Tool* (G) : digunakan untuk transformasi translasi pada sumbu x, y, dan z. *Tool* ini hanya bekerja pada objek *movie*, *button*, grafik, dan objek *text*.
- 6)  *Lasso Tool* (L) : digunakan untuk memilih bagian dari objek atau memilih objek yang tidak teratur.
- 7)  *Pen Tool* (P) : digunakan untuk menggambar garis lurus, garis bebas dan garis kurva (melengkung).
- 8)  *Text Tool* (T) : digunakan untuk menulis teks.
- 9)  *Line Tool* (N) : digunakan untuk menggambar garis.
- 10)  *Oval Tool* (O) : digunakan untuk menggambar bentuk lingkaran maupun bentuk *elips*.
- 11)  *Oval Primitive Tool* (O) : digunakan untuk membuat objek *oval* atau lingkaran yang memiliki tiga titik sumbu yang dapat diubah-ubah.
- 12)  *Rectangle Tool* (R) : digunakan untuk menggambar bentuk kotak atau persegi empat.
- 13)  *Rectangle Primitive Tool* (R) : digunakan untuk persegi atau kotak primitive dengan mempunyai node yang dapat dimodifikasi menjadi lengkung.

- 14)  *PolyStar Tool* : digunakan untuk membuat objek *polygon* atau bintang.
- 15)  *Pencil Tool* (Y): digunakan untuk menggambar garis dan bentuk bebas seperti yang dilakukan ketika kita menggambar menggunakan pensil dibuku gambar.
- 16)  *Brush Tool* (B) : digunakan untuk menggambar bebas dengan sistem seperti kuas.
- 17)  *Spray Brush Tool* (B) : digunakan untuk menggambar seperti alat semprot cat (*SprayGun*).
- 18)  *Deco Tool* (U) : digunakan untuk mengubah beberapa simbol ke dalam *instant design tool* dengan bantuan *brush* atau *fill tool*, seperti efek-efek maupun simbol-simbol.
- 19)  *Bone Tool* (M) : untuk membuat *chain-like effects* pada sebuah objek urutan seri atau *distort* objek tunggal dengan cepat. *Bone Tool* dapat juga disebut animasi sendi atau animasi engsel karena fitur *Bone Tool* merupakan fitur yang digunakan untuk membuat animasi *tween* dengan gerakan atau putaran seperti putaran engsel atau sendi pada lengan manusia.
- 20)  *Ink Bottle Tool* (S) : digunakan untuk mewarnai atau menambah warna *outline* atau *stroke* suatu objek.
- 21)  *Paint Bucket Tool* (K) : digunakan untuk mengidentifikasi warna *fill* suatu objek.

- 22)  *Eyedropper Tool (I)* : digunakan untuk mengambil warna dari suatu objek atau gambar.
- 23)  *Eraser Tool (E)* : digunakan untuk menghapus objek atau area tertentu dari suatu objek.
- 24)  *Hand Tool (H)* : digunakan untuk menggeser lembar kerja atau *layer* agar sesuai dengan yang diinginkan.
- 25)  *Zool Tool (Z)* : digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan dari layar atau lembar kerja.

c. *Library*

Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain. Berikut tampilan panel *library*.



Gambar 2.3 Tampilan *Library Flash*

2.4. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran aksara Jawa, antara lain:

1. Menurut Kartikasari dan Nugroho (2012) pada e-journal yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa pada SMP Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo” memberikan kesimpulan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran serta hasil belajar siswa meningkat dengan penggunaan media pembelajaran aksara Jawa.
2. Menurut Ariyani, Erni (2015) pada e-journal yang berjudul “Penggunaan Media Kartu pada Materi Ajar Menulis dan Membaca Aksara Jawa” memberikan kesimpulan bahwa dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi pokok aksara Jawa.

2.5. Kerangka Pikir

Dari paparan beberapa teori diatas, maka dapat disusun kerangka pikir sebagai berikut:

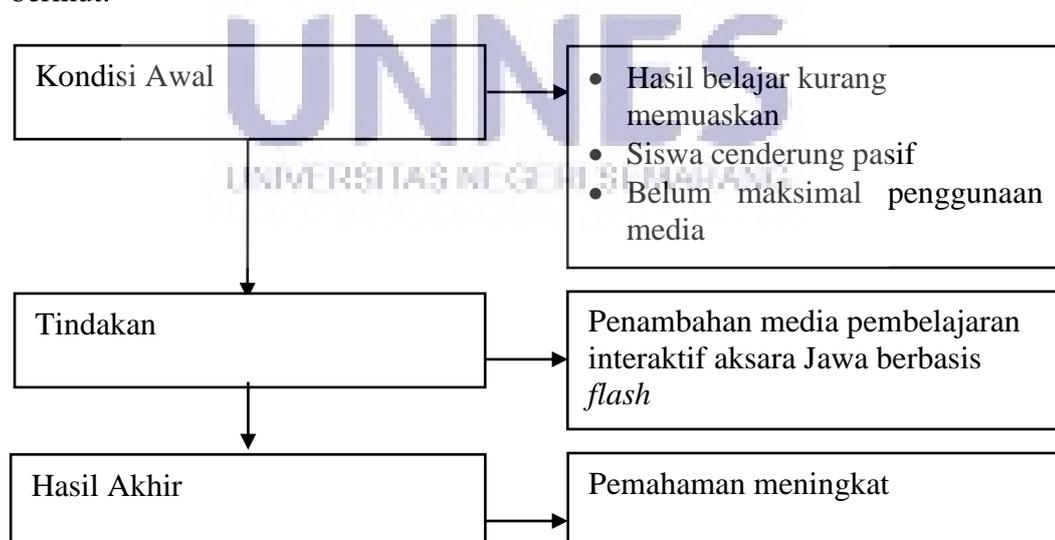
Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa masalah yaitu hasil belajar siswa belum memenuhi KKM, siswa cenderung pasif, kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dan belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran.

Permasalahan siswa diakibatkan oleh berbagai faktor, seperti dalam pembelajaran guru menjelaskan materi kepada siswa menggunakan media

sederhana dan seadanya karena keterbatasan sarana dan prasarana terutama pada ketersediaan media pembelajaran. Hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa karena tingkat pemahaman siswa kurang maksimal. Kurang menariknya media yang digunakan memunculkan kebosanan dalam menerima pelajaran yang berefek pada pasifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menambahkan media yang inovatif yaitu media pembelajaran aksara Jawa berbasis *flash*. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan efisien serta lebih menyenangkan. Dengan ada penambahan media diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang aksara Jawa.

Kerangka pikir dalam penelitian ini disajikan dalam bagan alur sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Pikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran aksara Jawa dibuat menggunakan *Adobe Flash CS3*. Media pembelajaran aksara Jawa ini dibuat sesuai dengan prosedur pengembangan media, dimulai dari observasi, pengumpulan data, pembuatan media dan pengujian media. Media yang dihasilkan kemudian digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02.
2. Kelayakan media pembelajaran aksara Jawa diperoleh dari pengujian media pada *expert judgment*, didapatkan nilai sebesar 86,25% untuk ahli media dan 85% untuk ahli materi dan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.
3. Dalam implementasinya, media pembelajaran aksara Jawa digunakan pada saat pembelajaran bahasa Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02. Guru menerangkan materi aksara Jawa yang terdapat pada media pembelajaran aksara Jawa. Dengan menggunakan media siswa menjadi lebih paham dalam belajar aksara Jawa.
4. Penggunaan media pembelajaran aksara Jawa, efektif dalam menunjang pembelajaran bahasa Jawa. Hal dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Sekaran 02 pada materi pokok aksara Jawa dari 47,91 menjadi 79,79.

5.2. Saran

Program pembelajaran ini masih perlu dikembangkan lagi ke arah yang lebih sempurna. Pengembangan program yang dapat dilakukan adalah penambahan materi aksara Jawa yang lain seperti aksara angka, yang belum dimasukkan pada media ini. Selain itu juga dapat ditambahkan sedikit animasi yang lebih menarik dan tidak monoton agar dapat memperjelas materi.



DAFTAR PUSTAKA

- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. dan A. Rifai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa. (2002). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Tim Pengembang Kurikulum. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata pelajaran Bahasa Sastra dan Budaya Jawa*. Yogyakarta: Dinas Dikpora Provinsi DIY.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.