

Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Andorid

¹Dimas Danar Astrada, ²*Estuning Dewi Hapsari
Universitas PGRI Madiun
Madiun, Indonesia

dahan3031@gmail.com, estuning@unipma.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 22/08/2022

Diterima : 03/10/2022

Dipublikasi : 03/10/2022

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan pada kegiatan pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran berbasis mobile Android adalah bentuk inovasi peningkatan yang mampu dilakukan. Oleh karena itu di rancang bangun media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa pada sekolah dasar berbasis Android. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui cara merancang, membuat serta mengevaluasi aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Jawa pada sekolah dasar berbasis Android. Aplikasi media pembelajaran ini berisi beberapa fitur. Fitur yang ada seperti materi dan soal latihan untuk semester 1 dan 2 di kelas 2, informasi biodata pembuat, sumber dari materi dan soal latihan. Pada materi dan soal latihan yang disajikan diambil dari buku kurikulum 2013. Buku yang digunakan di SDN Krokeh adalah LKS. Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode Waterfall dan menggunakan perancangan HIPO (*Hierarchy Input Process Output*). Penelitian ini menghasilkan bahwa media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa berbasis Android, dibuat dengan aplikasi *Adobe Animate CC*, dan *CorelDraw*. Implementasi media pembelajaran ini berupa materi bahasa Jawa, soal latihan, sumber materi, dan informasi. Hasil evaluasi menggunakan kuesioner dengan responden sebanyak 10 siswa kelas 2. Berdasarkan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa pada sekolah dasar mendapatkan respon yang baik.

Kata Kunci: Adobe animate, *Android*, Bahasa Jawa, Media Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Kehidupan dan teknologi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Kehidupan manusia akan berdampak pada perkembangan teknologi begitu juga sebaliknya. Teknologi terus berkembang mengikuti kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi yang dihasilkan akan berdampak pada semua sendi kehidupan.

Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan membawa perubahan gaya hidup. Masyarakat lebih menyukai segala sesuatu yang instan serta cepat. Kemudahan teknologi berdampak pula pada cara berpikir, berpakaian, bahkan berbicara. Perkembangan bahasa asing tidak dapat dibendung. Kondisi tersebut membuat anak lebih menyukai budaya luar daripada budaya sendiri.

Saat ini, sering ditemui siswa yang berkomunikasi dengan guru menggunakan bahasa Jawa yang salah (Septiani, 2020). Penyebab kesalahan tersebut diantaranya kompleksnya bahasa Jawa yang ada bahasa ngoko dan krama. Anak akan menggunakan bahasa Jawa yang dianggap paling mudah, ketidaksesuaian penggunaan bahasa Jawa yang tidak sesuai kaidah mereka peroleh dari lingkungan keluarga. Penggunaan bahasa Jawa dapat menggambarkan kesantunan siswa. Dimana kesantunan memiliki kaitan dengan budaya yang dimiliki suatu daerah. Dalam kedudukannya sebagai bahasa daerah bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai lambang kebanggaan, identitas, serta

alat komunikasi (Sasangka, 2004) Sedangkan menurut (Purwadi, 2017) pada saat seseorang berbicara dengan lawan bicara harus memperhatikan aturan siapa yang diajak berbicara. Aturan itulah yang kemudian dikenal dengan unggah-ungguh basa Jawa.

Saat ini siswa membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual agar dapat menarik perhatian siswa (Septiani et al., 2020). Pada materi bahasa Jawa tingkat SD terdapat materi *pacelathon*. Pada materi tersebut mengajarkan tata cara berkomunikasi dengan bahasa serta sopan santun sesuai masyarakat Jawa. Dalam masyarakat Jawa terdapat unggah unggah basa sebagai aturan pada saat berbicara (Hadi et al., 2016).

Guru pengampu mata pelajaran bahasa jawa diharapkan dapat melakukan inovasi pembelajaran (Wahyuni, 2020). Inovasi pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas serta tujuan pembelajaran. Dengan demikian keterampilan berbahasa Jawa yang santun dapat tercapai (Rusman, 2010).

(Rahmayanti, 2015) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran akan terus mengalami perkembangan sesuai perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan akan berupaya menggabungkan teknologi pada suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu guru memusatkan perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat mengulang kembali materi yang diajarkan dengan mudah. Dengan demikian, media pembelajaran akan membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru.

II. STUDI LITERATUR

2.1. Penelitian Terdahulu

Telah dilakukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran pengenalan bahasa Jawa di sekolah dasar. Diantaranya dilakukan oleh (Septiani et al., 2020) tentang media pembelajaran materi *pacelathon* disekolah dasar. Media pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif diketahui mampu memudahkan pengguna mengunggah serta memahami materi. Penelitian telah divaidasi oleh ahli materi serta ahli bahasa. Penelitian yang dilakukan (Riska et al., 2017) tentang media pembelajaran interaktif berbasis android memanfaatkan *construct 2*. Media pembelajaran memuat pengenalan huruf hijaiyah, doa harian yang bertuliskan arab, disertai gambar. Pembuatan media pembelajaran ini cukup membantu guru dalam menyamakan materi dan mampu menciptakan proses pembelajaran menyenangkan. (Cholifah et al., 2021) menghasilkan media pembelajaran aljabar berbasis android. Materi dikembangkan melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Metode yang dipakai yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluating (ADDIE)*. Hasil validasi ahli media, materi, bahasa, serta uji coba di lapangan menunjukkan bahwa media layak digunakan.

2.2. Tinjauan Pustaka

2.2.1. Rancang Bangun

Rancang bangun merupakan rangkaian kegiatan menerjemahkan hasil analisis berbagai bentuk bahasa pemrograman kemudian menerapkan berbagai komponen sistem untuk menghasilkan sebuah sistem yang menyeluruh (Rahardi & Azima, 2019). Rancang bangun melibatkan kegiatan merencanakan, memberikan definisi, membuat gambaran kegiatan, yang akan diterapkan. Sedangkan (Gunawan et al., 2021) menyatakan bahwa kegiatan merancang merupakan suatu proses yang berupaya mendefinisikan sesuatu melalui berbagai macam teknik.

2.2.2. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan sarana komunikasi untuk masyarakat penuturnya. Bahasa Jawa menjadi media pembelajaran etika, mengajarkan kebaikan, serta menghormati yang lebih tua (Mustikasari & Astuti, 2020). (Septiani et al., 2020) menyatakan bahwa bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa yang digunakan sebagai sarana komunikasi masyarakat Jawa. Penggunaan bahasa Jawa disesuaikan dengan kondisi dan posisi sosial dalam masyarakat. Bahasa yang digunakan akan memperlihatkan karakter seseorang. Sebaliknya, penggunaan bahasa yang jauh dari prinsip bahasa. Penyelewengan prinsip penggunaan bahasa dapat ditemui mulai dari lingkungan keluarga (Wahyuni, 2020). Jika prinsip bahasa tidak ditepati, akan memungkinkan padarnya eksistensi bahasa Jawa. Maka dari itu, penggunaan bahasa Jawa harus dilestarikan

melalui pembiasaan di tingkat dasar.

2.2.3. Media Pembelajaran

Proses belajar dengan media pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirim pesan kepada penerima yang mampu menimbulkan rasa ingin tahu, minat, serta perhatian (Tafonao, 2018). Sedangkan menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016) media pembelajaran adalah semua peralatan baik *software* maupun *hardware* untuk membantu menyampaikan materi ajar yang dapat membantu menarik perhatian serta minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Jenis media pembelajaran dapat berupa peralatan tradisional seperti gambar atau alat modern seperti CV, DCD, smarphone (Yaumi, 2018)

2.2.4. Android

Android adalah sistem operasi perangkat mobile dengan basis linux, dimana didalamnya terdapat sistem operasi, *middleware*, aplikasi, serta android. Dimana android mempunyai platform terbuka yang diepruntukkan untuk pengembang agar dapat membangun aplikasi (Gunawan et al., 2021). Android menjadi salah satu sistem operasi melalui perangkat mobile berbasis linux mencakup sistem operasi, *middleware*, serta aplikasi. Android dianggap platform mobile perdana karena lengkap, terbuka, serta bebas karena para penyusunnya dapat melakukan pendekatan secara komprehensif saat merancang platform yang tersedia melalui *lisensi open source* serta bebas bagi pengembang (Perdana, 2021).

2.2.5. Adobe Animate

Adobe animate CC merupakan program yang dikembangkan bagi *adobe flash professional macromedia flash* dan *futura splash animator*. *Adobe animate* menjadi program dasar pembuatan multimedia dan animasi komputer yang telah dikembangkan *adobe system* (Perdana, 2021). *Adobe animate* menjadi versi baru dari *adobe aminate* merupakan perangkat lunak grafis yang kegunaannya untuk membuat animasi serta permainan modern.

2.2.6. Perancangan HIPO (*Hierarchy Plus Input Proses Output*)

HIPO merupakan metode yang dikembangkan serta didukung IBM, Diagram ini banyak dipakai untuk alat desain serta proses data selama terdapat siklus pengembangan (Nabyla, 2020). Metode HIPO mampu menggambarkan urutan data yang melewati sebuah proses dan akan berubah menjadi data. Adapun tujuan awal pembuatan diagram adalah untuk mengembangkan model sehingga mampu menggambarkan hubungan antara tugas dalam operasi hirarki.

III. METODE

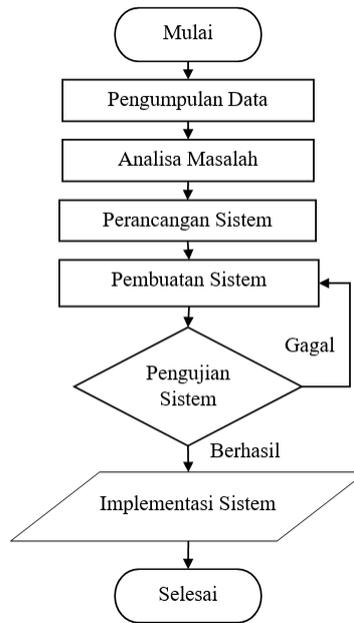
3.1 Metode Pengumpulan Data

Menganalisa Kebutuhan sistem dengan melihat data dari tempat penelitian diperlukan untuk memahami perangkat lunak, keterbatasannya, dan informasi yang dibutuhkan pengguna. Pengambilan data diperoleh melalui beberapa cara seperti menurut (Sugiyono, 2013) pengumpulan data dalam penelitian dilakukan melalui tiga kegiatan, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

- Observasi dilakukan langsung ke sekolah SDN Krokeh yang menjadi tempat untuk penelitian pembuatan media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa berbasis Android khususnya di kelas 2.
- Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru bahasa Jawa kelas 2 dan murid-murid kelas 2 di SDN Krokeh. Wawancara yang peneliti lakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan serta untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan sistem yang akan dibuat.
- Dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data berbentuk dokumen seperti foto dan data dokumen buku LKS (Lembar Kerja Siswa) kelas 2 sebagai isi dari materi dan soal.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

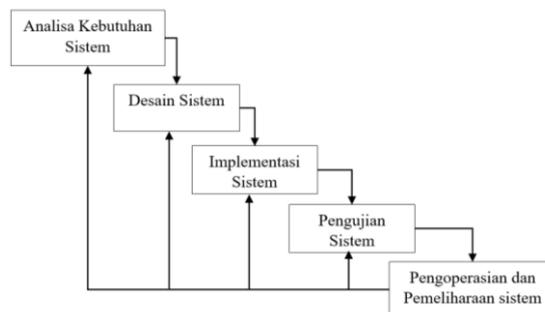
Rancangan penelitian dan membangun media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa berbasis Android di kelas 2 SDN Krokeh sebagai berikut:



Gambar 1. Flowchart Rancangan Penelitian

Berikut adalah penjelasan mengenai *flowchart* rancangan penelitian: 1) Pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. 2) Analisa Masalah, dalam tahapan ini adalah merumuskan masalah dari data yang telah didapat di SDN Krokeh. 3) Perancangan Sistem, selanjutnya dalam perancangan sistem atau gambaran yang akan digunakan dalam program nantinya harus sesuai dengan data yang telah dikumpulkan. 4) Pembuatan Sistem, pada tahap ini pembuatan sistem sesuai dengan kebutuhan, dan harus berpedoman pada hasil pengumpulan data, dalam tahap ini metode pembuatan sistem menggunakan *waterfall* dan perancangan HIPO (*Hierarchy Input Process Output*). 5) Penguian Sistem, selanjutnya ditahap penguian sebelum diserahkan ke SDN Krokeh sistem diuji terlebih dahulu agar mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat, agar kedepan bisa diperbaiki dan dikembangkan sesuai kebutuhan dan perkembangan. 6) Implementasi Sistem, sistem yang telah dibuat dan diuji dapat diimplementasikan di SDN Krokeh khususnya di kelas 2.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*. Model pengembangan yang sistematis dan berurutan untuk sistem informasi (Sasmito, 2017).



Gambar 2. Metode *Waterfall*
 Sumber: (Sasmito, 2017)

a. Analisa Kebutuhan Sistem

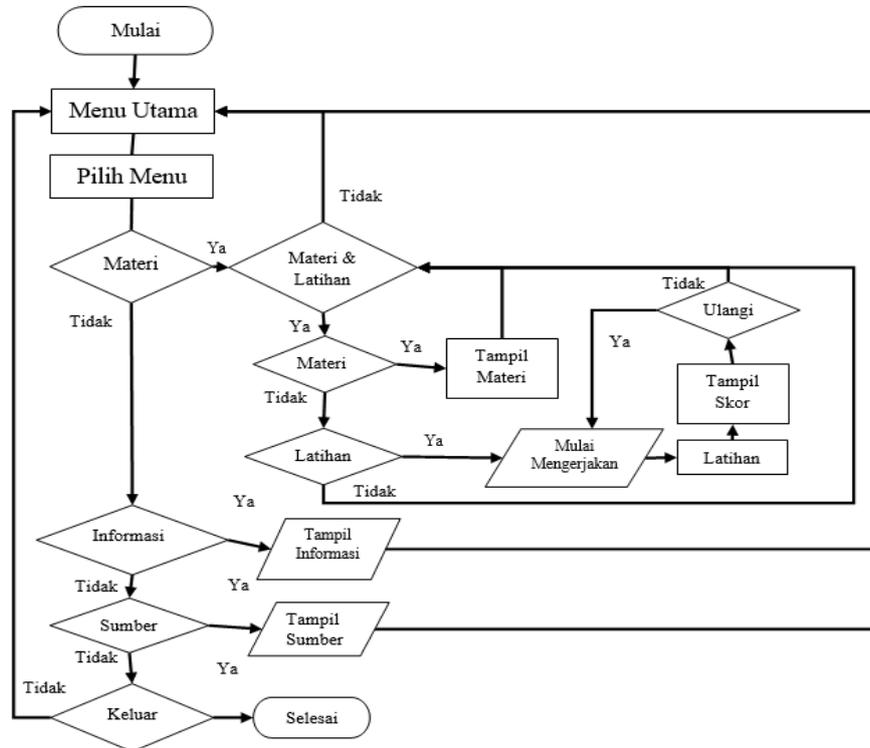
Analisa kebutuhan sistem. Pada tahap ini, perancang sistem perlu berkomunikasi dengan tujuan memahami perangkat lunak dan keterbatasannya, informasi yang dibutuhkan pengguna, dan harapan mereka. Data informasi diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

- b. Desain Sistem
 Desain sistem dan perangkat lunak, dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan, desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan serta juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
- c. Implementasi Sistem
 Implementasi, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitasnya.
- d. Pengujian Sistem
 Pengujian sistem, dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit, setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek dari setiap kegagalan maupun kesalahan.
- e. Pengoperasian Dan Pemeliharaan Sistem
 Pengoperasian dan pemeliharaan, perangkat lunak yang telah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan-kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. Serta untuk membuat laporan akhir dari kegiatan penelitian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL

4.1.1. Flowchart aplikasi

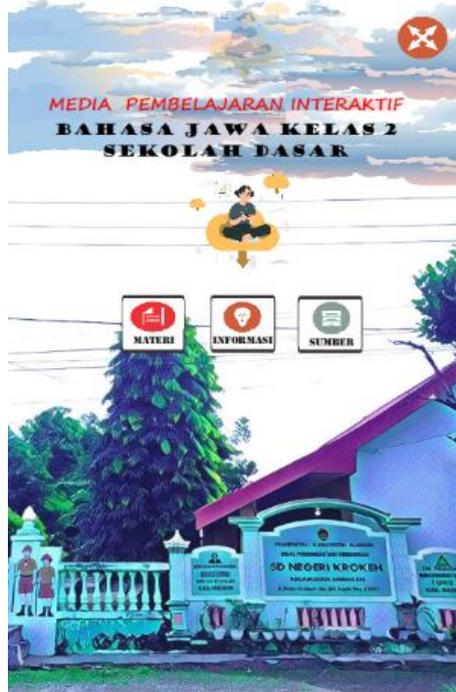


Gambar 3. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif

Pada perancangan media pembelajaran interaktif Bahasa Jawa berbasis *Andorid* pada Sekolah Dasar Kelas 2 menghasilkan aplikasi yang dapat dilihat pada gambar alur *flowchart*. Media pembelajaran menampilkan 3 menu utama yakni materi, informasi, Sumber. Kemudian di menu materi terdapat pilihan menu tombol seperti materi dan latihan untuk semester 1, 2. Alur kerja pada pengguna media pembelajaran interaktif dapat dilihat di atas.

4.1.2. Implementasi Program

Berikut ini adalah tampilan menu utama/home dari aplikasi media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Tampilan home berisi materi, informasi, dan sumber.



Gambar 5. Implementasi Halaman Menu Utama

Halaman selanjutnya materi adalah berisi tentang beberapa tombol menu yang terdiri dari tombol *home*, materi semester 1 dan semester 2, kemudian latihan semester 1 dan latihan semester 2. Hasil implementasi sebagai berikut :



Gambar 6. Implementasi Halaman Materi

Halaman materi semester 1 adalah tentang materi yang dipelajari pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas 2 di SDN Krokeh, kemudian terdapat tombol untuk materi tembang gambang suling, menthog-menthog, kidang talun, aku nduwe pitik, tombol panah kanan dan kiri untuk

memindahkan halaman satu ke halaman lain, dan juga tombol *home* materi untuk kembali pada menu materi. Hasil implementasi sebagai berikut :



Gambar 7. Implementasi Halaman Materi Semester 1

Halaman implementasi materi semester 2 berisi tentang materi yang dipelajari pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas 2 di SDN Krokeh, kemudian terdapat tombol materi marang wong tuwo, marang konco, tombol panah kanan dan kiri untuk memindahkan halaman satu ke halaman lain, dan juga tombol *home* materi untuk kembali pada menu materi. Halaman implementasi sebagai berikut :



Gambar 8. Implementasi Halaman Materi Semester 2

Halaman latihan semester 1 berisi tentang latihan yang dipelajari dari beberapa materi semester 1

pada menu sebelumnya. Pada menu latihan semester 1 siswa harus menjawab semua soal yang ada di aplikasi, ketika siswa benar menjawab maka akan lanjut ke soal selanjutnya dan salah menjawab soal akan mengulangi soal yang salah jawaban tersebut benar. Ketika siswa telah selesai menjawab semua pertanyaan, skor akan muncul di akhir. Halaman implementasi sebagai berikut :



Gambar 9. Implementasi Halaman Latihan Semester 1

Halaman implementasi latihan semester 2 berisi tentang latihan yang dipelajari dari beberapa materi semester 2 pada menu sebelumnya. Pada menu latihan semester 2 siswa harus menjawab semua soal yang ada di aplikasi, ketika siswa benar menjawab maka akan lanjut ke soal selanjutnya dan salah menjawab soal akan mengulangi soal yang salah jawaban tersebut benar. Ketika siswa telah selesai menjawab semua pertanyaan, skor akan muncul di akhir. Hasil implementasi sebagai berikut :



Gambar 10. Halaman Implementasi Latihan Semester 2

Halaman implementasi halaman menu utama terdapat tombol menu Info/Informasi maka tampilan akan menuju ke halaman informasi biodata profil pengembang media pembelajaran. Hasil implementasi sebagai berikut :



Gambar 11. Implementasi Halaman Informasi

Halaman implementasi sumber ini berisi daftar sumber referensi dari materi serta latihan di aplikasi media pembelajaran. Hasil implementasi sebagai berikut :



Gambar 12. Implementasi Halaman Sumber

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas atau secara mandiri oleh siswa kelas 2. Pada aplikasi media pembelajaran ini memiliki 2 fitur utama yakni materi dan latihan untuk proses belajar. Menu materi ini terdapat 2

materi untuk semester 1 dan 2 yang dapat dilihat, dan di setiap materi semester telah dipilih 1 materi yang menarik. Materi semester 1 pembahasan tentang tembang atau lagu bahasa Jawa serta di materi semester 2 adalah atur pangapura atau meminta maaf dalam bahasa Jawa. Di dalam juga terdapat menu latihan yang berisi 2 soal latihan untuk semester 1 dan 2 yang masing-masing memiliki 10 soal yang harus dikerjakan untuk mengetahui hasil skor di akhir. Aplikasi media pembelajaran ini juga memiliki komponen pendukung yaitu menu info berisi informasi biodata pembuat. Kemudian menu sumber yang isinya referensi sumber materi dan soal yang terdapat pada aplikasi.

Peneliti melakukan analisa terhadap media pembelajaran dengan melakukan tahap evaluasi memberikan kuesioner yang berisi penilaian terhadap aplikasi berisi 10 pertanyaan untuk pengembangan media pembelajaran. Tahap evaluasi dari pengguna dengan pengujian secara langsung menggunakan kuesioner untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap sistem yang dibuat. Kuesioner ini dibagikan kepada 10 siswa kelas 2 SDN Krokeh, berikut tabel skala kuesioner untuk jawaban :

Tabel 10. Skala Kuesioner

Skala Jawaban	Keterangan	Skor
STS	Sangat Tidak Setuju	1
TS	Tidak Setuju	2
N	Netral	3
S	Setuju	4
SS	Sangat Setuju	5

Sumber : (Purwanto, 2018)

Tabel 11. Jawaban Responden

Responden	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9	Pertanyaan 10
Responden 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 3	5	3	5	4	4	4	3	5	4	4
Responden 4	5	5	4	3	4	5	3	5	4	3
Responden 5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	4
Responden 6	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5
Responden 7	5	4	5	5	4	3	5	4	4	5
Responden 8	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4
Responden 9	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4
Responden 10	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5

Evaluasi dari media pembelajaran pengenalan bahasa Jawa telah diuji menggunakan kuesioner dari 10 siswa dan 10 pertanyaan. Pertanyaan 1) Responden yang memilih setuju sebanyak 4 orang, dan 6 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 40%

setuju dan 60% sangat setuju. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Jawa sangat setuju mudah dalam penggunaannya.

Pertanyaan 2) Responden yang memilih netral sebanyak 2 orang, memilih setuju sebanyak 3 orang, dan 5 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 20% netral, setuju 30% dan sangat setuju 50%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Jawa sangat setuju bahwa dapat dipahami oleh responden dalam penggunaannya.

Pertanyaan 3) Responden yang memilih setuju sebanyak 3 orang, dan 7 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 30% setuju dan 70% sangat setuju. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa sangat setuju bahwa saat digunakan berjalan lancar.

Pertanyaan 4) Responden yang memilih netral sebanyak 1 orang, memilih setuju sebanyak 6 orang, dan 3 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 10% netral, 60% setuju dan 30% sangat setuju. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pada tampilan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa setuju bahwa sudah baik dan menarik.

Pertanyaan 5) Responden yang memilih netral sebanyak 1 orang, memilih setuju sebanyak 4 orang, dan 5 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 10% netral, 40% setuju dan 50% sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada tampilan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa dari pemilihan gambar *background*, letak menu, dan tombol sangat setuju bahwa sudah rapi saat digunakan.

Pertanyaan 6) Responden yang memilih netral sebanyak 1 orang, memilih setuju sebanyak 3 orang, dan 6 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 10% netral, 30% setuju, dan 60% sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa sangat setuju pada tampilan bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.

Pertanyaan 7) Responden yang memilih netral sebanyak 2 orang, memilih setuju sebanyak 2 orang, dan 6 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 20% netral, 20% setuju dan 60% sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada materi aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa yang disajikan sangat setuju dapat dipahami.

Pertanyaan 8) Responden yang memilih setuju sebanyak 4 orang, dan 6 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 40% setuju dan 60% sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada latihan soal aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa sangat setuju dapat dipahami dan sudah sesuai.

Pertanyaan 9) Responden yang memilih netral sebanyak 1 orang, memilih setuju sebanyak 6 orang, dan 3 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 10% netral, 60% setuju dan 30% sangat setuju. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa setuju bahwa dapat dirasakan kemudahannya untuk belajar secara mandiri atau didampingi.

Pertanyaan 10) Responden yang memilih netral sebanyak 1 orang, memilih setuju sebanyak 4 orang, dan 5 orang memilih sangat setuju dengan masing-masing presentase 10% netral, 40% setuju dan 50% sangat setuju. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Jawa sangat setuju dapat dirasakan manfaatnya untuk menambah pengetahuan serta wawasan siswa. Hasil menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran mendapatkan respon yang baik dengan total presentase hasil pemilihan bahwa netral 9%, setuju 39%, dan sangat setuju 52% menggunakan skala likert variabel penggunaan, keindahan dan manfaat.

V. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan sebelumnya, jadi didapatkan kesimpulan seperti berikut ini : 1) Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Jawa berbasis Android pada SDN Krokeh lebih tepatnya untuk kelas 2. Langkah-langkah untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif, meliputi perancangan sistem seperti merancang alur flowcart sistem, merancang HIPO (*Hierarchy Input Process Output*) di dalam HIPO terdapat Diagram VTOC (*Visual Table Of Content*), Diagram

Overview, perancangan antarmuka, implementasi sistem dan yang terakhir pengujian sistem. 2) Implementasi media pembelajaran pengenalan bahasa Jawa berbasis Android ini memiliki beberapa tampilan fitur. Fitur tersebut seperti menu utama, materi, informasi profil pengembang, sumber referensi materi dan soal latihan. Didalam materi terdapat untuk kelas semester 1 dan 2 dan soal latihan untuk semester 1 dan 2. 3) Evaluasi dari media pembelajaran pengenalan bahasa Jawa telah diuji menggunakan kuesioner dari 10 siswa. Hasil menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran mendapatkan respon yang baik dengan total presentase hasil pemilihan bahwa netral 9%, setuju 39%, dan sangat setuju 52% menggunakan skala likert favorable dalam penggunaan, keindahan dan manfaat.

Saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya media pembelajaran ini dikembangkan lebih baik lagi dengan menambahkan fitur yang lebih banyak dan menarik, seperti membuat animasi video di beberapa materi, menambahkan *games* atau permainan untuk dimasukkan dalam materi ataupun soal serta Implementasi media pembelajaran dilakukan untuk mata pelajaran lain dan tidak hanya untuk satu lokasi sekolah.

VI. REFERENSI

- Cholifah, S. N., Rahayu, W., & Meiliasari, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/jrpms.051.08>
- Gunawan, R., Yusuf, A. M., & Nopitasari, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(1), 47–58. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369>
- Hadi, S., Winarto, A., Santosa, Y. B., & Nayirotin, U. (2016). *Tantri Basa*. Surabaya:Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Mustikasari, R., & Astuti, C. W. (2020). Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa pada Siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.839>
- Nabyla, F. (2020). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Rumah Adat Untuk Siswa Sd Kelas 1. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 404–418.
- Perdana, R. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Panduan Menghadapi Bencana Alam Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Pengembangan Rekayasa Dan Teknologi*, 17(1), 11–15.
- Purwadi. (2017). *Belajar Praktis Bahasa Jawa*. Solo: Leres Press.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Uji Validitas dan Reliabilitas Ekonomi Syariah* (A. Saifudin, Ed.; 1st ed., Issue April). StaiaPress.
- Rahardi, A., & Azima, muhammad F. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Pembiayaan Murabahah Berbasis Web. *Ijccs, x, No.x(x)*, 1–5.
- Rahmayanti. (2015). Penggunaan Media IT dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, 1(1), 85–97.
- Riska, D., Wanty, E. . J., & Eva, M. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Anak Muslim Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2), 152–158.
- Rusman. (2010). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sasangka, S. S. T. W. (2004). *Ungguh-Ungguh Basa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.
- Septiani, S. (2020). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA UNGGAH-UNGGUH BASA JAWA (GAUNG BAJA) AS LEARNING MEDIA FOR CLASS IV

- ELEMENTARY SCHOOLS. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6). <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i6.8110>
- Septiani, S., Widiastuti, S., Fauzi, A., & Balitar, U. I. (2020). *Developing Interactive Multimedia Ungguh-Ungguh Basa Jawa (GAUNG BAJA) As A Learning Media For Grade IV Pengembangan Multimedia Interaktif Ungguh-Ungguh Basa Jawa (GAUNG BAJA) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. 9(6), 850–860.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (2nd ed.). Bandung:Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Peningkatan Keterampilan Berbahasa Jawa yang Santun pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 1 Lasem Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 Melalui Model Palu (Pacelathon Bocah Wolu). *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(2), 80–88. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.39999>
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta:Prenadamedia Group.