

**RANCANGAN BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR
BERBASIS MULTIMEDIA**

PUBLIKASI ILMIAH



Oleh:

ARIF RIMAWAN

NPM.12111100081

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**RANCANGAN BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

PUBLIKASI ILMIAH



Pembimbing I

Setia Wardani, S.Kom, M.Kom

NIP. 19840928 201504 2 001

Pembimbing II

M. Fairuzabadi, M.Kom

NIS. 19740926 200204 1 004

Mengetahui

**Dekan Fakultas Teknik
Universitas PGRI Yogyakarta**

M. Fairuzabadi, M.Kom

NIS. 19740926 200204 1 004

RANCANGAN BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh : Arif Rimawan

¹⁾ Arif Rimawan, ²⁾ Setia Wardani S.Kom., M.Kom

³⁾ M. Fairuzabadi, M.Kom

ABSTRAK

Selama ini penyajian materi pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa Sekolah Dasar masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa tidak sesuai harapan. Sehingga diperlukan media pembelajaran bahasa Jawa untuk mendampingi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk membangun multimedia pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 sekolah dasar berbasis multimedia.

Tahap pengembangan aplikasi meliputi analisis, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode studi pustaka dan wawancara. Media Pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas 5 SD ini dibangun dengan Adobe Flash CS6 dan Adobe Photoshop CS3.

Aplikasi media pembelajaran bahasa Jawa yang dibuat dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Jawa sehingga siswa jugalah lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa aplikasi ini layak dan dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran bahasa Jawa kelas 5 SD.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Jawa, Kelas 5 SD, Adobe Flash CS6

**DESIGN JAVA LANGUAGE LEARNING MEDIA
FOR GRADE 5 PRIMARY SCHOOL -BASED MULTIMEDIA**

By :ArifRimawan

1) ArifRimawan, 2)SetiaWardaniS.Kom., M.Kom

3)M. Fairuzabadi, M.Kom

ABSTRACT

During the whole time of the teaching Javanese language in primary school, teacher generally taught conventionally by lecturing and reading textbooks. Thus, the students quickly felt the boredom while receiving a lesson because media less attractive. Media As a result the process of learning is less effective and the success rate of student learning did not match expectations. So, the Javanese language learning media is needed to assist students in learning. This study aims to develop a Javanese language learning media for students in grade 5 of primary school multimedia-based.

Application development stages include analysis, designing the system, implementation, and testing. Methods of data collection are using literature and interviews. Javanese language learning media for primary school 5th grade built with Adobe Flash CS6 and Adobe Photoshop CS3.

Javanese language learning media application created to facilitate teachers in presenting the subject matter content of the Javanese language so that the student is also easier to understand the material presented. The test results indicated that the application system was feasible and could be used as a tool for learning Java language 5th grade.

Keywords: *Learning Media, Java Language, 5th Grade Primary School, Adobe Flash CS6*

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat khususnya di Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Bahasa Jawa memiliki peranan yang sangat penting untuk kehidupan masyarakat Jawa karena mengandung nilai-nilai kebudayaan luhur Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah-sekolah dasar dan sekolah menengah merupakan sarana untuk pendidikan budi pekerti. Mata pelajaran Bahasa Jawa sekarang menjadi mata pelajaran wajib sesuai dengan kurikulum muatan lokal.

Selama ini penyajian materi pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa Sekolah Dasar masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa tidak sesuai harapan.

Seiring kemajuan teknologi informasi, sarana pembelajaran bisa dilakukan tidak hanya menggunakan buku teks dan LKS tapi bisa juga menggunakan perangkat multimedia baik berupa *personalcomputer* (PC), atau laptop. Program aplikasi multimedia untuk alat bantu pembelajaran sebagai pendamping buku teks ternyata mampu meningkatkan minat siswa yang pada akhirnya mampu meningkatkan pemahaman siswa apabila dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks saja.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran Bahasa Jawa dirasa masih kurang optimal. Oleh karena itu penelitian ini akan mengambil judul “**Rancangan Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis Multimedia**”. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa sehingga guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh materi

pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jawa sehingga perlu dibangun pembelajaran lewat media komputer untuk melestarikannya.
2. Siswa tidak dapat mengetahui hasil evaluasi yang dikerjakan tanpa bantuan guru atau orangtua.
3. Penyampaian materi menggunakan metode ceramah memberikan efek kurang menarik dan kebosanan pada siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun aplikasi media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia?
2. Bagaimana uji kelayakan aplikasi media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia?

D. Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Materi difokuskan pada materi bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar baik semester 1 dan 2.
2. Evaluasi yang diterapkan pada media pembelajaran ini berupa isi dan tebak kata.
3. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS6 dan Photoshop CS6.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia.
2. Menguji kelayakan aplikasi media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia.

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia ini agar dapat bermanfaat bermanfaat untuk :

1. Bagi siswa kelas 5 Sekolah Dasar dapat membantu mempermudah memahami, dan menguasai materi bahasa Jawa
2. Dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu media untuk menyampaikan materi kepada siswa dan sebagai pengganti metode pembelajaran Bahasa Jawa yang masih dipakai pada siswa Sekolah Dasar.
3. Siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran Bahasa Jawa dengan adanya media yang lebih menarik selain buku.

G. Tinjauan Pustaka

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian sejenis yang mengambil tema penerjemah, baik dari Universitas PGRI Yogyakarta maupun perguruan tinggi lain.

Puspita (2013) membuat penelitian dengan judul analisis dan perancangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Jawa kelas X di SMA N 1 Ngluwar Kabupaten Magelang. Perancangan media pembelajaran bahasa Jawa dengan teknologi multimedia ini dirancang menggunakan Adobe Flash CS3 menghasilkan media pembelajaran bahasa Jawa menjadi lebih menarik dan lebih interaktif. Motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran ini lebih tinggi daripada yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

Supriyono, H, dkk (2015) membuat Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash Cs6. Aplikasi dibuat menggunakan Adobe Flah CS6. Fitur-fitur yang ada seperti menu utama, menu pengenalan, menu materi dan sub materinya, menu soal latihan juga menu keluar. Berdasarkan survey dan kuisisioner materi yang terdapat pada program aplikasi sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Program aplikasi Belajar Bahasa dan Aksara Jawa ini cocok untuk media belajar mandiri siswa.

Prastiyo, Teguh (2015) membuat aplikasi panduan model belajar Bahasa Jawa berbasis Flash untuk dapat di implementasikan pada sekolah khususnya mata pelajaran Bahasa Jawa SDN 1 Sumpalsari Megaluh Jombang. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode metode perancangan berbasis objek dengan menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) dan untuk mengembangkan sistem informasi menggunakan metode pengembangan *prototype*. Media pembelajaran berbasis adobe flash mampu memberikan kesan menarik dalam penyampaian materi dikarenakan siswa di ajak untuk lebih mengembangkan daya imajinasi masing – masing untuk menyerap materi serta mampu memberikan ruang untuk mengembangkan kreatifitas siswa yang lebih banyak di banding penyampaian materi secara manual.

METODE PENELITIAN

A. Obyek Penelitian

Objek penelitian ini adalah membuat rancangan bangun media pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan minat siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa apabila dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks saja.

B. Bahan Penelitian

Bahan penelitian mengenai media pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 sekolah dasar berbasis multimedia yaitu menggunakan studi pustaka dan analisis materi pelajaran bahasa Jawa kelas 5 SD sesuai pada standar kompetensi yang ada. Adapun pustaka yang menjadi sumber penelitian ini adalah buku

“Trampil Bahasa Jawa oleh Sam Muhartodan W. Nataatmaja (2010) terbitan Tiga Serangkai”.

C. Metode Pengumpulan Data

Guna melengkapi materi dan data pada penelitian ini, penulis mendapatkan data-data dengan metode-metode sebagai berikut.

1. Studi Pustaka

Metode kepustakaan adalah cara untuk memperoleh data dengan mempelajari buku, jurnal, makalah, atau tulisan ilmiah yang diperoleh dari media cetak. Buku-buku yang dijadikan referensi dalam penelitian ini mengenai teori peralatan teknik kendaraan ringan dan Adobe Flash Professional CS6. Sebagai bahan pertimbangan dan acuan pengembangan sistem informasi, penulis mempelajari jurnal dan laporan penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

2. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada narasumber. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan guru Bahasa Jawa kelas 5 SD untuk mendapat keterangan-keterangan mengenai pelajaran Bahasa Jawa.

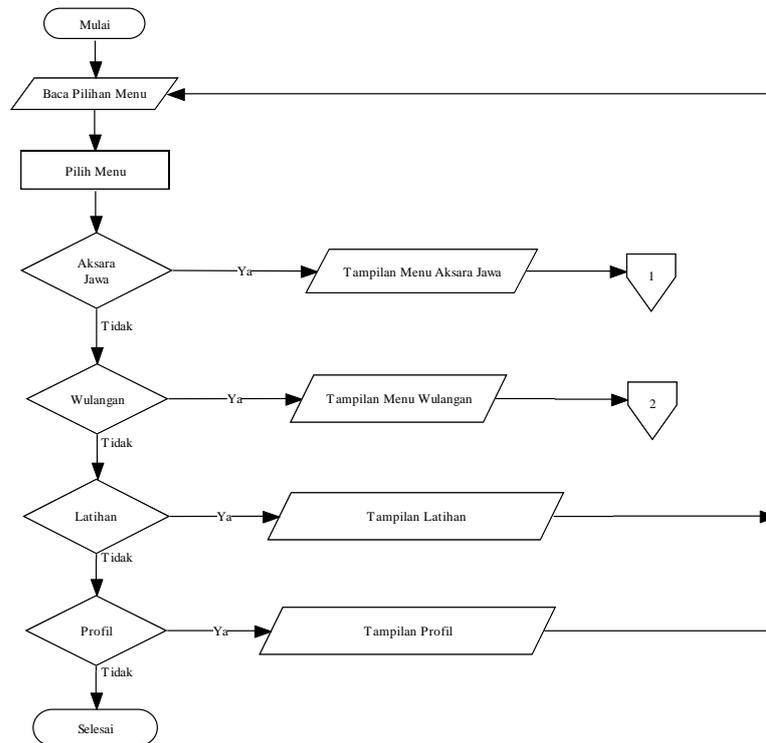
D. Alat Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini memerlukan beberapa peralatan yang terbagi dalam dua perangkat, adapun perangkat yang digunakan berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan adalah Processor Intel BYT-M 4 Core 3540, LCD 14, RAM 2 GB, Harddisk 500 GB, Flash disk 16 GB. Sedangkan Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan adalah Sistem Operasi Microsoft Windows 7, Adobe Flash Professional CS 6, Corel Draw X4 dan Adobe Photoshop.

E. Desain Sistem

1. Flowchart

Flowchart merupakan gambaran alur program. Flowchart media pembelajaran Bahasa Jawa pada gambar 3.1 menggambarkan alur pemilihan menu oleh pengguna.



Gambar 1. *Flowchart*

Gambar 1. *Flowchart* tampilan ini menjelaskan bahwa dalam menu utama berisi 4 proses, yakni untuk menuju menu aksara jawa, menu wulangan, menu latihan, dan menu profil. Jika pengguna memilih salah satu “ya” maka akan terhubung ke menu yang diinginkan dan jika “tidak” maka pengguna bisa memilih menu lainnya.

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

Media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia dibangun menggunakan Adobe Flash CS6. Media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran Bahasa Jawa agar lebih mudah dipahami siswa. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan komputer yang memiliki spesifikasi minimal Processor Intel BYT-M 4 Core 3540, LCD 14”, RAM 2 GB, Harddisk 500 GB, Keyboard, Flash disk 16 GB. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun media pembelajaran ini adalah Sistem Operasi

Microsoft Windows 7, Adobe Flash Professional CS 6, Corel Draw X4 dan Adobe Photoshop.

Berikut tampilan Media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia.

1. Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali dilihat oleh pengguna saat mengakses media pembelajaran. Pada halaman ini terdapat menu-menu untuk membuka halaman lain. Terdapat empat menu yaitu Aksara Jawa, Wulangan, Latihan, dan Profil. Terdapat tombol Close yang digunakan untuk keluar dari media pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama

2. Halaman Menu Aksara Jawa

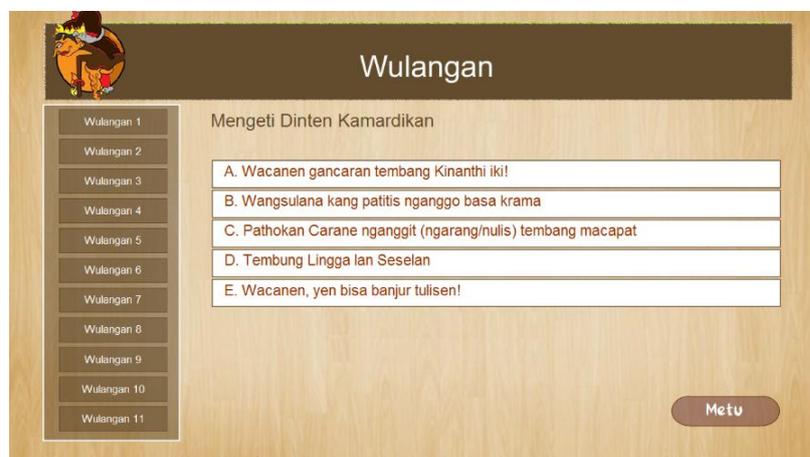
Halaman menu aksara Jawa merupakan halaman yang menampilkan macam-macam menu materi aksara Jawa. Terdapat 8 menu materi aksara Jawa yang terdiri dari carakan, sandhangan, aksara murda, aksara swara, aksara rekan, angka Jawa, pada (tanda baca), dan etimologi aksara Jawa. Ketika salah satu diklik maka akan ditampilkan isi materi tiap menu yang dipilih. Terdapat tombol Close yang digunakan untuk keluar dari materi aksara Jawa dan kembali ke halaman menu utama.



Gambar 3. Tampilan Halaman Aksara Jawa

3. Halaman Wulangan

Halaman menu wulangan merupakan halaman yang menampilkan macam-macam judul materi tiap semester. Ketika salah satu diklik maka akan ditampilkan menu-menu wulangantiap semester yang dipilih. Terdapat tombol 'metu' yang digunakan untuk keluar dari menu wulangandankembali kehalamanutama.



Gambar 4. Tampilan Halaman Wulangan

4. Halaman Detail Wulangan

Halaman wulangan merupakan halaman yang menampilkan sub menu yang adapadatiapbab (*wulangan*). Terdapat tombol close keluar dari media pembelajaran, tombolbalik untuk kembali, dantombollanjut untukmelanjutkanmateri.



Gambar 5. Tampilan Halaman Wacan

5. Halaman Evaluasi

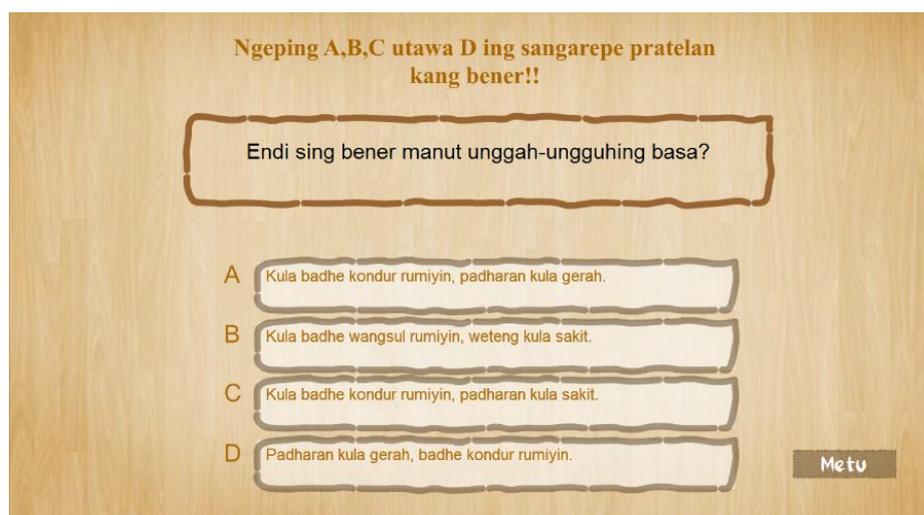
Halaman Evaluasi digunakan sebagai fasilitas untuk menilai hasil belajar pengguna. Pada Halaman ini terdapat menu pilihan evaluasi setiap semester. Terdapat tombol (X) yang digunakan untuk keluar dari menu evaluasi dan kembali ke halaman utama.



Gambar 6. Halaman Evaluasi

6. Halaman Detail Evaluasi

Halaman detail evaluasi digunakan untuk menampilkan soal evaluasi. Pada halaman ini ditampilkan soal latihan yang berbentuk pilihan ganda dengan menyediakan empat pilihan. Pengguna hanya dapat memilih salah satu jawaban yang dianggap benar. Terdapat tombol 'metu' yang digunakan untuk keluar dari menu evaluasi.



Gambar 7. Tampilan Halaman Detail Evaluasi

7. Halaman Profil

Halaman profil digunakan untuk menampilkan halaman menu profil yang berisi informasi atau biodata dari pembuat media pembelajaran. Terdapat tombol close keluar dari media pembelajaran dan tombol home yang digunakan untuk kembali ke menu utama.



Gambar 8. Tampilan Halaman Profil

B. Pembahasan

1. Kelebihan Sistem

- Media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia yang dibuat mampu menampilkan materi dalam bentuk teks, suara, dan animasi.
- Media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia mampu menampilkan materi pelajaran Bahasa Jawa semester 1 dan semester 2 kelas 5 SD yang berisi materi dari Bab 1 sampai Bab 11 dengan tema yang berbeda pada masing – masing Bab.

- c. Media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia telah dilengkapi dengan menu evaluasi dan menu latihan tiap bab.

2. Kekurangan Sistem

- a. Media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia masih kurang lengkap materinya.
- b. Media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia belum menggunakan animasi secara maksimal dalam penyampaian materi.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi aplikasi media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis multimedia, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini telah mampu menghasilkan media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar berbasis multimedia, yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran Bahasa Jawa agar lebih mudah dipahami siswa.
2. Hasil pengujian media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis multimedia menunjukkan sistem dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai terbanyak hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba tampilan aplikasi 57% menjawab menarik, kemudahan memahami materi 73% menjawab mudah, efektivitas media pembelajaran 47% menjawab tertarik, kemudahan menjalankan program 63% menjawab sangat mudah, dan kelengkapan materi 53% menjawab sangat lengkap.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran yang selanjutnya lebih melengkapi materi yang sudah terdapat dalam media ini dan lebih memaksimalkan dalam menggunakan animasi, sehingga tampilan menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Hadi,Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Mayer, E.Ricard. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prastiyo, Teguh. 2015. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Adobe Flash di SDN 1 Sumber Sari Megaluh Jombang*. Thesis Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum.
- Sam Muharto& W. Nataatmaja.*TrampilBasaJawaKanggoKlas 5 SD*. TigaSerangkai: Solo.
- Supriyono, H. 2015. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa berbasis Adobe Flash CS6*. The 2nd University Research Coloquium 2015 ISSN 2407-9189 Fakultas Komunikasi dan Informatika UMS.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia Making it Work*. Cipta Andi. Yogyakarta.