

# RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BAHASA JAWA UNTUK SISWA SD

Nossa Bicky Eisa H.<sup>1</sup>, Muga Linggar F.<sup>2</sup>, Dwi Rahayu<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email : [nossabicky76@gmail.com](mailto:nossabicky76@gmail.com)<sup>1</sup>, [mugalinggar@gmail.com](mailto:mugalinggar@gmail.com)<sup>2</sup>, [dwirahayu6537@gmail.com](mailto:dwirahayu6537@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media pembelajaran Bahasa Jawa yang dapat menarik minat dan mempermudah pembelajaran siswa kelas 6 SD dan uji coba media pembelajaran video Bahasa Jawa yang telah dibuat peneliti di lingkungan sekolah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dan wawancara dengan subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 6 SD. Pengolahan metode kuesioner dengan skala *likers*. Teknik Analisa data menggunakan bantuan program Microsoft Excel. Berdasarkan hasil penelitian ini tercipta multimedia pembelajaran video Bahasa Jawa yang dapat menarik minat belajar siswa SD ditunjukkan dengan hasil kuesioner yang menunjukkan kategori sangat layak dan dapat mempermudah siswa SD dalam belajar Bahasa Jawa ditunjukkan dengan hasil rerata yang menunjukkan kategori sangat layak digunakan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Bahasa Jawa, Sekolah Dasar.

**Abstract:** *This study aims to design and build Javanese language learning media that can attract interest and facilitate learning for 6th grade students and trial Javanese language video learning media that have been made by researchers in the school environment. The research method used in this research is the research and development method (Research & Development). Methods of collecting data using questionnaires and interviews with the subjects in this study were 6th grade elementary school students. Processing of the questionnaire method with a Likers scale. Data analysis technique using Microsoft Excel program. Based on the results of this study, multimedia learning videos of Javanese language were created which could attract elementary school students' interest in learning, as indicated by the results of the questionnaire which indicated the category was very feasible and could facilitate elementary school students in learning Javanese as indicated by the average results which indicated the category was very feasible to use.*

**Keyword:** *Learning Media, Java Language, Primary School.*

## PENDAHULUAN

Muatan lokal adalah kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah. Landasan kurikulum muatan lokal diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.79 Tahun 2014 Tentang muatan lokal kurikulum 2013.

Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa di Sekolah Dasar mulai dari kelas I sampai kelas VI mengacu pada Standar Kurikulum dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa tersebut bertujuan untuk meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa pada siswa, yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk aspek keterampilan membaca dan menulis, selain diajarkan membaca dan menulis bahasa Jawa dengan huruf latin, siswa juga diajarkan membaca dan menulis huruf aksara Jawa.

Hasil dari observasi yang saya lakukan di sekolah Dasar Negeri II Worawari salah satu sekolah dasar yang ada di desa Worawari kecamatan Kebonagung kabupaten Pacitan institusi tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik yaitu masih menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar sehingga biasa meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mengangkat suatu penelitian tentang “Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Siswa SD” yang bisa bermanfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Pengembangan, Produksi Dan Pengujian).

### **Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SDN Worawari II yang beralamat di Jl. JLS. Pacitan-Ngadirojo Km. 20. Peneliti memilih tempat penelitian disini karena di SDN II Worawari masih memakai media pembelajaran konvensional belum memaksimalkan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data adalah menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket atau kuesioner. Metode pengumpulan data

merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan metode-metode tertentu.

### **Instrumen Penelitian**

Pedoman Observasi, pedoman observasi adalah alat bantu yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang diselidiki. Observasi yang dilakukan seperti mencari tahu multimedia pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar, media apa saja yang digunakan guru untuk kegiatan mengajar dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Jawa.

Pedoman Wawancara, pedoman wawancara adalah alat bantu peneliti untuk mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa yang akan dijadikan sampel penelitian. Adapun butir pertanyaan wawancara dilakukan dengan siswa-siswa kelas 6 yang berjumlah 20 dan guru kelas 6 yang bernama Wanang Winarto, S.Pd.Sd.

Pedoman angket adalah alat bantu berupa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden yang digunakan untuk mengetahui skor kecerdasan emosional dan motivasi terhadap multimedia pembelajaran video bahasa Jawa.

### **Teknik Analisis Data**

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli multimedia kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli multimedia dan skor hasil angket. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli multimedia dan kuesioner siswa. Data yang terkumpul melalui angket kemudian ditabulasikan dalam table di bawah ini:

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Data kuantitatif yang berasal dari angket ahli multimedia serta angket dari siswa kemudian dihitung skor rata-ratanya dengan rumus berikut:

$$X = \frac{MX}{n}$$

X = Skor rata-rata

n = Jumlah populasi

MX = Jumlah seluruh nilai

Dalam hasil rata-rata kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan skala *Likert* pada acuan tabel konversi nilai yang diadaptasi dari (Sukardjo,2005:53-54), sebagai berikut:

No	Interval	Kriteria
1	>3,25 s/d 4,00	Sangat Layak
2	>2,50 s/d 3,25	Layak
3	>1,75 s/d 2,50	Tidak Layak
4	1,00 s/d 1,75	Sangat Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHSAN

### Hasil Media



**Halaman Awal**



**Menu Utama**



**Halaman Video**

## Deskripsi Hasil Penelitian

Analisis Hasil Wawancara, analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa yang bertujuan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dari sebab yang ada. Proses analisis ini dilakukan melalui tahapan yaitu pencacahan atau identifikasi masalah secara jelas, pengolahan dan yang terakhir yaitu penafsiran. Hasil dari analisis hasil wawancara dari peneliti sebagai berikut : (a). Hasil Wawancara Dengan Guru, Melalui wawancara dengan guru peneliti mendapatkan informasi mengenai tanggapan guru terhadap media pembelajaran video yang dikembangkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. (2). Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan tenaga. (b) Hasil Wawancara Dengan Siswa, peneliti mendapatkan informasi mengenai tanggapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuat. Hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran aksara jawa karena metode yang digunakan cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan. (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran video dalam mengajar.

## Uji Coba

Uji coba oleh peneliti ini menguji keberhasilan media yang sudah di buat. Uji coba ini dilakukan dengan cara menjalankan media serta mengamati tampil atau tidaknya tiap-tiap menu yang sudah dibuat.

NO	FUNGSI	DESKRIPSI	HASIL
1	Masuk(Start)	Membuka halaman menu utama	TAMPIL
2	Menu Materi	Menampilkan isi dari menu materi	TAMPIL
3	Menu Video	Menampilkan halaman yang berisi video pembelajaran	TAMPIL
4	Menu Profil	Menampilkan halaman yang berisi biodata peneliti	TAMPIL
5	Home	Kembali ke halaman pertama	TAMPIL

Uji Coba Ahli Media, Hasil Penilaian dari bapak Wanang Winarto, S.Pd.Sd. selaku validator ahli media menunjukkan bahwa kualitas produk sangat layak digunakan. Uji Coba Pengguna, uji coba pengguna dengan cara menyebarkan kuesioner terhadap siswa kelas 6 SD dan penghitungannya menggunakan aplikasi Microsoft Exel. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari media yang telah dibuat dengan cara melihat seberapa banyak pengguna memilih pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pada uji coba ini pengguna penilaian terhadap aspek materi pembelajaran

pada tabel diperoleh rerata sebesar 3,51 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasil dari penilaian siswa terhadap aspek materi pembelajaran pada uji coba dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Item	Rerata	Kategori
1	Multimedia pembelajaran bahasa jawa ini dapat memperjelas materi aksara jawa	3,5	Sangat Layak
2	Materi yang ditampilkan multimedia ini mudah dipahami	3,65	Sangat Layak
3	Multimedia pembelajaran ini dapat menampilkan materi dengan menarik	3,45	Sangat Layak
4	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi aksara jawa	3,45	Sangat Layak
Jumlah		14,05	Sangat Layak
Rerata		3,51	

Pada uji coba pengguna penilaian terhadap aspek pengoperasian media pembelajaran pada tabel dibawah ini diperoleh rerata sebesar 3,29 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa terhadap aspek pengoperasian media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Item	Rerata	Kategori
1	Pengoperasian multimedia pembelajaran ini cukup mudah	3,3	Sangat Layak
2	Video, gambar, dan tampilan multimedia pembelajaran ini terlihat menarik	3,35	Sangat Layak
3	Tombol-tombol navigasi pada multimedia pembelajaran ini bekerja dengan tepat sesuai dengan fungsinya	3,1	Layak
4	Tata letak gambar, dan video pada tampilan sudah tepat, sehingga memudahkan pemahaman materi	3,4	Sangat Layak
Jumlah		13,15	Sangat Layak
Rerata		3,29	

Pada uji coba pengguna penilaian terhadap aspek manfaat media pembelajaran pada tabel di bawah ini diperoleh rerata sebesar 3,29 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa terhadap aspek manfaat media pembelajaran pada uji coba dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Item	Rerata	Kategori
1	Minat belajar saya meningkat dengan penggunaan multimedia pembelajaran dalam belajar.	3,25	Sangat Layak
2	Saya merasakan kegiatan pembelajaran bahasa jawa tidak membosankan dengan adanya multimedia pembelajaran ini	3,35	Sangat Layak
3	Multimedia pembelajaran ini membantu saya dalam belajar pembelajaran aksara jawa	3,15	Layak
4	Pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan dengan menggunakan multimedia ini dalam belajar	3,3	Sangat Layak

5	Video yang disampaikan di multimedia ini membantu saya dalam memahami materi aksara jawa	3.4	Sangat Layak
Jumlah		16,45	Sangat Layak
Rerata		3,29	

Pada uji coba pengguna penilaian terhadap aspek tulisan pada media pembelajaran pada tabel di bawah ini diperoleh rerata sebesar 3,4 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa terhadap aspek tulisan pada media pembelajaran pada uji coba dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Item	Rerata	Kategori
1	Teks pada multimedia pembelajaran ini sudah baik dan jelas	3,3	Sangat Layak
2	Penggunaan Bahasa pada multimedia pembelajaran ini mudah dimengerti	3,5	Sangat Layak
Jumlah		6,8	Sangat Layak
Rerata		3,4	

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Hasil dari penelitian ini tercipta multimedia video Bahasa Jawa yang dapat menarik minat belajar siswa SD, ditunjukkan dengan hasil kuesioner yang di isi oleh siswa menunjukkan kategori sangat layak. (2) Hasil dari rancang bangun multimedia pembelajaran Bahasa jawa dapat mempermudah siswa SD untuk memahami pelajaran Bahasa jawa. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa SD menunjukkan rerata kualitas materi 3,51, rerata pengoperasian media 3,29, manfaat media 3,29 dan tulisan pada media 3,4.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penulis menyampaikan beberapa saran: (1) Penggunaan media pembelajaran video dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan agar kegiatan belajar lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi dalam belajar. (2) Perlu pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran ini agar kekurangan dan kelemahan media pembeljaaran ini dapat di perbaiki dan dikembangkan dengan menambahkan animasi yang lebih bagus.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, F. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Terpadu Untuk Siswa SMPN 5 Kota Serang, Skripsi*. Serang: Universitas Serang Raya.

Fadhli, P. (2017). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model ARCS Pada Pembelajaran Jaringan Komputer SMK, Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Junita, M. (2018). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi, Skripsi*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.

Rahmiati. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning Mata Kuliah Metode Penelitian FPP Universitas Negeri Padang, Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.





