



Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia dengan Animasi 2D

Wulan Cahyaningrum

Program Studi Informatika, STMIK Amikom Surakarta, Indonesia

Sri Widiyanti

STMIK Amikom Surakarta, Indonesia

Lilik Sugiarto

STMIK Amikom Surakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Veteran. Dusun 1, Singopuran, Kec.Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57164

Korespondensi penulis: wulan.cah@mhs.amikomsolo.ac.id

Abstract. *Javanese language is local content for levels from elementary to high school, the aim of learning Javanese is an effort to preserve Javanese culture. Therefore, to achieve these learning objectives, interactive learning media is needed according to students' needs. The researcher developed material introducing Javanese script, using animation media which was created with the aim of achieving the expected goals in the learning process. The results of this research are audio and video based which students can use in learning media. With this media, students can easily learn about the Javanese script presented by the teacher, this speeds up understanding of the material presented by the teacher.*

Keywords: *Javanese Language, Javanese Script, Animation, Students*

Abstrak. Bahasa Jawa adalah muatan lokal untuk jenjang dari SD hingga SMA, tujuan pada pembelajaran Bahasa Jawa adalah upaya untuk melestarikan budaya Jawa. Dengan itu untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti mengembangkan pada materi pengenalan aksara Jawa, menggunakan media animasi yang dibuat bertujuan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran yang diharapkan. Hasil pada penelitian ini berbasis audio dan video yang dapat digunakan siswa dalam media pembelajaran. Dengan adanya media tersebut siswa dapat mengetahui dengan mudah tentang aksara Jawa yang disampaikan oleh guru, hal tersebut mempercepat dalam pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

Kata kunci: *Bahasa Jawa, Aksara Jawa, Animasi, Siswa*

1. LATAR BELAKANG

Dengan perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi semakin pesat, demikian pula kebutuhan akan akses informasi yang cepat dan akurat. Di era modern ini, banyak aspek kehidupan mengalami perubahan besar, termasuk dalam bidang pendidikan. Generasi *milenial*, lebih tertarik dengan informasi berbasis media sosial daripada narasi atau teks yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran aksara Jawa. Pada proses pembelajaran perlu adanya suatu media, agar interaksi antara guru dan siswa yang terjadi bisa tersampaikan dengan baik. Tidak hanya itu, penggunaan media dapat membantu dan

mendorong para siswa untuk semangat belajar.

Aksara jawa merupakan sistem tulisan tradisional yang digunakan menulis bahasa jawa. Aksara jawa ini termasuk keluarga Brahmi dan memiliki beberapa karakteristik unik, seperti penggunaan aksara dasar yang dapat dimodifikasi dengan berbagai tanda untuk menunjukkan vokal dan konsonan tambahan. Aksara jawa digunakan dalam berbagai naskah kuno dan masih diajarkan di beberapa sekolah di jawa untuk melestarikan budaya dan sejarah.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dibutuhkan animasi 2d aksara jawa untuk menambah peminatan siswa dalam mengenal tulisan aksara jawa. Diharapkan pada pembelajaran dengan animasi 2D berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Jawa akan menarik minat siswa dalam belajar dan membantu guru dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian pertama yang dilakukan oleh (Tanuwijaya et al., 2023) dengan judul “Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar” penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa audio dan video menjadi produk audio visual.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh (Kurniawati, 2017) dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKSARA JAWA BERBASIS FLASH” penelitian bertujuan untuk membantu siswa memahami materi tentang aksara jawa, karena dengan computer memungkinkan untuk bentuk pembelajaran yang menarik.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh (Avianto & Prasida, 2018) dengan judul “Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game” penelitian bertujuan untuk pembelajaran aksara jawa, yaitu aksara Carakan sebagai dasar pengenalan aksara jawa bagi siswa.

Penelitian Keempat yang dilakukan oleh (Kartikasari & Kristianto Nugroho, 2013) dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada SMP Negeri 2 Tawang Sari” penelitian bertujuan untuk lebih mudah menarik minat siswa dalam belajar, agar diperoleh proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menghilangkan kesan membosankan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan pada metode ini yaitu kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena yang ada di lingkungan sekolah. bersifat deskriptif, karena penelitian ini semata-mata menggambarkan suatu objek untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi lapangan.

Metode Analisis Data yang diterapkan pada penelitian SWOT dengan metode ini berpengaruh besar untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran interaktif dengan mengidentifikasi Kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman pada penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE dengan tahap *Analisis*, *Design* kemudian pendeskripsian hasil produk yang dirancang dan dibuat, lalu tahap implementasi dan evaluasi dalam hasil uji coba.

1.) *Analisis*

Pada tahap analisis dilakukan dengan analisis materi untuk mengetahui kebutuhan yang disajikan dalam membuat media pembelajaran interaktif materi Bahasa Jawa. Serta analisis karakteristik pada siswa melalui proses wawancara bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif sehingga keaktifan siswa dalam memanfaatkan media tersebut masih kurang. Kemudian, analisis kebutuhan siswa digunakan untuk membuat media pembelajaran materi aksara Jawa, karena materi ini sulit di pahami oleh siswa di sekolah dasar.

2.) *Design*

Dalam tahapan ini perancangan dan pembuatan sesuai yang dibutuhkan dengan memilih aplikasi yang digunakan yaitu *Addobe Animate*, menentukan notasi lagu untuk siswa dapat mengingat dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Kemudian penyusunan *storyboard* yang merupakan tulisan berupa cerita yang akan ditampilkan dalam bentuk gambar dan di susun secara berurutan dan dapat menjelaskan alur cerita dalam gambar atau video tersebut. Pada gambar diatas merupakan hasil dari *Storyboard* yang telah dibuat :

STORYBOARD MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF



Gambar 1. Storyboard

3.) Implementasi

Pada tahap ini peneliti dapat mengimplementasi rancang media pembelajaran yang akan dibuat pada siswa. Tahap ini merupakan tahapan uji coba atau nyata digunakan untuk memperoleh masukan – masukan dari pihak – pihak yang dituju. Pada tahap ini jika sudah melewati revisi – revisi bisa langsung diterapkan di sekolah dasar. Uji coba yang dilakukan oleh siswa kelas 5 di SD Negeri 02 Jambukidul Klaten, dengan mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Proses pembelajaran aksara jawa dengan media yang telah dibuat dengan mengacu pada desain yang telah dibahas sebelumnya sebagai berikut :

1. Halaman Tampilan Awal Media



Gambar 2. Halaman Awal Pada Media

Gambar diatas merupakan tampilan awal pada media yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti.

2. Halaman menu



Gambar 3. Tampilan Menu

Gambar diatas merupakan halaman tampilan pada menu dengan berisikan aksara jawa, alat music, quiz, jenis wayang.

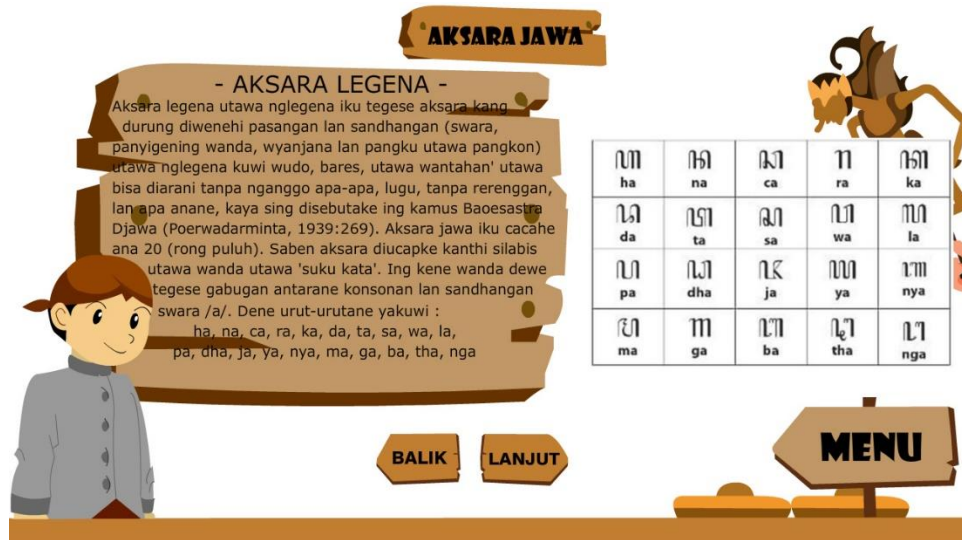
3. Tampilan Materi Aksara Jawa



Gambar 4. Tampilan Materi Aksara Jawa

Gambar diatas merupakan tampilan pengenalan materi aksara jawa dengan berisikan aksara legena, sandhangan, pasangan.

4. Tampilan materi aksara legena



Gambar 5. Tampilan Materi Aksara Legena

Gambar diatas merupakan pengenalan materi aksara jawa legena

5. Tampilan pasangan



Gambar 6. Tampilan Pasangan

Gambar diatas merupakan pengenalan aksara pasangan untuk memahami siswa dalam pasangan aksara.

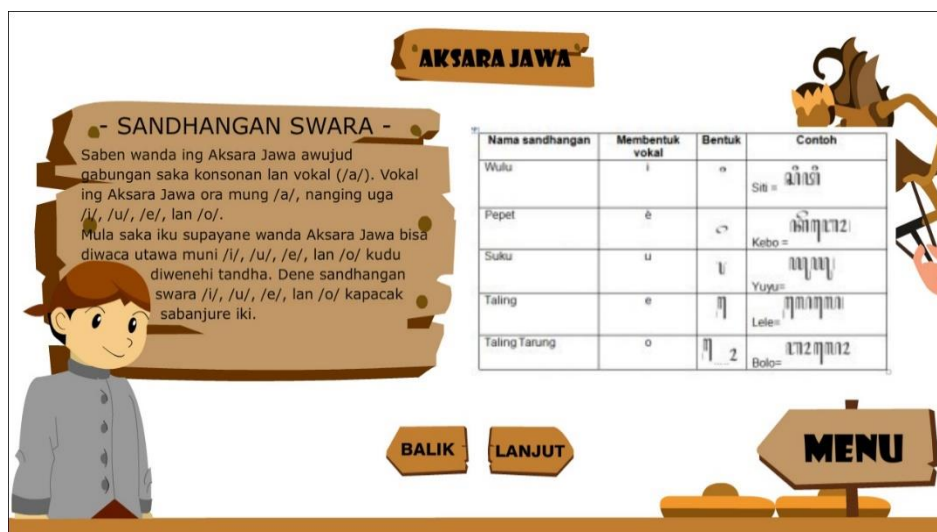
6. Tampilan Sandhangan



Gambar 7. Tampilan Sandhangan

Gambar diatas merupakan tampilan sandhangan aksara jawa untuk siswa mengetahui apa saja sandhangan aksara jawa.

7. Tampilan Sandhangan Swara



Gambar 8. Sandhangan Swara

Gambar diatas merupakan pengenalan kepada siswa untuk mengetahui tentang sandhangan swara.



Gambar diatas merupakan pengenalan sandhangan pangku aksara jawa untuk mengetahui siswa dapat mengenal sandhangan pangku.kemudian jika klik tombol balik maka akan kembali ke halaman awal.

4.) Evaluasi

Tahap ini melihat proses untuk mengetahui apakah media yang telah dirancang dan dibuat berhasil, sesuai dengan rencana awal atau tidak dan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media yang dibuat. Tahap evalusia terjadi setiap 3 tahap diatas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan :

Dari hasil pembahasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan Pembelajaran media interaktif yang dibuat dapat memberikan minat siswa dalam pembelajaran dengan pelajaran bahasa jawa dengan materi aksara jawa. Melalui media animasi 2D yang telah dibuat oleh peneliti.

Saran :

Sebaiknya untuk penelitian selanjutnya dapat membuat aplikasi pembelajaran dengan pemberian contoh penggunaan atau penerapan materi lebih banyak untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

DAFTAR REFERENSI

- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133.
<https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>
- Kartikasari, D., & Kristianto Nugroho, G. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada SMP Negeri 2 Tawang Sari*. 5(4), 1–7.
- Kurniawati, putri. (2017). Media pembelajaran interaktif aksara jawa. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7.
- Tanuwijaya, C. A., Airlanda, G. S., & Radia, E. H. (2023). *Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. 9(4), 2186–2193.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6136>