

Media Pembelajaran Bahasa Jawa Tema Aksara Jawa untuk Siswa SDN Candibaru II

Rani Nurcahyanti ¹, Haryoko ²

¹⁾ Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta

²⁾ Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Jl. Padjajaran Ringroad Utara Depok Sleman Yogyakarta 55283 Indonesia

¹rani.nurcahyanti@students.amikom.ac.id, ²haryoko@amikom.ac.id

INTISARI

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berfungsi untuk memudahkan di dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini, nantinya bisa membantu para guru untuk lebih mudah melakukan proses mengajar dan siswa dapat belajar mandiri di rumah. Penelitian ini berjudul "Media pembelajaran bahasa jawa tema aksara jawa untuk siswa SDN Candibaru II" dan hasil akhir berupa sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android.

Media pembelajaran aksara jawa berbasis android ini, menggunakan Adobe Animate CC 2019 diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa SDN Candibaru II. Metode penelitian ini melalui pengumpulan data berupa observasi/pengamatan, dokumentasi, wawancara, dan studi pustaka.

Kata kunci— media pembelajaran, Aksara Jawa, Android.

ABSTRACT

Learning media is a tool or intermediary that serves to facilitate the teaching and learning process between teachers and students. With this learning media, later it can help teachers to carry out the teaching process and students more easily can study independently at home. This research is entitled "Javanese language learning media with Javanese script theme for students of SDN Candibaru II" and the result is an Android-based interactive learning media application.

This android-based Javanese script learning media, using Adobe Animate CC 2019 is expected to help the teaching and learning process and can improve the cognitive abilities of Candibaru II Elementary School students. This research method through data collection in the form of observations/observations, documentation, interviews, and literature studies.

Keywords— learning media, Javanese script, Android.

I. PENDAHULUAN

Salah satu bahasa daerah di Indonesia adalah Bahasa Jawa. Belajar bahasa Jawa perlu dilakukan agar keberadaan bahasa Jawa tetap terjaga kelestariannya. Bahasa jawa memiliki tata krama, dan sopan santun yang dapat dipelajari, dilestarikan dan dikembangkan menjadi sebuah nilai positif yang dapat membawa dampak baik dalam kehidupan sosial.

Dimasa pandemi seperti sekarang, kegiatan pembelajaran dari rumah atau jarak jauh bukanlah suatu hal yang mudah bagi guru untuk dilakukan. Banyak faktor yang mengakibatkan sulit untuk dilakukan di antaranya keterbatasan kemampuan guru dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana yang dimiliki guru dan siswa serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif aksara jawa untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas 5 lima agar nantinya bisa membantu para guru untuk lebih

mudah melakukan proses mengajar dan siswa dapat belajar mandiri dirumah.

Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Dewasa ini perkembangan Teknologi dan ceramah dan Informasi berjalan begitu pesat khususnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar [1].

Media interaktif sendiri merupakan bagian dari produk layanan digital yang mengacu pada sistem komputer yang saling terintegrasi dan dapat merespon masukan dari pengguna yang menampilkan kombinasi konten seperti teks, gambar, audio, video, dan juga permainan atau kuis, selanjutnya divisualisasikan dan ditampilkan secara bersamaan dalam satu media dengan menggunakan sistem komputer [2].

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tentunya akan lebih menarik perhatian

para peserta didik agar para peserta didik lebih berfokus, karena di dalam media pembelajaran ini terdapat warna yang menarik, latihan soal dan juga game yang menarik yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar yang efektif dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut penulis membuat media pembelajaran pada materi bahasa Jawa dengan tema aksara Jawa yang dibuat untuk membantu para siswa dalam belajar aksara Jawa dan juga memudahkan para peserta didik dalam proses belajar mengajar.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode, yaitu:

A. Pengumpulan Data

1) Teknik observasi/pengamatan

Mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Tahap observasi yaitu tahap pengumpulan data-data dari pengamatan objek di dalam kelas, mulai dari keadaan kelas, properti yang digunakan guru dalam mengajar, antusiasme para siswa, dan hingga proses ketika guru menjelaskan materi [3].

2) Teknik dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

3) Teknik wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu [4].

Tahap wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dari SD Negeri Candibaru II, Gunungkidul, Yogyakarta. Yaitu Ibu

Suratimah, S. Pd, pada hari Seperti yang dijelaskan pada latar belakang Rabu, tanggal 08 April 2020. Wawancara dilakukan untuk mencari tahu kondisi, media yang digunakan saat ini, dan harapan dari pihak guru di Sekolah Dasar.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat dihasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media lama berupa buku.
2. Media yang digunakan masih menggunakan alat peraga seperti gambar yang dibuat sendiri oleh guru.
3. Guru membutuhkan waktu dalam membuat alat peraga, dan setiap papan tulis penuh, harus dihapus untuk materi selanjutnya.
4. Penjelasan yang disampaikan masih menggunakan kemampuan guru dalam mengajar dan menjelaskan maksud materi.
5. Pihak sekolah berharap media baru mampu memberikan gambaran dari materi yang disampaikan.

4) Teknik studi pustaka

Studi Pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelitian terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran serta menentukan solusinya [5].

Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan.

B. Konsep (Concept)

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audiens*). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengonsepan antara lain untuk:

- 1) Menentukan tujuan dan manfaat aplikasi media pembelajaran metodologi manajemen proyek.

- 2) Menentukan siapa saja pengguna aplikasi media pembelajaran metodologi manajemen proyek
- 3) Mendeskripsikan konsep aplikasi Media Pembelajaran Interaktif yang akan di-bangun.

C. Metode perancangan (Design)

Dalam perancangan media pembelajaran ini akan menggambarkan tentang rancangan yang akan dibangun sehingga menjadi lebih terarah dan jelas. Selain itu, kerangka acuan yang terkait dengan perancangan atau desain pembelajaran juga turut menyemarakkan perkembangan teknologi pembelajaran yang selanjutnya digunakan juga sebagai acuan dalam penyusunan bingkai kerja dalam mengembangkan pembelajaran berdasarkan komputer. Perancangan yang akan dibuat meliputi perancangan ide atau konsep, desain interface, gaya dan pengumpulan materi atau bahan untuk program.

D. Material Collecting/ pengumpulan bahan

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

E. Assembly/pembuatan

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia [6]. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti *storyboard*, isi atau konten, struktur navigasi, *interface* dan *hyperlink*. Pada tahapan ini, pembuatan aplikasi menggunakan *Software* Adobe animate CC 2019, untuk desain menggunakan *Software* CorelDraw.

F. Testing/pengujian

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian *alpha*, pengujian *beta* yang melibatkan penggunaan akhir akan dilakukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan sebuah perancangan, tahap selanjutnya adalah implementasi program aplikasi. Implementasi merupakan tahap untuk

menerjemahkan sebuah desain ke dalam bentuk aplikasi dengan cara menggunakan bahasa pemrograman tertentu serta menggabungkan menjadi sebuah sistem yang lebih komplit lagi. Dalam implementasi ini, tampilan media pembelajaran dibuat sederhana agar pengguna dapat mudah menggunakannya. Seperti menyederhanakan jumlah tombol button, tata letak grafik serta background agar tidak terlalu ramai.

Hasil akhir dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung menggunakan tombol-tombol. Tampilan aplikasi diawali dengan tampilan intro sampai selesai. Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi media pembelajaran aksara jawa:

A. Tampilan awal

Berikut ini adalah tampilan awal dari sebuah aplikasi media pembelajaran. Halaman intro menggunakan background coklat dengan kombinasi kuning dengan objek wayang. Animasi pada bagian judul muncul dari atas ke bawah. Sedangkan untuk logo muncul dari bawah ke atas. Judul dan logo akan muncul secara bersamaan. Di tampilan intro juga terdapat menu play untuk memulai media pembelajaran. Tombol intro akan berubah jika mouse sudah di atas *button play*.

Terdapat juga tombol untuk *mute/sound*. Tombol ini digunakan untuk membuat *back-sound music* bersuara/diam yang di sesuai dengan kebutuhan. Karena salah satu fungsi dari *backsound music* itu sendiri adalah untuk mengantarkan siswa dalam berkonsentrasi memahami materi, akan tetapi ada pula siswa yang tidak dapat belajar menggunakan musik, oleh karena itu *music* dapat diatur sesuai kebutuhan. Halaman ini di akses melalui ikon yang ada di kiri atas.



Gambar 1. Tampilan awal

B. Tampilan halaman pendahuluan

Halaman selanjutnya adalah halaman pendahuluan. *Background* masih menggunakan warna coklat tua kombinasi coklat muda dan

berbeda dengan *background* sebelumnya. Pada bagian atas terdapat logo amikom dan juga judul media pembelajaran. Terdapat *icon* menu dengan fungsi yang berbeda. Enam menu tersebut antara lain: Pendahuluan, petunjuk, kompetensi, materi, contoh, dan evaluasi. Ketika salah satu tombol *icon* menu di klik maka akan menuju ke slide halaman yang telah di klik tersebut. Terdapat tombol button kembali yang jika di klik akan menuju ke tampilan awal intro. Halaman pendahuluan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Tampilan menu pendahuluan

C. Tampilan halaman petunjuk

Halaman selanjutnya adalah halaman petunjuk. Halaman petunjuk muncul jika pengguna mengklik ikon petunjuk pada menu utama yang berada di halaman pendahuluan. Halaman petunjuk berisi petunjuk penggunaan guna memudahkan pengoperasian media pembelajaran. Halaman petunjuk dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Tampilan menu petunjuk

D. Tampilan halaman kompetensi

Tampilan halaman kompetensi masih sama dengan halaman pendahuluan, petunjuk, materi, contoh dan evaluasi yaitu berada pada tampilan background dan tombol *icon* menu yang akan ditampilkan. Hal ini bertujuan agar pengguna bisa mengakses menu pilihan yang dikehendaki. Pada halaman ini, penyampaian standar kompetensi dasar dimaksudkan agar pengguna dapat memahami tujuan pembelajaran. Halaman kompetensi akan ditampilkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Tampilan menu kompetensi

E. Tampilan menu pilihan materi

Pada bagian isi halaman materi dipisah menjadi tujuh materi. Diantaranya aksara carakan, aksara pasangan, aksara sandhangan, aksara wilangan, aksara swara, aksara murdha, dan aksara rekan. Pengguna bisa memilih materi yang akan dipilih. Halaman materi akan ditampilkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 5. Tampilan menu pilihan materi

1) Materi aksara carakan

Terdapat 20 buah huruf aksara carakan, disertai dengan nama aksara carakan pada bagian bawah huruf carakan. Serta di samping terdapat kolom yang berisi deskripsi dan penjelasan mengenai aksara carakan. Terdapat tombol *prev* yang akan menuju ke halaman pilihan materi jika diklik. Dan tombol *button next* akan menuju ke halaman materi selanjutnya. Halaman materi aksara carakan akan ditampilkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Materi aksara carakan

2) Materi aksara pasangan

Terdapat tombol *prev* yang akan menuju ke halaman pilihan materi carakan jika di klik. Dan tombol *button next* akan menuju ke

halaman materi selanjutnya. Aksara pasangan yang berada di atas garis artinya penulisan pasangan berada di samping aksara jawa jika ditulis nyata. Aksara pasangan yang berada di bawah garis artinya penulisan pasangan berada di bawah aksara jawa jika ditulis nyata. Halaman materi aksara pasangan akan ditampilkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 7. Tampilan materi aksara pasangan

3) Materi aksara sandhangan

Terdapat 16 buah sandhangan aksara Jawa. Di dalamnya terdapat macam-macam bentuk sandhangan di antaranya: adeg-adeg, lingsa, lungsa, pangkat, pepet, wulu, cecak, layar, suku, taling, taling-tarung, wignyang, pangkon, pangkal, cakra dan cakra-keret. Disertai nama dan fungsi aksara sandangan. Terdapat kolom yang berisi deskripsi dan penjelasan mengenai aksara sandhangan. Terdapat tombol *prev* yang akan menuju ke halaman sebelumnya jika di klik. Dan tombol button *next* akan menuju ke halaman materi selanjutnya. Halaman materi aksara sandhangan akan ditampilkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Tampilan materi aksara sandhangan

4) Materi aksara swara

Terdapat 5 buah huruf aksara swara. Aksara swara di antaranya: A, I, U, E, O. Terdapat kolom yang berisi deskripsi dan penjelasan mengenai aksara swara. Terdapat tombol *prev* yang akan menuju ke halaman sebelumnya jika di klik. Dan tombol button *next* akan menuju ke halaman materi

selanjutnya. Halaman materi aksara swara akan ditampilkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 9. Tampilan materi aksara swara

5) Materi aksara murdha

Terdapat 6 buah huruf aksara murdha. Aksara murdha di antaranya: Na, Ka, Ta, sa, Pa, Nja, Ga dan Ba. Terdapat kolom yang berisi deskripsi dan penjelasan mengenai aksara murdha. Terdapat tombol *prev* yang akan menuju ke halaman sebelumnya jika di klik. Dan tombol button *next* akan menuju ke halaman materi selanjutnya. Halaman materi aksara murdha akan ditampilkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. Tampilan materi aksara murdha

6) Materi aksara rekan

Terdapat 5 buah aksara rekan dan di bawahnya terdapat nama aksara. Aksara rekan di antaranya: kha, dza, gha, fa, za, sya, dan sha. Terdapat kolom yang berisi deskripsi dan penjelasan mengenai aksara rekan. Terdapat tombol prev yang akan menuju ke halaman sebelumnya jika di klik. Dan tombol button next akan menuju ke menu pilihan materi kembali. Halaman materi aksara rekan akan ditampilkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 11. Tampilan materi aksara rekan

F. Tampilan halaman contoh materi

Pada halaman contoh materi, sama seperti halaman materi. Terdapat 7 buah *button* yang berisi contoh penggunaan dari materi aksara jawa. Di antaranya contoh aksara carakan, pasangan, sandhangan, wilangan, swara, murdha, dan rekan. Pengguna bisa memilih contoh penggunaan materi mana yang akan dilihat. Tampilan halaman contoh dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 12. Tampilan menu contoh materi

1) Contoh aksara carakan

Tampilan ini diberikan kata sederhana dari penggunaan aksara carakan beserta artinya. Terdapat *button prev* yang akan kembali ke pilihan materi dan tombol *next* akan menuju ke contoh penggunaan aksara jawa selanjutnya. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

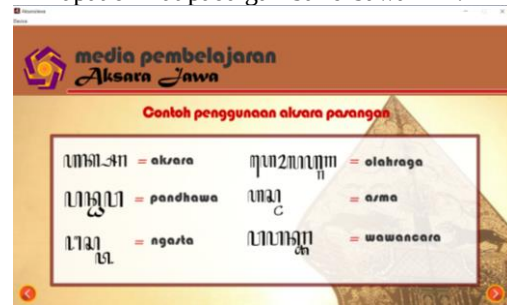


Gambar 13. Contoh penggunaan carakan

2) Contoh aksara pasangan

Tampilan ini diberikan kata sederhana dari penggunaan aksara pasangan beserta artinya dan juga cara penulisan pasangan. Terdapat *button prev* yang akan kembali ke menu

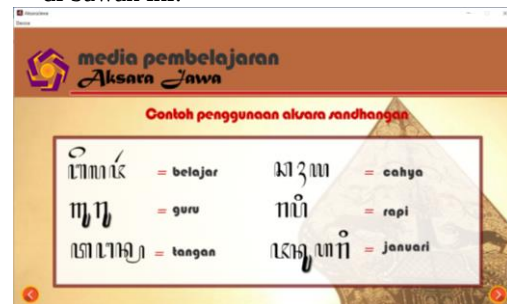
sebelumnya dan tombol *next* akan menuju ke contoh penggunaan aksara jawa selanjutnya. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 14. Contoh penggunaan pasangan

3) Contoh aksara sandhangan

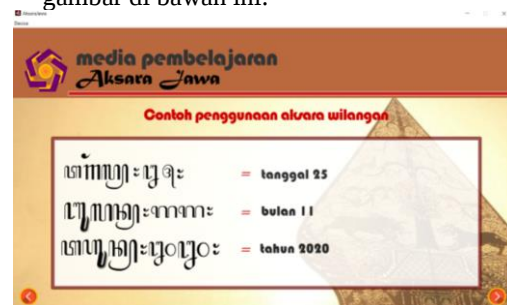
Contoh halaman penggunaan aksara sandhangan terdapat kata disertai penggunaan aksara pasangan. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 15. Contoh penggunaan sandhangan

4) Contoh aksara wilangan

Berikut ini adalah contoh penggunaan aksara wilangan. Penulisan wilangan atau angka harus di apit menggunakan aksara sandhangan "pepet". Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 15. Contoh penggunaan wilangan

5) Contoh aksara swara

Berikut ini adalah contoh penggunaan aksara swara. Penulisan aksara swara harus memakai huruf kapital seperti penulisan negara dan nama orang. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 16. Contoh penggunaan swara

6) Contoh aksara murdha

Berikut ini adalah contoh penggunaan aksara murdha. Contoh penggunaan aksara murdha dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 17. Contoh penggunaan murdha

7) Contoh aksara rekan

Berikut ini adalah contoh penggunaan aksara murdha. Terdapat tombol *button prev* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *next* untuk menuju ke menu penggunaan contoh selanjutnya. Contoh penggunaan aksara murdha dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 18. Contoh penggunaan murdha

G. Tampilan halaman evaluasi

Berikut ini adalah tampilan halaman evaluasi dimana di dalamnya terdapat sebuah button mulai untuk memulai kuis media pembelajaran. Contoh halaman evaluasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 19. Tampilan menu evaluasi

H. Halaman petunjuk soal

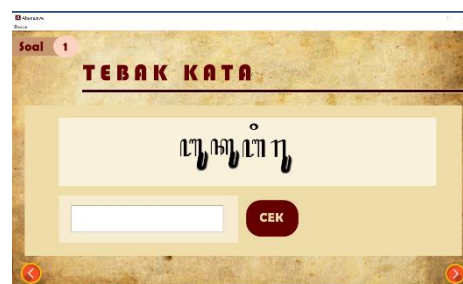
Halaman pertama dari menu evaluasi adalah halaman petunjuk soal/cara bermain dimana ini merupakan tata cara untuk memulai mengerjakan suatu soal tebak kata. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 20. Tampilan halaman petunjuk soal

I. Tampilan halaman evaluasi tebak kata

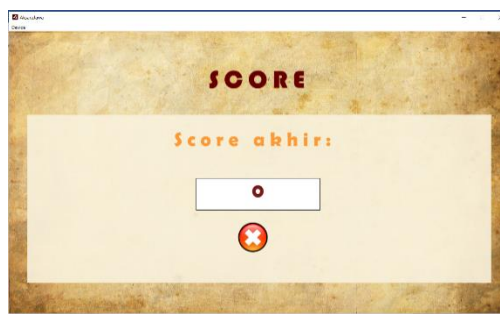
Terdapat 10 halaman soal kuis tebak kata yang mana soal dibuat berbeda per halaman. Untuk background, button dan simbol salah benar masih sama hingga halaman 10 (soal terakhir). Di soal ini, setiap jawaban yang benar akan bernilai 10, jika salah maka tidak akan mendapatkan nilai. Jika benar akan muncul simbol true berwarna hijau, jika salah akan muncul simbol wrong berwarna merah.



Gambar 21. Halaman evaluasi tebak kata

J. Tampilan halaman score

Setelah pengguna mencoba kuis pada media pembelajaran, maka akan muncul score penilaian akhir. Jika benar semua akan bernilai 100. Di halaman tampilan score ini terdapat button keluar yang jika di klik akan menuju ke halaman menu utama. Tampilan menu score dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 22. Tampilan halaman score

K. Pengujian aplikasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan dilakukan pengujian ini untuk melihat kesalahan ada dan memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik dan siap untuk digunakan. Pada pengujian aplikasi media pembelajaran ini dilakukan secara dua tahap.

1) Pengujian alpha

Tahap pengujian awal dari aplikasi media pembelajaran ini adalah pengujian alpha dimana dilakukan pengujian secara mandiri. Tujuan pengujian ini untuk menghindari kerusakan atau kesalahan yang terjadi di aplikasi dengan cara mengamati penulisan pada tampilan yang dibuat dan juga penulisan pada action script seperti typo. Jadi, dapat disimpulkan pengujian alpha dilakukan pada saat masih didalam proses pembuatan aplikasi sebelum aplikasi tersebut di publish. Selanjutnya peneliti menguji seluruh sistem aplikasi beserta tombol navigasi apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Berikut ini adalah tombol pengujian navigasi yang berada pada media pembelajaran aksara jawa:

TABEL I.
PENGUJIAN ALPHA

Tombol	Fungsi	Hasil pengujian
Mulai	Untuk memulai aplikasi media pembelajaran. Terdapat pada halaman intro	Masuk ke dalam tampilan menu media pembelajaran
Kembali (prev)	Untuk menuju ke halaman sebelumnya. Berada pada halaman materi dan contoh materi	Kembali ke tampilan halaman sebelumnya (halaman materi dan contoh materi sebelumnya)

TABEL I.
PENGUJIAN ALPHA LANJUTAN

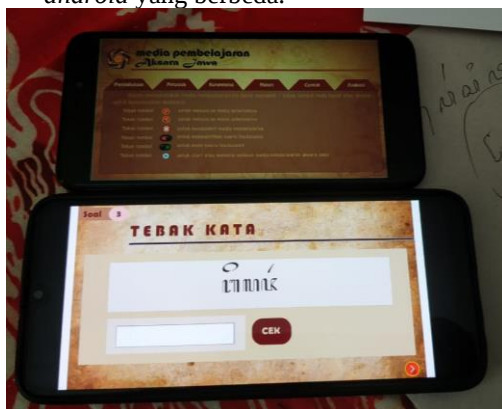
Tombol	Fungsi	Hasil pengujian
Selanjutnya (next)	Untuk menuju ke halaman selanjutnya. Berada pada halaman materi dan contoh materi	Berhasil menuju ke halaman selanjutnya (halaman materi dan contoh materi selanjutnya)
Keluar (close)	Untuk menutup aplikasi media pembelajaran	Berhasil keluar dari aplikasi pada saat di klik
Intro	Untuk halaman depan aplikasi	Berjalan sesuai animasi dan mengawali tampilan aplikasi serta menuju ke halaman menu
Pendahuluan	Untuk halaman setelah intro	Sukses menampilkan menu lain pada aplikasi
Petunjuk	Untuk menampilkan halaman petunjuk	Sukses menuju ke halaman petunjuk
Kompetensi	Untuk menampilkan halaman kompetensi	Sukses menampilkan halaman kompetensi pada saat diklik
Materi	Untuk menampilkan materi aksara jawa yang berbeda. Terdapat tujuh buah materi yang ditampilkan pada menu materi	Sukses menuju ke materi yang dipilih oleh pengguna. Menuju ke halaman salah satu dari tujuh materi sesuai yang di klik
Contoh	Menampilkan contoh penggunaan aksara sesuai materi	Sukses menuju ke contoh penggunaan materi yang dipilih oleh pengguna. Menuju ke halaman salah satu dari tujuh halaman penggunaan materi sesuai yang di klik
Evaluasi latihan soal	Untuk latihan soal	Berhasil menuju ke latihan soal yang dibuat
Score	Untuk melihat score akhir	Berhasil memperlihatkan score hasil nilai akhir
Mute	Untuk mematikan suara atau <i>background</i>	Sukses menonaktifkan suara sehingga suara mati pada saat aplikasi berjalan atau sedang digunakan

TABEL I.
PENGUJIAN ALPHA LANJUTAN

Tombol	Fungsi	Hasil pengujian
Sound	Untuk mengaktifkan suara atau backsound	Sukses mengaktifkan suara sehingga suara mati pada saat aplikasi berjalan atau sedang digunakan

2) Pengujian perangkat lain

Pengujian menggunakan perangkat android lain untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat digunakan dengan lancar atau tidak dan juga untuk mengetahui permasalahan saat digunakan atau dioperasikan bagi pengguna aplikasi. Di bawah ini adalah gambar dan tabel penjelasan hasil pengujian aplikasi media pembelajaran aksara jawa yang dilakukan pada saat pengetesan dengan menggunakan android yang berbeda.



Gambar 23. Pengujian dengan perangkat lain

TABEL II.
PENGUJIAN PERANGKAT LAIN

Perangkat	Spesifikasi	Hasil
Redmi 4x	Layar: IPS LCD, 5.0 inci OS: Android 6.0.1 (Marshmallow), upgradable to 7.1.2 (Nougat); MIUI 10 Memori internal: RAM 4GB/64GB, 3GB/32 GB, atau 2 GB/16 GB	Aplikasi bisa berjalan dengan baik, suara terdengar sangat jelas. Tampilan media pembelajaran memenuhi layar
Samsung Galaxy 30s	6.4 inches, 100.5 cm ² (~84.9% screen-to-body ratio) Android 9.0 (Pie), upgradable to Android 10, One UI 2.0 32GB 3GB RAM, 64GB 4GB RAM, 128GB 4GB RAM	Aplikasi berjalan dengan baik, suara juga terdengar jelas, hanya saja tampilan media pembelajaran tidak memenuhi layar.

IV. ESIMPULAN

Dari semua uraian dan pembahasan keseluruhan yang telah dibahas sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan mengenai Media pembelajaran bahasa jawa tema aksara jawa untuk siswa SDN Candibaru II yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bahasa jawa bersifat offline telah berhasil dibuat untuk siswa siswi Sekolah Dasar SDN Candibaru II khususnya kelas 5 dengan materi pelajaran bahasa jawa yang memudahkan para guru/pendidik di dalam mengajar.
2. Di masa pandemi ini, pengguna aplikasi atau siswa dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran dengan mudah menggunakan perangkat android dan dapat dilakukan dimana saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada pihak mitra SDN Candibaru II dan Universitas Amikom Yogyakarta dalam membantu semua tahapan proses penelitian ini.

REFERENSI

- [1] D. Kartikasari and G. K. Nugroho, "Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawangsari Kabupaten Sukoharjo," J. SPEED Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi, vol. 2, no. 3, pp. 1–6, 2010.
- [2] Munir, Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan, vol. 58, no. 12. 2012.
- [3] K. Kunci, "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 'SISTEM TATA SURYA' UNTUK KELAS VI Abstraksi Keywords: Pendahuluan Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori," vol. 1, no. 3, pp. 1–6.
- [4] P. - and R. Siami Rahmatina, "Aplikasi Pembelajaran Biologi Berbasis Android 'Fun-B' Kelas Vii Smp," Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput., vol. 8, no. 1, pp. 1–5, 2019, doi: 10.30591/smartcomp. v8i1.1294.
- [5] S. R. Dewi and H. Haryanto, "Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar," Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran, vol. 9, no. 1, p. 9, 2019, doi: 10.25273/pe. v9i1.3059.
- [9] H. Prayitno, M. A. Siregar, M. H. Yusdartono, I. Idris, and R. Khair, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Radio Theory I Berbasis Multimedia Animasi," REMIK (Riset dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komputer), vol. 4, no. 2, p. 61, 2020, doi: 10.33395/remik. v4i2.10560