



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF JAWA MENGGUNAKAN *WONDERSHARE QUIZ CREATOR* KELAS VII DI SMP NEGERI 2 BANJARNEGARA

Rina Purwasih[✉], Hardyanto

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Dikoreksi
Direvisi
Dipublikasi

Keywords:

development of learning media; Javanese letters; Wondershare Quiz Creator

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembang media menggunakan *Wondershare Quiz Creator* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran huruf Jawa siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Banjarnegara. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. penelitian dimulai dari (1) menganalisis potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) mendesain produk, (4) validasi desain oleh ahli, dan yang terakhir yaitu (5) revisi desain. Data diperoleh melalui hasil wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dapat digunakan dalam pembelajaran huruf Jawa secara baik, efektif dan efisien.

Abstract

This research aims to develop the media using Wondershare Quiz Creator which is worthy of being used as a Javanese letter learning media for grade VII students in SMP Negeri 2 Banjarnegara. This research is research and development (R & D). The research starts from (1) analyzing potential and problems, (2) collecting data, (3) designing products, (4) design validation by experts, and the last is (5) design revisions. Data obtained through interviews and questionnaires. Data analysis techniques used qualitative descriptive analysis techniques. The results of the research show that the learning media using the Wondershare Quiz Creator can be used in learning Javanese letters properly, effectively and efficiently.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: rinapurwasih9@gmail.com

PENDAHULUAN

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan sejarah yang sampai saat ini masih dilestarikan. Salah satu upaya untuk melestarikan aksara Jawa yaitu dengan cara memasukkan pembelajaran huruf Jawa ke dalam kurikulum pelajaran bahasa Jawa, baik tingkat sekolah dasar maupun sekolah menengah. Upaya ini dilakukan agar siswa di sekolah bisa mengenal huruf Jawa, meskipun saat ini huruf Jawa digunakan dalam jumlah terbatas dan hanya dapat ditemui pada bidang tertentu saja.

Pada jenjang SMP/ sederajat, siswa mempelajari aksara Jawa dalam bentuk keterampilan membaca serta menulis paragraf berhuruf Jawa. Hasil yang diharapkan pada kompetensi dasar membaca dan menulis huruf Jawa kelas VII SMP adalah siswa dapat memiliki keterampilan membaca satu paragraf teks berhuruf Jawa serta mengalihaksarakan satu paragraf teks berhuruf latin ke huruf Jawa atau sebaliknya. Agar siswa menjadi terampil membaca dan menulis huruf Jawa, siswa diharapkan bisa hafal seluruh aksara Jawa beserta pasangan dan sandangan. Bagi siswa yang kurang menyukai pembelajaran Bahasa Jawa, terutama materi huruf Jawa tentu akan kesulitan dalam mencapai kompetensi yang ditentukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Banjarnegara, hal yang menyebabkan siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran membaca dan menulis huruf Jawa adalah siswa masih lemah dalam menghafal dan memahami seluruh huruf Jawa beserta sandangan dan pasangan. Selain itu, siswa juga kurang tertarik dengan pembelajaran membaca dan menulis huruf Jawa yang diajarkan oleh guru.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran membaca dan menulis huruf Jawa, salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Menurut Sadiman (1986:17) media pembelajaran dapat memotivasi belajar siswa, memberikan variasi pembelajaran, meningkatkan minat belajar, mempermudah siswa dalam menerima materi, serta memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan pemahaman masing-masing.

Salah satu media pembelajaran yang dirasa efektif untuk diterapkan dalam

pembelajaran membaca dan menulis huruf Jawa adalah media pembelajaran yang berwujud materi dan kuis. Kuis dapat digunakan sebagai alternatif siswa dalam berlatih memahami huruf Jawa secara mandiri. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk pembelajaran ialah *software Wondershare Quiz Creator*. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi dari kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam membaca dan menulis huruf Jawa.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang dijadikan sebagai pengantar materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh Arsyad (2013:3) bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dimana dalam pembelajaran pesan yang dimaksud adalah materi, pengantar pesan adalah guru, dan penerima pesan adalah siswa.

Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana (2009:6) antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan ajar akan lebih jelas dan lebih mudah dipahami oleh para siswa, (3) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya berupa komunikasi verbal melalui penuturan guru, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Menurut Arsyad (2013:101) media pembelajaran terbagi lima bagian, yaitu: (1) media berbasis manusia, (2) media berbasis cetakan, (3) media berbasis visual, (4) media berbasis audio-visual, serta (5) media berbasis komputer. Media berbasis komputer dikenal dengan nama *Computer-Assisted-Instruction (CAI)*. *CAI* dapat berbentuk tutorial, *drill and practise*, simulasi, dan permainan. Berdasarkan pengelompokan media tersebut, media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* termasuk pada jenis multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan komputer atau hasil teknologi komputer. Media ini juga termasuk dalam kelompok media pembelajaran berbasis komputer (*CAI*) yang berbentuk *drill and practise*.

Menurut Nugroho (2014) dalam artikelnya mengatakan bahwa, *drill and practise* merupakan cara mengajar dengan memberikan latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa, sehingga siswa memperoleh suatu keterampilan. Selain itu, model *drill and practise* mengarahkan

siswa melalui latihan untuk meningkatkan kecekatan atau ketangkasan dan kefasihan atau kelancaran siswa dalam sebuah keterampilan (Sharon dalam Aulia, 2014: 33).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Langkah dari penelitian *R&D* menurut Sugiyono (2015:409) ada sepuluh langkah. Langkah-langkah tersebut adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Akan tetapi, peneliti melakukan penyederhanaan langkah menjadi lima langkah, karena menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan tujuan penelitian.

Data pada penelitian ini berupa data kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* serta data hasil uji ahli materi dan ahli media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi empat yaitu (1) siswa, (2) guru, (3) ahli media, (4) ahli materi. Siswa yang dijadikan subjek dalam pemerolehan data kebutuhan media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banjarnegara. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 40 siswa. Jumlah tersebut diambil dari 15% persen jumlah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Banjarnegara. Guru yang menjadi subjek dalam pemerolehan data kebutuhan media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* adalah guru mata pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Banjarnegara yang berjumlah dua orang. Guru akan menjadi sumber dalam mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan cara bertanya jawab secara langsung dengan guru bahasa Jawa kelas VII SMP Negeri 2 Banjarnegara. Teknik angket digunakan untuk mengetahui informasi dari responden secara

tertulis. Teknik angket terdiri atas angket kebutuhan dan angket uji validasi. Angket kebutuhan terdiri atas angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru. Sedangkan angket uji validasi terdiri atas angket uji validasi ahli media dan ahli materi.

Instrumen pada penelitian ini berbentuk instrumen nontes. Instrumen nontes yang digunakan antara lain: (1) pedoman wawancara, pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari guru mengenai pembelajaran huruf Jawa di kelas serta penggunaan media untuk pembelajaran huruf Jawa, (2) angket kebutuhan, angket kebutuhan digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*, (3) angket uji validasi, angket uji validasi digunakan untuk mendapatkan data uji validasi dari ahli di bidang media pembelajaran dan bidang materi pembelajaran.

Teknik analisis ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data kebutuhan siswa dan data kebutuhan guru terhadap media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* serta analisis data uji validasi ahli untuk memperbaiki produk media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banjarnegara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa, (1) analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*, (2) prototipe pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*, (3) hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*, (4) pembahasan ulasan media.

Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua guru bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Banjarnegara, keduanya menyatakan bahwa sebagian siswa tertarik dengan pembelajaran huruf Jawa yang diajarkan di kelas, sebagiannya lagi kurang

tertarik. Kendala yang timbul saat pembelajaran huruf Jawa berlangsung adalah ketika ada siswa yang belum hafal huruf Jawa, pasangan, dan sandangan. Siswa kurang tertarik belajar, sehingga guru juga kesulitan untuk membuat siswa tersebut dapat paham dengan pembelajaran yang disampaikan. Selama ini pembelajaran huruf Jawa di kelas belum menggunakan media, biasanya guru menyampaikan materi di papan tulis. Siswa diajak untuk mencoba membaca dan menulis huruf Jawa di papan tulis. Setelah pembelajaran selesai siswa juga diberi tugas untuk latihan di rumah agar lebih terampil lagi.

Pembelajaran di kelas selama ini hanya memanfaatkan buku paket atau LKS. Buku paket dirasa kurang menarik siswa karena isinya hanya teks berhuruf Jawa. Siswa menjadi kurang bersemangat dan kurang maksimal dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang menarik agar pembelajaran huruf Jawa di kelas dapat berhasil. Menurut guru bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Banjarnegara, penggunaan komputer untuk media pembelajaran dapat mempermudah dan mempercepat siswa dalam menguasai materi huruf Jawa. Guru berharap media yang dibuat berbentuk materi dan kuis, karena sebagian siswa tertarik dengan metode *drill* (latihan secara terus-menerus), sehingga bentuk materi dan kuis dapat menarik perhatian siswa. Adapun kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dinyatakan oleh 40 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Banjarnegara.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran huruf Jawa. Sebanyak 88% siswa menyatakan kesulitan dalam memahami materi huruf Jawa, beberapa siswa masih ada yang belum hafal dan belum bisa menerapkan sandangan dan pasangan huruf Jawa. Siswa juga menyatakan selama ini guru memberikan materi pembelajaran huruf Jawa tanpa media pembelajaran. Sebanyak 95% siswa setuju apabila akan dibuat media untuk pembelajaran huruf Jawa. Berdasarkan hasil angket kebutuhan, 90% siswa menginginkan adanya media yang menggunakan komputer karena lebih praktis dan mengikuti perkembangan zaman. Dari total 40 siswa, 88% mengusulkan untuk membuat media yang berisi materi dan kuis, sehingga setelah memperoleh materi.

Pada aspek kebutuhan siswa terhadap wujud fisik media, siswa memberikan saran terkait penggunaan bahasa dalam media tersebut. Terdapat 63% siswa yang menyarankan untuk menggunakan bahasa *krama*, 35% menyarankan menggunakan bahasa *ngoko*, dan sisanya satu siswa menyarankan agar media dibuat dengan memadukan bahasa Jawa *krama* dan *ngoko*. Selain itu, 55% siswa lebih tertarik dengan media yang menggunakan font “Times New Roman”, dan untuk font huruf Jawa, siswa lebih tertarik dengan font “Hanacaraka/ancrk”.

Prototipe Media Pembelajaran Huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*

Hasil dari analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dijadikan sebagai acuan untuk membuat prototipe media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator*.



Gambar 1. Contoh Materi

Tahap produksi media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dimulai dengan mempersiapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Materi yang ada berupa perpaduan antara teks, video, dan audio. Setelah materi disusun, materi tersebut dimasukkan ke dalam *software Wondershare Quiz Creator*. Dalam proses menginput materi, template dan tampilan media juga disesuaikan dengan karakteristik siswa serta materi yang disampaikan. Selain materi, dalam media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* juga terdapat contoh, latihan, serta evaluasi. Pada bagian evaluasi siswa dapat melakukan evaluasi dengan didampingi guru. Setelah proses penginputan materi, agar dalam mempelajari huruf Jawa ini siswa lebih bersemangat, maka

pada bagian latihan menulis huruf Jawa yang masih perlu didampingi media lain yaitu kertas. Media ini akan lebih baik apabila terdapat fasilitas untuk siswa dapat menulis huruf Jawa secara langsung di dalam aplikasi, akan tetapi pada aplikasi ini masih menggunakan bantuan media kertas untuk siswa menuliskan latihan dan nantinya mendapat konfirmasi pada bagian selanjutnya dalam aplikasi. Selain itu, pada bagian evaluasi masih perlu pendampingan guru untuk mengkonfirmasi hasil evaluasi siswa baik evaluasi menulis maupun evaluasi membaca. Media yang dikembangkan menggunakan *software Wondershare Quiz Creator* dan *software* ini tidak dapat digunakan untuk mendeteksi tulisan dan suara yang nantinya dapat dilihat apakah tulisan dan suara tersebut sesuai atau tidak.

Pengembangan media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* memiliki kebaruan pada bagian materi. Materi pada media ini sudah mencakup dua keterampilan yaitu menulis dan membaca huruf Jawa. Materi yang disajikan tidak hanya berupa teks saja, akan tetapi juga terdapat video dan audio. Penelitian sebelumnya sudah ada yang mengembangkan media pembelajaran huruf Jawa, tetapi kebanyakan hanya mengambil salah satu keterampilan saja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran huruf Jawa menggunakan *Wondershare Quiz Creator* untuk kelas VII di SMP Negeri 2 Banjarnegara dipaparkan simpulan sebagai berikut, (1) siswa dan guru membutuhkan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran huruf Jawa. Media yang dibutuhkan berupa media berupa media menggunakan komputer yang berisi materi dan latihan membaca dan menulis huruf Jawa berbahasa Jawa krama, (2) media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat dibuka melalui komputer. Media pembelajaran ini berisi materi, contoh, latihan, serta evaluasi yang berkaitan dengan pembelajaran membaca dan menulis huruf Jawa. Materi dan contoh disajikan dalam bentuk teks, audio serta video, (3) media pembelajaran ini telah diujikan kepada ahli media dan ahli materi. Saran yang diberikan oleh ahli media di antaranya yaitu gunakan warna *font* dan warna *background* yang sesuai agar kontras dan mudah

terbaca, halaman judul juga perlu diberi tambahan jenjang kelas. Selain itu, ukuran *font* pada halaman KD perlu diperbesar dan tata letak perlu disesuaikan agar tidak terlalu banyak sisi yang kosong. Saran lain pada bagian materi *aksara legena* dan *pasangan* video yang ditampilkan sebaiknya diperlambat, serta volume *background* disesuaikan dengan volume audio yang terdapat pada materi. Adapun saran yang diberikan dari ahli materi adalah perlu adanya materi tambahan berupa penjelasan mengenai penggunaan aksara murda agar siswa tidak terkecoh dengan huruf latin yang menggunakan huruf kapital.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut, (1) guru di SMP Negeri 2 Banjarnegara sebaiknya memanfaatkan dan menerapkan aplikasi media pembelajaran huruf Jawa sebagai media pembelajaran huruf Jawa di kelas VII serta memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran huruf Jawa ini, (2) siswa dapat menggunakan media pembelajaran huruf Jawa ini sebagai media untuk melatih keterampilan membaca dan menulis huruf Jawa, tidak hanya di sekolah melainkan juga di rumah masing-masing, (3) perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan aplikasi ini sebagai media pembelajaran huruf Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Aulia, Nizamudin. 2014. Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model *Dill And Practice* Dibandingkan dengan Modul Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK. *Skrripsi*
- Naufal. 2010. *Pembelajaran Interaktif dengan Wondershare Quiz Creator*. (Online). (<http://www.satudetik.com>). Diakses pada 4 April 2018 12.15
- Nugroho, Seno Adhi. 2014. Penerapan Metode *Drill and Practice* dilengkapi Modul untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) Vol. 3 No. 4 Tahun 2014 ISSN 2337-9995

- Sadiman, Arief S.,dkk. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.