

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AKSARA JAWA BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR****Refi Wulandari, Tutik Dinur Rofiah, Dewi Agus Triani, Agus Miftakus Surur***

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri

Corresponding Author: surur.math@iainkediri.ac.id

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.71622

Accepted: July 20th 2023 Approved: November 5th 2023 Published: November 28th 2023**Abstrak**

Pembelajaran menggunakan media cetak, membuat pembelajaran menjadi monoton karena media pembelajaran buku cetak yang dilakukan sehari-hari membuat sebagian siswa tidak memperhatikan dan ramai yang berdampak pada nilai hasil belajar siswa. Dengan melakukan pengembangan media interaktif agar siswa tertarik untuk belajar dan memperhatikan awal pembelajaran sampai akhir, serta memanfaatkan alat-alat yang pembelajaran yang sudah tersedia. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui, kelayakan kepraktisan, dan keefektifan media interaktif berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (RnD), dengan model penelitian ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lembar validasi, Kuesioner/ angket, dan nilai hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 MI sebanyak 20 siswa. Pada instrumen di atas hasil validasi oleh ahli yaitu pada ahli media 1 memperoleh 80,00% ahli media 2 memperoleh 86,66%. Ahli materi 1 memperoleh 90,66 % dan ahli materi 2 memperoleh 82,66% maka masing-masing dari validator, sudah dalam kategori layak dan sangat layak. Dari hasil penilaian kuesioner diperoleh presentase skala kecil 96,17% dan skala besar 88,27% tergolong dalam kategori sangat layak. Sedangkan berdasarkan nilai siswa memperoleh presentase 80% skala kecil, dan 95% skala besar tergolong dalam kategori sangat tinggi, maka media ini dapat dikatakan efektif. Pemanfaatan produk ini lebih baik di maksimalkan terutama pada sekolah yang memiliki alat pembelajaran seperti LCD dan proyektor, serta memperluas cangkupan dan mengembangkan media dengan lebih berinovasi lagi dengan memanfaatkan teknologi.

Kata kunci: Media Interaktif; Multimedia; Aksara Jawa; Hasil Belajar**Abstract**

Learning using print media makes learning monotonous because printed book learning media which is carried out every day makes some students not pay attention and is busy which has an impact on the value of student learning outcomes. By developing interactive media so that students are interested in learning and pay attention from the beginning of the lesson to the end, as well as utilizing the learning tools that are already available. The aim of this research is to determine the practical feasibility and effectiveness of multimedia-based interactive media on the learning outcomes of grade 3 students. The type of research used is Research and Development (RnD), with the ADDIE research model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instruments used in this research were validation sheets, questionnaires, and student learning outcomes scores. The research was conducted on 20 MI 3rd grade students. In the instrument above, the results of validation by experts are that media expert 1 obtained 80.00%, media expert 2 obtained 86.66%. Material expert 1 obtained 90.66% and material expert 2 obtained 82.66%, so each of the validators is in the feasible and very feasible categories. From the results of the questionnaire assessment, it was obtained that the small scale percentage was 96.17% and the large scale percentage was 88.27%, which was classified as very feasible. Meanwhile, based on the students' scores, they obtained a percentage of 80% on a small scale, and 95% on a large scale, which is in the very high category, then this media can be said to be effective. It is better to maximize the use of this product, especially in schools that have learning tools such as LCDs and projectors, as well as expanding the scope and developing media by innovating even more by utilizing technology.

Keywords: Interactive Media; Multimedia; Javanese alphabet; Learning outcomes

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk menentukan suatu sistem pendidikan (Nuridin, 2016). Kurikulum adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan sekaligus juga untuk pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan tingkat pendidikan (Nurmadiyah, 2014). Tanpa adanya kurikulum akan sulit untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran pendidikan yang diinginkan. Tujuan pendidikan dalam pasal 3 UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 berisikan, bahwa untuk berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa terhadap tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab (Yani, 2021), maka dari itu kurikulum sebagai alat yang penting untuk mencapai suatu tujuan pendidikan hendaknya adaptif terhadap perubahan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta perkembangan teknologi (Ramda, 2017).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat di hindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan, pendidikan dituntut untuk harus selaras dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021; Surur et al., 2020). Sejalan dengan pentingnya teori dan praktik pendidikan, di samping itu kurikulum harus bisa memberikan arahan dan memberikan pegangan keahlian ilmu, maupun keterampilan kepada peserta didik. Oleh karena itu wajar apabila kurikulum

selalu berubah dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman, dan pesatnya teknologi yang sedang terjadi (Surur et al., 2021). Peran guru dalam mengimplementasikan kurikulum perlu ekstra dalam mengupayakan berinovasi pembelajaran dan memunculkan ide kreatif, afektif dan inovatif dalam mengembangkan sistem pembelajaran dengan salah satunya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dirancang dan dikembangkan, salah satunya dengan megembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyajikan isi materi pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Hamid & Ramadhani, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Media juga sebagai alat untuk memperagakan fakta maupun konsep belajar pada peserta didik. Membangun minat dan memaksimalkan daya tangkap peserta didik dalam proses pembelajaran (Auliya & Zetriuslita, 2021). Dalam penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar.

Salah satu inovasi media pembelajaran dengan menggunakan media yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan yaitu dapat menggunakan *Microsoft powerpoint* interaktif. Aplikasi ini adalah salah satu dari beberapa program *Microsoft* yang biasanya digunakan untuk presentasi dengan berbasis multimedia. Aplikasi *Powerpoint* di lengkap dengan fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seerti untuk mengedit teks, menyisipkan gambar, audio,

animasi dan terdapat beberapa efek yang bisa diatur sesuai dengan keinginan (Wulandari, 2022). Media powerpoint ini dikemas sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna untuk tercapainya suatu keberhasilan dalam pembelajaran (Jati, 2013).

Aksara Jawa menurut Prihananto (2011) ialah aksara atau huruf yang digunakan untuk menulis bahasa jawa, merupakan salah satu bentuk kesenian tulis. Aksara jawa seringkali dianggap sebagai materi yang sulit untuk dipelajari, karena jumlah aksara jawa yang banyak, bentuk dan penulisan yang rumit membuat peserta didik enggan untuk mempelajarinya (Gjazali et al., 2021). Aksara Jawa juga jarang untuk keperluan berkomunikasi, atau sebagai alat bahan baca. Tidak heran jika banyak peserta didik di zaman sekarang ini tidak memiliki kerampilan membaca aksara jawa (Suratmi, 2018).

Berdasarkan hasil observasi, bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media buku cetak saja dan isi dalam buku cetak juga kurang lengkap, tidak adanya penjelasan maupun pemahaman menulis aksara legena. Media yang diterapkan bersifat monoton dikarenakan media tersebut dilakukan sehari-hari dalam pembelajaran aksara jawa, menyebabkan siswa ramai sendiri dan tidak memperhatikan. Hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik itu sendiri. Pada saat wawancara kepada guru mapel Bahasa Jawa bahwa nilai yang didapatkan siswa masih dalam taraf kurang atau masih banyak yang rata KKM, maka

diperlukan nya inovasi media yang dapat menarik perhatian siswa, Dengan menggunakan media interaktif.

Dalam penelitian ini alasan mengapa memilih media interaktif sebagai media pembelajaran karena mudah dibuat dan digunakan oleh pendidik., dalam media interaktif berisi suara, gambar, animasi, dan vidio hal tersebut dapat menarik perhatian siswa (Afifah et al., 2022). Selain itu juga memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di kelas seperti LCD yang tidak dipakai. selain itu dikembangkannya media interaktif akan memberikan interaksi antara guru maupun peserta didik. Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif ini setidaknya pernah dilakukan oleh Maesyaroh & Insani (2021) yang berfokus pada materi dialog bahasa Jawa. Sedangkan, penelitian Sari et al. (2020) serupa dengan penelitian ini dan berbeda pada objek penelitiannya.

Penelitian terdahulu tentang aksara Jawa pernah dilakukan oleh Febrianti & Insani (2023), Insani (2021), Insani et al. (2022), dan Rinata et al. (2023). Keempat penelitian tersebut telah mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa dengan jenis yang berbeda dari penelitian ini yang menitikberatkan pada pengembangan multemida interaktif aksara Jawa.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan media interaktif berbasis powerpoint menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk pembelajaran (Nuraini et al., 2019). Selain itu juga media interaktif berbasis powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Romi & Radia, 2022). Hasil dari pengembangan media

powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik layak digunakan dalam pembelajaran (Muniroh et al., 2021). Media interaktif berbasis powerpoint ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran (Al-Hilal & Fakri, 2021). Sedangkan dalam penelitian ini khusus pada mata Pelajaran Aksara Jawa sebagai Upaya membantu siswa dalam memahami materi dan juga ikut melestarikan kebudayaan melalui media interaktif yang sudah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggrisnya yaitu *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan dan kevalidasiannya supaya dapat digunakan, maka dari itu diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2015).

Model desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian ADDIE, model ADDIE dikembangkan oleh Dick and carey untuk merancang sistem pembelajaran yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Hada et al., 2021). Dari masing-masing tahap akan dijelaskan pada bagian prosedur dan pengembangan.

Desain yang akan di ujicobakan sebelumnya di validasi terlebih dahulu oleh para ahli media dan materi (Surur et al., 2023). Uji

coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kekurangan media sebagai dasar untuk melakukan revisi produk, uji coba ini berupa uji coba skala kecil yang berjumlah 5 siswa setelah dilakukanya revisi yang kedua lalu akan dilanjutkan ke skala besar dengan jumlah keseluruhan 20 siswa

Penelitian ini menggunakan validator media, validator materi, dan siswa kelas 3 MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri. Validasi materi dilakukan untuk menguji kelengkapan, dan kelayakan materi, validator materi yaitu guru mata pelajaran bahasa jawa kelas 3 MI Al-Irsyad Al-Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri dan Dosen PGMI. Validator media dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada media interaktif berbasis Powerpoint dengan validator guru mata mata pelajaran bahasa jawa kelas 3.

Instrumen penelitian ialah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014), instrument yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa lembar validasi, kuesioner dan hasil test belajar.

Lembar Validasi, dibuat untuk di validasikan kepada dosen dan guru untuk mendapatkan nilai terhadap media yang telah dibuat, lalu diperbaiki sesuai saran atau masukan dari guru maupun dosen. Kuesioner, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respondengan untuk dijawab (Surur, 2017). Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup, yaitu responden hanya tinggal

memberikan tanda pada masing pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Tes hasil belajar, merupakan instrument pengukuran dan penilaian untuk menentukan tingkat pencapaian peserta didik dalam belajar sesuai dengan karakteristik individual masing-masing (Yusuf, 2015). Tes hasil belajar di ambil dari nilai saat siswa mampu menjawab kuis yang ada di dalam media.

Pengembangan media interaktif aksara jawa berbasis powerpoint menggunakan teknik analisis data kuantitatif, dilakukan untuk mengetahui apakah instrument yang dibuat valid, efektif dan praktis untuk digunakan. Untuk menentukan kevalidasian yang dikembangkan oleh peneliti lembar validasi diberikan kepada ahli validator dalam bidangnya, dengan menggunakan skala likert 1-5.

Tabel 1. Pedoman Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju, Selalu, Sangat Positif, sangat layak, sangat baik, sangat bermanfaat, sangat memotivasi
4	Setuju, baik, Positif, layak, baik, bermanfaat, memotivasi
3	Ragu-ragu, kadang-kadang, netral, cukup, setuju, cukup baik, cukup sesuai, cukup mudah, cukup menarik, cukup layak, cukup bermanfaat, cukup memotivasi
2	Tidak setuju, hampir tidak pernah, negatif, kurang setuju, kurang baik, kurang sesuai, kurang menarik, kurang paham, kurang layak, kurang bermanfaat, kurang memotivasi

1	sangat tidak setuju, sangat kurang baik, sangat kurang sesuai, sangat kurang menarik, sangat kurang layak, sangat kurang bermanfaat, sangat kurang memotivasi
---	---

(Sugiyono, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan

Penelitian data pengembangan media interaktif berbasis multimedia pada materi aksara jawa kelas 3, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, memperoleh hasil berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal penelitian ini yaitu menganalisis, yaitu melakukan analisis yang dibutuhkan dengan melakukan wawancara (Gade, 2012), yaitu dengan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa jawa kelas 3. berdasarkan hasil wawancara yaitu: Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum 2013; Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru; Kurangnya perhatian dan pemahaman siswa relatif rendah dikarenakan media pembelajaran yang digunakan terbatas.

Berdasarkan hasil observasi dan pendukung lainnya. pada tahap analisis dapat di paparkan sebagai berikut

a. Analisis Kurikulum

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri, menggunakan kurikulum 2013: Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum 2013; Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru; Kurangnya perhatian dan pemahaman siswa relatif rendah dikarenakan media pembelajaran yang digunakan terbatas.

Analisis Media Pembelajaran, pada pembelajaran Bahasa Jawa media yang digunakan oleh guru masih menggunakan media cetak atau buku paket tantri Bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil yang dilakukan pada saat dikelas dan oleh guru mapel Bahasa Jawa, bahwa metode yang digunakan dikelas masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Media yang digunakan menggunakan buku cetak, sehingga siswa kurang memperhatikan guru saat melakukan pembelajaran. Selain itu juga terdapat LCD dan Proyektor yang tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru (Sakti & Farhan, 2020).

b. Analisis karakteristik siswa

Dari hasil pengamatan dan observasi yang sudah dilakukan mendapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran banyak yang masih ramai sendiri. Hal tersebut dapat mengganggu teman yang lain dan berdampak pada kurangnya nilai yang didapatkan (Surur & Rahmawati, 2018).

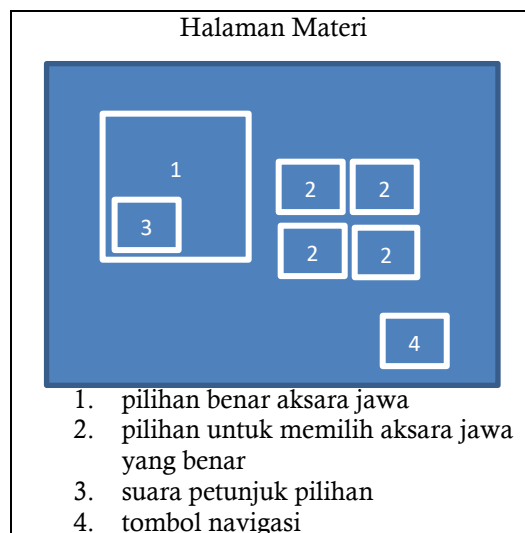
2. Design (Desain)

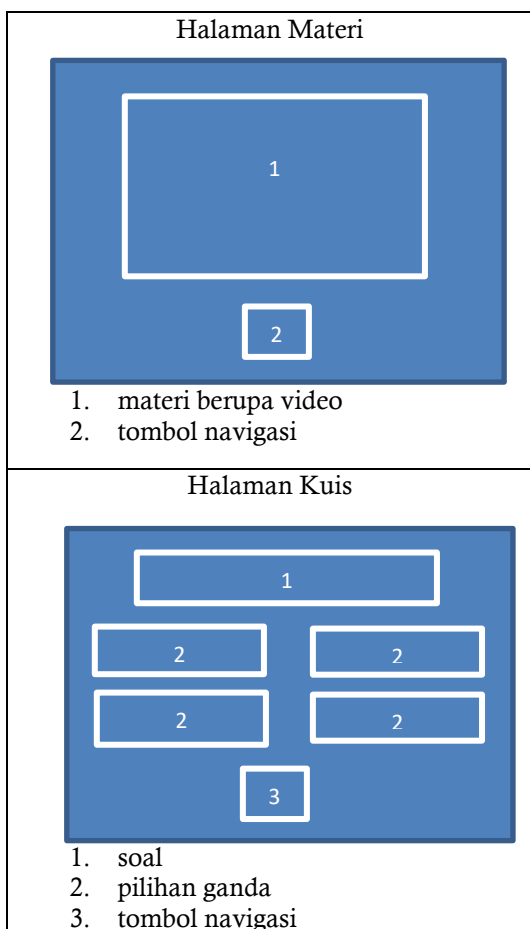
Pada tahap desain ini peneliti merancang konsep produk yang akan dibuat untuk penelitian berupa, mengkaji materi, membuat konsep produk media menggunakan storyboard, dan menyusun instrument penelitian (Surur et al., 2023).

a. Mengkaji materi

Mengkaji materi adalah satu yang paling penting untuk menyusun materi yang digunakan dalam media pembelajaran. dalam mengkaji materi harus sesuai dengan Kompetensi inti dan kompetensi dasar (Jana, 2018), sehingga akan ada keselarasan materi yang akan disampaikan oleh siswa. Sasaran materi ditujukan untuk siswa/siswi kelas 3 pada materi aksara Jawa.

Tabel 2. *Storyboard*





b. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Instrument yang sudah dibuat lalu di konsultasikan terlebih dahulu sebelum di bagikan kepada responden. Responden mengisi dengan cara menceklis nilai yang sekiranya sesuai apa yang diinginkan, dengan kriteria skor 1 (Tidak baik), 2 (Kurang baik), 3 (Cukup baik), 4 (Baik) 5 (Sangat baik) (Santoso et al., 2016).

3. *Development (Pengembangan)*

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini, sebelum di uji cobakan sudah melakukan tahap validasi terhadap ahli media.

adapun beberapa tampilan media yang sudah dikembangkan (Surur et al., 2021).

a. Halaman pertama

Pada tampilan awal termasuk juga tampilan untuk siswa memilih kemana mereka akan pergi kehalaman yang mereka inginkan



Gambar 1. Tampilan Halaman Pertama

b. Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk, siswa akan di berikan penjelasan tombol-tombol navigasi yang berfungsi pada media interaktif aksara jawa.



Gambar 2. Halaman Petunjuk

c. Halaman KI dan KD

Pada halaman KI & KD, ditampilkan untuk kesesuaian materi yang telah di paparkan pada media.



Gambar 3. Tampilan KI & KD



Gambar 5. Tampilan Materi Definisi

d. Halaman Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini di paparkan tujuan pembelajaran aksara jawa.



Gambar 4. Tampilan tujuan pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Materi Pengenalan

e. Halaman Materi

Pada halaman materi siswa sebelumnya telah mengklik tombol pada halaman awal, materi yang ada di dalam media meliputi pengertian aksara jawa legena, mengenala aksara jawa, memahami aksara jawa dan vidio nyerat aksara jawa.



Gambar 7. Tampilan Materi Latihan



Gambar 8. Tampilan Penjelasan Materi

f. Halaman Kuis

Pada halaman kuis berisikan soal pilihan ganda. Yang harus di jawab oleh siswa sesuai pilihan yang dirasanya benar. Pada bagian kuis akan menjadi hasil belajar siswa saat menggunakan media interaktif aksara jawa.



Gambar 9. Tampilan Kuis

Media yang sudah jadi dan di mainkan melalui slideslow akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuannya untuk mengetahui validitas media maupun materi sebelum di uji cobakan oleh siswa dengan, berikut ahli media dan ahli materi yang menilai media yang di kembangkan

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi produk yang sudah di revisi akan di uji cobakan kepada 20 siswa kelas 3C dari MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan (Hada et al., 2021). Pada uji coba yang pertama pada skala kecil yang di uji cobakan kepada 5 siswa, sebelum mengoprasikan media diberikan arahan terkait petunjuk dan cara penggunaan media, setelah itu siswa diajak untuk membaca materi dan memperhatikan apa yang sedang beroperasi pada media.

Selanjutnya siswa mempraktikkan dengan cara aturan sesuai dengan petunjuk. Dan yang terakhir siswa mengerjakan kuis yang ada dalam media. pada tahapan tersebut juga terjadi pada skala besar yang berjumlah 20 siswa dikelas yang sama. Setelah itu dibagikannya angket kepada siswa untuk mengetahui kelayakan dari media itu sendiri. Dan hasil belajar yang didapatkan pada kuis untuk mengetahui keefektifan dari media yang sudah dikembangkan.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Media yang sudah dikembangkan di implementasikan kemudian akan di evaluasi dan direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Pada revisi media terdapat beberapa masukan yaitu suara sedikit lebih dikeraskan, agar peserta didik terdengar jelas. Untuk evaluasi pada tahap implemetasi waktu yang diperlukan pada saat mengerjakan kuis membutuhkan waktu yang cukup lama.

B. Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia

Pada hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Media Interaktif Aksara Jawa, berbasis Multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di MI Al- Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri. Dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and carry, terdapat 5 tahap model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Branch, 2009; Cahyadi,

2019). Dari masing-masing tahap akan dijelaskan pada bagian prosedur dan pengembangan.

Pada tahap awal melakukan analisis (*Analysis*). Dalam proses pembelajaran masih menggunakan media cetak atau buku paket, yang isi pada buku tersebut juga kurang lengkap. Pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton karena hanya mengandalkan buku paket saja membuat siswa bosan, ramai sendiri dan tidak memperhatikan apa yang sedang diajarkan oleh gurunya (Jumiati & Zanthly, 2020).

Pada tahap desain (*design*) peneliti merancang konsep media yang akan dikembangkan (Surur, 2020), mengkaji materi yang sesuai dengan KI dan KD, setelah itu membuat konsep dan rancangan awal menggunakan *storyboard*. Setelah selesai perancangan dilanjutkan dengan menyusun instrument penelitian berupa lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media, angket / kuesioner untuk siswa.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan (*development*). pada tahap ini media yang di desain sudah jadi dan siap untuk divalidasi (Surur, 2022). Pada tahap validasi media dan materi hanya melakukan satu kali validasi karena dirasa sudah baik dan tidak mengubah isi dalam media tetapi perlu adanya revisi sebelum ke tahap implementasi yaitu font pada media yang harus disesuaikan atau harus konsisten, pada gambar dharma diganti dengan animasi agar hidup, ditambah gambar pada petunjuk. Dalam revisi materi hanya menambahkan suara dan menambahkan kuis pada media.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi (*implementation*). Pada tahap ini di uji cobakan,

dengan 2 kali uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil yang berjumlah 5 siswa dilakukan untuk melihat seberapa praktis media tersebut jika di gunakan, setelah dinyatakan media tersebut praktis maka dilanjutkan ke skala besar yang berjumlah 20 siswa. Dengan menjelaskan materi yang ada didalam media lalu siswa mengerjakan soal yang ada di dalam media, setelah itu peneliti menilai skor dari masing-masing siswa.

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi (*evaluatin*), pada tahap ini yang di evaluasi adalah sebagai berikut.

1. **Kelayakan Media Interaktif Aksara Jawa**

Dari proses pengembangan produk tersebut harus melalui tahap uji kelayakan produk yang dinilai oleh 2 validator media dan materi dari masing masing validator

2. **Ahli Media**

Diperoleh hasil dari ahli media 1 memperoleh nilai 60 dan ahli media 2 memperoleh nilai 61. dengan skor maksimum 75 jadi hasil dari ahli media 1 jika di presentasikan yaitu 80% dan ahli media 2 yaitu 82,66%. dilihat dari kriteria pada dalam kategori valid dan sangat valid untuk dikembangkan.

3. **Ahli Materi**

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator. Pada ahli materi 1 memperoleh nilai 68 dan ahli materi 2 memperoleh nilai 62, dengan skor maksimal 75. hasil presentase dari masing-masing validator yaitu pada ahli materi 1 memperoleh 90,66% dan ahli materi 2 memperoleh 82,66%. materi yang

dikembangkan sudah dalam kategori sangat layak

4. Kepraktisan Media Interaktif Aksara Jawa

Untuk melihat kepraktisan media interaktif aksara jawa peneliti menggunakan kuesioner atau angket yang di bagikan oleh siswa, dengan uji coba kepraktisan dengan dua tahap skala kecil dan skala besar. Dengan hasil Berdasarkan hasil uji coba skala kecil memperoleh total 452 dengan skor maksimal 470 dan presentase 96,17% dengan kategori media interaktif yang digunakan sangat praktis. Selanjutnya

Pada uji coba skala besar yang di lakukan oleh 20 siswa dan memperoleh hasil yaitu dengan total skor 1.941 dengan skor maksimum 2.220 dan presentase 88,27%. maka media interaktif sangat praktis untuk digunakan. Media dapat dikatakan praktis jika Media dapat dikatakan praktis digunakan oleh peserta didik apabila memenuhi aspek kepraktisan, yaitu dilihat dari format yang tersedia, pembelajaran tidak menguras waktu dan biaya, kesesuaian isi media dan dengan perkembangan siswa, kesesuaian pendidik yaitu kesesuaian media dengan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan mampu memfasilitasi siswa untuk memahami materi melalui media yang dikembangkan

5. Keefektifan Media Interaktif Aksara Jawa

Untuk mengetahui keefektifan media yaitu dengan menggunakan nilai hasil belajar siswa dengan aspek ranah kognitif yaitu mengingat (C1) dan memahami (C2), mengacu

pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 75. dengan menghitung nilai presentase, pada skala kecil yang berjumlah 5 siswa hanya satu siswa yang tidak memenuhi Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah di presentasekan untuk uji coba skala kecil yaitu berjumlah 80%. itu dapat dinyatakan bahwa keefektifan media yang digunakan memenuhi kriteria sangat tinggi. Pada skala besar dilakukan oleh 20 siswa dan hanya satu siswa yang tidak tuntas di bawah KKM dengan presentase yaitu berjumlah 80%, dapat dinyatakan bahwa keefektifan media yang digunakan memenuhi kriteria sangat tinggi. Setelah itu pada skala besar, memperoleh 95%. Maka dapat dinyatakan bahwa media tersebut efektif untuk digunakan pada pembelajaran aksara jawa.

6. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Media Interaktif berbasis Multimedia untuk kelas 3. Proses pengembangan media interaktif berbasis Multimedia ini menggunakan model ADDIE, terdiri tahap (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Proses pengembangan produk diawali dengan Analisis kebutuhan yaitu melakukan observasi apa saja permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa sebelum menentukan judul untuk penelitian. Tahap desain atau perancang menggunakan storyboard agar lebih tertata setiap posisinya. Tahap pengembangan dilakukan setelah produk selesai di rancang. Tahap implementasi dilakukan setelah produk sudah siap untuk di gunakan dan setelah produk di

validasi. Media yang sudah di ujitobakan atau di implementasikan lalu selanjutnya di evaluasi dan di revisi untuk menyempurnakan produk yang dibuat.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator terhadap media interaktif aksara jawa, dengan satu kali validasi yang dilakukan oleh dosen dan guru, pada Ahli media ada masing-masing validator memiliki nilai skor masing-masing. Pada ahli media 1 memperoleh nilai 80% dan hasil ahli media 2 yaitu 82,66%. dengan kriteria sangat layak dan Ahli materi Hasil validasi Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator. Pada ahli materi 1 memperoleh nilai presentase 90,66% dan ahli materi 2 memperoleh 82,66%. Dengan kriteria sangat layak.

Sama halnya dengan penelitian tentang Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V, dalam kategori baik, dan layak digunakan dalam pembelajaran (Trisniawati et al., 2021). Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang. Menunjukkan bahwa media interaktif berbasis powerpoint ini layak dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran (Hilal & Auliya, 2021).

Pada hasil uji coba skala kecil dan skala besar di peroleh hasil untuk menilai kepraktisan media interaktif yaitu, pada skala kecil memperoleh nilai presentase 96,17%. dan skala besar memperoleh hasil presentase 88,27%. Dari hasil tersebut media telah dikatakan praktis untuk digunakan. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kiki Marisa Puji, yang mengatakan bahwa Pengembangan

Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. Menunjukkan hasil yang valid, praktis dan efektif (Puji et al., 2014).

Hasil keefektifan siswa menggunakan nilai hasil belajar siswa. dengan menggunakan nilai siswa saat mengerjakan kuis, skala kecil memperoleh presentase 80% d dan skala besar 95%. dengan kategori sangat tinggi. Maka dapat dikatakan media interaktif berbasis multimedia efektif untuk digunakan. Penelitian terdahulu tentang penggunaan media interaktif berbasis powerpoint menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk pembelajaran, dengan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif powerpoint Ispiring dikatakan efektif (Nuraini et al., 2019).

SIMPULAN

Supaya pemanfaatan media interaktif berbasis Multimedia dapat di manfaatkan secara maksimal maka perlu saran yang terkait. Penggunaan media layak digunakan untuk pembelajaran aksara jawa di kelas 3. Pemanfaatan produk ini lebih baik di maksimalkan terutama pada sekolah yang memiliki alat pembelajaran seperti LCD dan proyektor.

Diseminasi produk media interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran aksara jawa, dengan cara membagikan produk ini kepada pihak sekolah secara langsung bukan hanya dari MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah tetapi semua MI/SD, atau bisa juga dengan membagikan melalui google drive agar peserta didik sewaktu waktu dapat mengaksesnya.

Karena produk yang dikembangkan oleh peneliti masih terbatas pada desain maupun materi yang disajikan. Maka haranya guru mampu mengembangkannya lagi dengan cakupan yang lebih luas dan mengembangkan media dengan lebih berinovasi lagi dengan memanfaatkan teknologi

REFERENSI

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ineraktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan | JANUARI*, 1(1). <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Al-Hilal, A. Y., & Fakri, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judus)*, 4(2). <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12131>
- Auliya, & Zetriuslita. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Dalam Menggunakan Aplikasi Scratch Pada Materi Trigonometri. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3). <https://doi.org/10.24014/juring.v4i3.13128>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science -Bisnis Media, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: Islamic Education Journal*, 3(1).
- Febrianti, R., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dhek Bung (Bedhek Tembung) Berbasis Website Di Smp Muhammadiyah Iii Ngadirejo. *PRASI*, 18(02), 2023. <https://10.0.93.79/18i01.60488%7Chttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI>
- Gade, S. (2012). Teacher-researcher collaboration in a Grade Four mathematics classroom: Restoring equality to students' usage of the "=" sign. *Educational Action Research*, 20(4), 553–570. <https://doi.org/10.1080/09650792.2012.727644>
- Gjazali, A., Ngabekti, D. K., & Andriani, N. P. (2021). Papan Permainan Puzzle sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa pada Anak Usia Dini. *Citrawira*, 2(1).
- Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 155–178.
- Hamid, A., & Ramadhani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hilal, A. Y. Al, & Auliya, N. N. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2).
- Insani, N. H. (2021). *Luhur Bebudene*. Yudha English Gallery.
- Insani, N. H., Hardyanto, H., & Sukoyo, J. (2022). Facilitating Reading Javanese Letters Skill with a Multimodal Javanese Digital E-Book. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 640, 244–249. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.044>
- Jana, P. (2018). Analisis Kesalahan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Pokok Bahasan Vektor. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.26486/jm.v2i2.398>
- Jati, D. I. P. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Jumiati, Y., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(1), 11–18.
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang* :

- Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238.
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Muniroh, A. A. N., Trisniawati, & Utaminingsih, R. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2).
<https://doi.org/10.21009/PIP.352.5>
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Ispiring Suite8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika - Variasi Pendidikan*, 31(2).
<https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Nurdin, S. (2016). *Kurikulum Pembelajaran* (P. R. Grafindo (ed.)).
- Nurmadiyah. (2014). Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Al-Afkar: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Peradaban*, 2(2).
<https://doi.org/10.28944/afkar.v2i2.93>
- Prihantono, D. (2011). *Sejarah Aksara Jawa*. Javalitera.
- Puji, K. M., Gulo, F., & Ibrahim, A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1).
<https://doi.org/10.36706/jppk.v1i1.2385>
- Ramda, A. H. (2017). Analisis Kesesuaian Materi pada Buku Teks Matematika Kelas VII dengan Kurikulum 2013 An Analysis of Relevance Between Mathematics Textbook Content for Seventh Grade and Curriculum 2013. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 1–11.
- Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92–109.
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Romi, & Radia, E. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5).
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7825>
- Sakti, H. G., & Farhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1), 123–133.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Santoso, D., Munawar, W., & Sriyono, S. (2016). Merancang Asesmen Kinerja Pada Pembelajaran Prakarya Teknik Las Berorientasi Produk Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 33.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v3i1.3190>
- Sari, A. F., Utami, E. S., & Kurniati, E. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Teks Berhuruf Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur Piwulang : *Journal of Javanese Learning and Teaching*. 8(2), 176–184.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suratmi, I. (2018). *Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Dengan Media permainan Dadu Gambar Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2018/2019*. Universitas Widya Dharma.
- Surur, A. M. (2017). Formasi 4-1-5 Penakhluk Masalah (Studi Kasus: Penulisan Karya Tulis Ilmiah Proposal Skripsi STAIN Kediri 2017). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PPKn III*, 1–8.
- Surur, A. M. (2020). Thorndike's Learning Theory Application for Improving Creative Thinking Abilities And Publications. *The Atlantis Press Proceedings*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210421.119>
- Surur, A. M. (2022). Application of monopoly media to improve readiness for class VI students in facing the national examination of mathematics learning. *International Journal of Pedagogical Development and Lifelong Learning*, 4(1).
- Surur, A. M., Fanani, M. Z., Septiana, N. Z.,

- Purnomo, N. H., Ridwanulloh, M. U., & Soimah, Z. (2023). Management of Developing Mathematics Learning Modules to Reduce Students' Academic Stress. *AIP Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.1063/5.0123808>
- Surur, A. M., & Rahmawati, A. (2018). Organisasi Luar Sekolah Untuk Peningkatan Karakter (Studi Kasus Di IPNU IPPNU Ranting Ngreco Kota Kediri). *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 347–356. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v7i1.3395>
- Surur, A. M., Ummayyasari, N., Uswah, A. H. H., Kharimah, A., Putri, Qotrunnada, S., & Nabillah, F. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Matriks dengan menggunakan Kotak Matriks (KoMat). *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(1).
- Surur, A. M., Wahyudi, M. E., & Mahendra, M. A. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Artikulasi Sebagai Perangsang Timbulnya Kompetensi. *Factor M: Focus ACTION Of Research Mathematic*, 2(2), 141–156.
- Trisniawati, Muniroh, A. A. N., & Utaminingsih, R. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2). <https://doi.org/10.21009/PIP.352.5>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2). <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>
- Yani, I. (2021). *Peranan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Siswa SMP Negeri 18 Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Yusuf, A. . (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.