



Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa

Wulan Maesyaroh¹, Nur Hanifah Insani²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Corresponding Author: Wulanmaesyaroh37@students.unnes.ac.id

DOI: 10.15294/piwulang.v9i2.49314

Accepted: August 21st 2021 Approved: December 01st 2021 Published: December 20th 2021

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa berbasis *powtoon* serta mengetahui hasil validasi produk media pembelajaran bahasa Jawa berbasis *powtoon*. Jenis penelitian merupakan penelitian (R&D) yang beradaptasi dari teori Sugiyono. Validasi produk dilakukan oleh media, ahli materi, guru bahasa Jawa, dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif *powtoon* termasuk dalam kategori sangat sesuai. Demikian juga ahli media, ahli materi, juga guru bahasa Jawa menilai kualitas multimedia pembelajaran interaktif *powtoon* sangat sesuai. Para siswa sangat setuju dengan adanya pengembangan multimedia interaktif *powtoon*. Hasil setelah dilakukan uji coba terbatas pada siswa menunjukkan bahwa multimedia interaktif *powtoon* sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, maka produk multimedia interaktif *powtoon* sangat sesuai dan efektif digunakan dalam pembelajaran berdialog bahasa Jawa.

Kata kunci: *media pembelajaran; video animasi; powtoon; materi dialog Jawa; multimedia*

Abstract

This study aims to develop a powtoon-based Javanese language learning media and to find out the result of the validation of the powtoon-based javanese language learning media products. This type of research is research (R&D) which adapts from Sugiyono's theory. Product validation was carried out by the media expert, material expert, Javanese language teachers, and the students. The data collection technique used a questionnaire and the analyzed descriptively qualitatively. The result showed that the interactive multimedia product powtoon was included in the very appropriate category. Likewise, media expert, material expert as well as Javanese language teachers assessed that the quality of interactive multimedia learning powtoon was very appropriate. The students strongly agree with the development of interactive multimedia powtoon. The results after a limited trial on students showed that interactive multimedia powtoon was very effective. Based on these results, the interactive multimedia product powtoon is effective very suitable and used in learning Javanese dialogue.

Keywords: *learning media; powtoon; video animation; Javanese dialogue; multimedia*

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib di Jawa Tengah, Jawa Timur dan Yogyakarta untuk jenjang SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/SMK. Tujuan utama pembelajaran bahasa Jawa yaitu membentuk karakter dan perilaku peserta didik. Hal ini tentu saja didukung dengan adanya materi *unggah-ungguh* yang secara berjenjang selalu diajarkan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Materi seputar *unggah-ungguh* ini diharapkan mampu membuat peserta didik memahami cara menggunakan *unggah-ungguh* yang baik. Belajar berbicara bahasa Jawa juga dapat membantu peserta didik memahami *undha-usuk basa* sehingga ketika berbicara dengan lawan tutur, peserta didik mampu menempatkan posisinya dengan benar.

Sudah tidak begitu banyak anak-anak muda yang mampu menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* dengan baik. Seperti halnya siswa kelas VIII SMP N 2 Dawe Kudus yang lebih sering menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko* atau bahasa Indonesia ketika berkomunikasi dengan teman, guru, orang tua, apalagi masyarakat sekitar. Dalam berinteraksi, siswa menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko* kepada siapapun, tidak jauh beda saat berinteraksi dengan teman sebaya, kepada orang yang lebih tuapun menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko*, seperti contoh kalimat ini “Bapak arep lunga ning ndi?” (“Bapak mau pergi kemana?”). Kalimat tersebut seharusnya tidak patut untuk diajukan kepada orang yang lebih tua, akan tetapi karena kebiasaan masyarakat setempat yang rata-rata

menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko*, hal tersebut menjadi lumrah.

Kebiasaan menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko* dalam kehidupan sehari-hari berdampak pada kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Jawa ragam *krama*. Dampaknya siswa akan kesulitan menggunakan bahasa Jawa ragam *krama*, karena kurangnya penggunaan bahasa Jawa ragam *krama* dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut terlihat ketika berlangsung proses pembelajaran khususnya disaat guru menerangkan suatu materi dialog berbahasa Jawa ragam *krama*. Banyak siswa yang kurang paham maksud dari materi tersebut, sehingga gurupun harus menggunakan bahasa Indonesia saat menerangkan materi berbahasa Jawa khususnya ragam *krama*.

Kebanyakan siswa merasa lebih mudah menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko* atau bahasa Indonesia dibandingkan dengan bahasa Jawa *krama*. Penyebabnya antara lain kebiasaan siswa menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko*, kurangnya contoh nyata dalam penggunaan bahasa Jawa ragam *krama*, dan faktor lingkungan. Para siswa juga terkadang masih belum mengerti kapan penggunaan vokal a dibaca /a/ dan kapan dibaca /o/, seperti kata “nedha” banyak siswa yang membaca kata tersebut dengan vokal /a/, padahal seharusnya dibaca menggunakan vokal /o/. Sama halnya dengan kata “tindak”, kata tersebut merupakan tingkatan bahasa Jawa ragam *krama inggil* yang seharusnya digunakan oleh orang yang lebih tua atau lebih dihormati. Tetapi banyak siswa yang tidak mengetahui kapan penggunaan kata

tersebut. Dari data angket kebutuhan siswa, ditemukan adanya faktor-faktor lain yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi berdialog bahasa Jawa ragam *krama*. Pertama, faktor ketidaklancaran menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* sebesar 46,4%. Kedua, faktor keberanian, bahwa sebesar 38,4% siswa tidak berani berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* karena takut dan malu jika salah. Ketiga, faktor pemahaman materi bahwa 15,2% siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga semakin membuat mereka enggan berbicara menggunakan bahasa Jawa ragam *krama*.

Faktor-faktor di atas semakin diperparah dengan banyak siswa yang menganggap pelajaran bahasa Jawa membosankan. Akibatnya, tercipta kelas yang tidak kondusif. Tentu saja seorang guru perlu mengupayakan cara agar dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan santai. Media pembelajaran dapat menjadi faktor penting dalam mengkondisikan aktivitas siswa di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan media pembelajaran yang tepat, maka akan tercipta situasi belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan inovatif.

Dalam pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran yang unik akan lebih efektif dalam menyampaikan materi. Menurut Arif Sadiman dkk (2006), media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Berdasarkan uraian ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat pengantar atau penunjang dalam penyampaian materi yang berlangsung di sekolah.

Pegembangan media sesuai perkembangan zaman sangat diperlukan untuk menciptakan media-media yang lebih berkualitas dan mudah dipahami. Terdapat beberapa jenis multimedia interaktif yang dapat digunakan salah satu diantaranya yaitu video animasi *powtoon*. Media video animasi dengan aplikasi *powtoon* ini merupakan suatu inovasi media pembelajaran baru yang menarik dan cukup mudah untuk digunakan. Menurut Graham (2015:7), “media video animasi *powtoon* yaitu suatu presentasi berupa animasi bergerak yang dilengkapi dengan suara latar dan transisi yang membuat materi pelajaran menjadi bagus dan menarik bagi siswa sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahaminya”.

Powtoon memiliki keunggulan dan kelemahan. Menurut Paulus Wicaksana Aji Nugraha (2020:31), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Produk Bermedia *Powtoon* Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu”, keunggulan dari media *powtoon* adalah *interface* dalam pembuatan video yang mudah digunakan, praktis, dapat mencakup segala indera, dan banyak tersedia animasi-animasi yang menarik, serta dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif. Sedangkan untuk kelemahan dari media *powtoon* yaitu dapat menyebabkan ketergantungan terhadap

ketersediaan sarana dan teknologi, hal tersebut dapat mengurangi kreativitas dan inovasi terhadap jenis media pembelajaran yang lain. Selain itu, juga dibutuhkan keahlian khusus dalam mengoperasikannya. Pemanfaatan media *powtoon* untuk pembelajaran yaitu 1) penyajian materi dapat diperjelas dengan adanya fitur animasi yang kreatif dan inovatif; 2) dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dengan adanya media *powtoon* dapat berdampak positif bagi guru untuk memberikan batasan ruang supaya materi jelas dan tersusun rapi; 3) materi yang luas dapat dijabarkan lebih rinci menggunakan *powtoon*.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi *powtoon*, mengetahui kualitas serta keefektifan media pembelajaran tersebut. Multimedia interaktif *powtoon* dibuat dengan tujuan agar membantu guru dalam penyampaian materi lebih maksimal sehingga dapat memudahkan siswa untuk mempelajari bahasa Jawa terutama pada materi dialog bahasa Jawa.

METODE

Penelitian pengembangan multimedia interaktif *powtoon* dalam pembelajaran dialog berbahasa Jawa untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Dawe Kudus menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru dalam

pembelajaran berbicara bahasa Jawa yang dapat meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran.

Langkah penelitian yang akan dilakukan sejalan dengan konsep yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012: 298) yaitu, “terdapat sepuluh langkah pelaksanaannya antara lain 1) analisis kebutuhan; 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; dan 10) produksi”. Dalam tahapan pelaksanaannya dapat disederhanakan sebagai berikut 1) analisis kebutuhan; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; dan 6) uji coba produk terbatas, pada tahap ini uji coba produk terbatas dengan melibatkan 16 siswa.

Produk media divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi. Penilaian media juga dilakukan oleh guru bahasa Jawa. Hasil dari penilaian dan komentar tersebut digunakan untuk memperbaiki media. Media selanjutnya diuji cobakan secara terbatas pada siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disebarakan secara daring. Data penilaian media diperoleh dengan menggunakan angket penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru bahasa Jawa, dan siswa. data yang diperoleh melalui uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor angka yang digunakan untuk mengetahui kualitas dan tingkat keefektifan produk media yang dihasilkan. Data kualitatif berupa komenta dan saran yang disampaikan oleh para ahli, guru, dan

siswa yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan produk media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Data hasil penelitian berupa tanggapan ahli media, ahli materi, guru bahasa Jawa, dan siswa tentang kualitas produk yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan penyajian. Data berupa komentar dan saran yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan disimpulkan sebagai bahan untuk memperbaiki produk media. Data berupa skor penilaian ahli media, ahli materi, guru bahasa Jawa, dan siswa yang diperoleh melalui angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Tahapan yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu 1) hasil penilaian ahli media, ahli materi, guru bahasa Jawa, dan siswa yang dikonversikan dalam table berikut.

Tabel 1. Kategori Penilaian

Kategori	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Ragu-ragu/netral	2
Tidak setuju	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut; (1) kebutuhan guru dan siswa terhadap multimedia interaktif *powtoon* materi dialog berbahasa Jawa, (2) Desain multimedia interaktif *powtoon* materi dialog berbahasa Jawa, (3) hasil validasi ahli media dan ahli materi, (4) perbaikan prototipe multimedia interaktif *powtoon* materi dialog berbahasa Jawa, dan (5) hasil uji coba

produk terbatas terhadap produk multimedia interaktif *powtoon* materi dialog berbahasa Jawa.

Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Kebutuhan Guru

Setelah dilakukan wawancara terhadap guru bahasa Jawa SMP Negeri 2 Dawe, diketahui bahwa penyebab teknik mengajar yang monoton dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik terutama untuk materi berdialog bahasa Jawa. Apalagi untuk guru yang tidak memahami kemajuan teknologi informasi sangat kesusahan dalam mendapatkan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merancang media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi. Penyusunan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam mencari media sebagai bahan simakan. Selain itu, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dialog berbahasa Jawa.

Kebutuhan Siswa

Pengambilan data dilakukan kepada seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Dawe dengan jumlah siswa 138 peserta. Penyebaran angket dilakukan secara daring dengan dikoordinasikan oleh guru bahasa Jawa.

Dari hasil angket kebutuhan media, video animasi *powtoon* yang diharapkan oleh siswa berdurasi sekitar 10-15 menit. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya yang memilih durasi 10-15 menit yaitu sebanyak 65,4% siswa. Banyak pertimbangan dari guru mengapa memilih durasi tersebut yaitu, menghindari

kebosanan, dan supaya tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menyaksikan video animasi *powtoon*.

Pemilihan bahasa juga mempengaruhi minat siswa dalam menyaksikan video animasi *powtoon*. Dari hasil angket, siswa yang menyukai bahasa Jawa *ngoko* sebanyak 29,9% siswa dengan alasan agar lebih mudah memahami. Terdapat 30% siswa menjawab bahasa Jawa *krama* dengan alasan siswa mau belajar mengenai penggunaan ragam bahasa Jawa *krama* yang benar sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Selanjutnya, ada 40,1% siswa memilih bahasa Jawa campuran *ngoko* dengan *krama*. Kebanyakan siswa memilih jawaban bahasa Jawa campuran, selain untuk mengetahui maksud dari percakapan, siswa juga mampu belajar bahasa Jawa Krama.

Desain Multimedia Interaktif *Powtoon* Berdialog Bahasa Jawa

Langkah-langkah dalam tahap pelaksanaan pengembangan ini yaitu: (1) merumuskan judul, kompetensi inti, dan kompetensi dasar; (2) menyusun indikator dan materi pokok; dan (3) menyusun *storyboard*. Langkah-langkah tersebut merupakan patokan dalam pelaksanaan pengembangan produk media.

Tahap pertama dalam pengembangan produk berupa multimedia interaktif *powtoon* yaitu menentukan kompetensi yang akan dikembangkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan observasi ketika proses pembelajaran sedang berlangsung dan melakukan wawancara kepada guru bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Dawe, akan tetapi observasi tidak bisa dilakukan

karena terkendala pandemi Covid-19. Selain itu, kegiatan wawancara juga tidak dilakukan secara langsung melainkan hanya menyebarkan angket kepada guru bahasa Jawa dan siswa kelas VIII.

Penentuan judul, kompetensi inti, dan kompetensi dasar pada proses pengembangan multimedia interaktif *powtoon* bersumber pada silabus Kurikulum 2013 yang ditetapkan di SMP Negeri 2 Dawe. Judul media pembelajaran ini adalah *Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Berdialog Bahasa Jawa Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Dawe*. Kompetensi inti yang dikembangkan yaitu mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada kurikulum 2013 adalah menulis dan menyajikan teks dialog yang melibatkan tokoh orang tua.

Indikator pencapaian pembelajarannya yaitu mengidentifikasi pokok-pokok isi teks dialog, menulis teks dialog yang melibatkan tokoh orang tua, dan memeragakan naskah sandiwara. Materi pokoknya berisi mengenai penjelasan dialog, *unggah-ungguh Basa Jawa*, dan unsur intrinsik. Selanjutnya terdapat video animasi yang berjudul "*Jawabe Bocah Saiki*" video tersebut merupakan contoh dalam penggunaan *unggah-ungguh Basa Jawa*.

Tahap terakhir dalam pelaksanaan pengembangan produk media adalah merancang *storyboard video*. *Storyboard* pertama berisi materi dialog bahasa Jawa sebagai pengantar

pembelajaran. *Storyboard* kedua berisi rancangan dialog dalam video animasi *powtoon*.

Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Prototipe

Hasil Validasi Ahli Media

Hasil uji validasi ahli media dilakukan oleh dosen jurusan seni rupa yaitu Ratih Ayu Pratiwinindya S.Pd., M.Pd. Terdapat tiga aspek dengan jumlah lima belas indikator dalam angket validasi ahli media. Aspek tampilan multimedia dengan empat indikator mendapat rata-rata skor 3. Aspek desain isi, audio, dan video dengan 11 indikator juga mendapat rata-rata skor 3. Rata-rata skor penilaian dari ahli media secara umum yaitu 3 yang artinya sesuai.

Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan oleh dosen jurusan Bahasa Jawa yaitu Sungging Widagdo S.Pd., M.Pd. terdapat tiga aspek dengan sepuluh indikator dalam angket validasi ahli materi. Angket kelayakan isi dengan empat indikator mendapat rata-rata skor 3,25. Angket kelayakan bahasa dengan tiga indikator mendapat skor 3,3. Aspek kelayakan penyajian dengan tiga indikator mendapat skor 3,3. Rata-rata skor penilaian produk dari ahli materi secara umum yaitu 3,28 yang artinya sesuai.

Perbaikan Prototipe Multimedia Interaktif Powtoon Materi Dialog Berbahasa Jawa

Perbaikan prototipe berdasarkan validasi ahli media berupa *backsound*. Pemilihan *backsound* menurut ahli media kurang sesuai dan terlalu

monoton. Ahli media memberikan saran untuk mengubah pemilihan *backsound*, misalnya pada durasi awal menggunakan instrument lagu dolanan tetapi di tengah diganti dengan musik.

Perbaikan prototipe berdasarkan validasi ahli materi meliputi keakuratan materi perlu diuji cobakan pada siswa, miskonsepsi perbedaan ragam tuturan, dan tingkat tutur dalam kosa kata bahasa Jawa. Ahli materi memberikan koreksi terkait perbedaan ragam tuturan (*ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu, krama alus*) dan tingkat tutur dalam kosa kata (*tembung ngoko, tembung krama madya, dan tembung krama inggil*).

Hasil Uji Coba Produk Terbatas Terhadap Produk Multimedia Interaktif Powtoon Materi Dialog Berbahasa Jawa

Hasil Uji Coba produk Oleh Ahli Media

Ahli media menilai terdapat peningkatan kualitas produk dari media yang pertama diujikan. Pada aspek tampilan mendapat rata-rata skor 3,8. Aspek desain isi, audio, dan video mendapat rata-rata skor 3,25. Rata-rata pemerolehan skor secara umum yaitu 3,5 yang artinya sangat sesuai.

Hasil Uji Coba produk Oleh Ahli Materi

Penilaian yang diberikan oleh ahli materi juga mengalami peningkatan. Pada aspek kelayakan isi mendapat rata-rata skor 4. Aspek kelayakan bahasa mendapat rata-rata skor 3,6. Aspek kelayakan penyajian mendapat rata-rata skor 4. Rata-rata pemerolehan skor secara umum yaitu 3,8 yang artinya sangat sesuai.

Hasil Uji Coba Produk Oleh Guru

Pendapat guru dari perwakilan SMP N 2 Dawe Kudus oleh Ardhita Septy Velani, S.Pd yaitu dengan adanya inovasi terhadap pengembangan media menggunakan aplikasi berbasis website yaitu *powtoon*, diharapkan siswa tidak lagi merasa jenuh ketika sekolah daring. Menurut guru, media animasi *powtoon* tidak perlu dilakukan revisi lebih banyak. Rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian guru yaitu 3,7 yang artinya sangat sesuai.

Hasil Uji Coba Terbatas Siswa

Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas VIII G SMP N 2 Dawe Kudus. Jumlah siswa pada kelas VIII G yaitu 31 siswa, dikarenakan banyak siswa yang terkendala pada kuota internet, maka yang bisa mengikuti uji coba produk yaitu 16 siswa.

Berdasarkan data uji coba produk terbatas pada siswa kelas VIII G yang melibatkan 16 siswa dan 10 indikator dengan jumlah skor yaitu 533, sehingga rata-rata hasil penilaian berdasarkan hasil uji coba adalah 3,3. Mengacu pada tabel konversi, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *powtoon* pada materi teks dialog berbahasa Jawa menurut tanggapan siswa adalah sesuai.

SIMPULAN

Pertama, hasil penelitian pengembangan ini berupa multimedia interaktif *powtoon* pada materi dialog berbahasa Jawa untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Dawe. Media berbasis video pembelajaran yang ditambahkan dengan video

animasi sebagai pelengkap. Video tersebut terdapat materi pembelajaran, contoh dialog, dan penugasan sebagai evaluasi.

Kedua, kelayakan multimedia interaktif *powtoon* pada materi teks dialog untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Dawe berdasarkan penilaian dari validasi ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sesuai. Kualitas produk multimedia interaktif *powtoon* pada penilaian tahap uji coba produk terakhir oleh dosen ahli media mendapat rata-rata skor 3,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat sesuai, dosen ahli materi mendapat rata-rata skor 3,8 sehingga termasuk dalam kategori sangat sesuai.

Ketiga, penilaian guru bahasa Jawa terhadap produk multimedia interaktif *powtoon* pada materi dialog berbahasa Jawa untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Dawe pada uji coba produk terbatas mendapat rata-rata skor 3,7 sehingga termasuk dalam kategori sangat sesuai. Hasil persetujuan siswa terhadap produk multimedia interaktif *powtoon* mendapat rata-rata skor 3,3 sehingga termasuk dalam kategori sesuai. Skor yang demikian termasuk dalam kategori sangat setuju. Kategori sangat setuju ini menunjukkan bahwa guru bahasa Jawa serta siswa beranggapan bahwa multimedia interaktif *powtoon* tersebut telah dibuat dengan sangat baik sehingga dapat menarik siswa untuk belajar bahasa Jawa utamanya pengetahuan ragam bahasa Jawa.

REFERENSI

Ambarwati, N. E. (2017). Piwulang Jawi : Journal of Javanese Learning and Teaching. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 5(2), 17–25. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang/article/view/19712>

- Anggraeni, Nurul. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Edisi Pertama. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229.
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4), 145-150.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Adkhar, Bastiar Ismail. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD*. 1-195.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689-1699.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101-108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>
- Farida, N., & Rahayu, S. (2017). Perbedaan Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Dan Melalui Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas Iv Sdn Gadang 01 Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 7(1), 7. <https://doi.org/10.21067/jip.v7i1.1550>
- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Bel*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hapsari, Yuni. (2015). *Pengembangan Media Kartu Situasi Dalam Pembelajaran Berbicara Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Hidayah, Emi. (2011). *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Indrayanto, B., & Yulastuti, K. (2015). *Fenomena tingkat tutur dalam bahasa Jawa akibat tingkat sosial masyarakat*. *Magistra*, 27(91).
- Insani, N. H., & Mulyana, M. (2019). Pengembangan kamus bahasa Jawa digital berbasis android. *LingTera*, 6(1), 17-29. <https://doi.org/10.21831/lt.v6i1.24435>
- Jannah, M. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Kamila, N. Z. (2016). Fakultas bahasa dan seni universitas negeri semarang 2015. *Unnes*, 145-146.
- Khoyr, Taufiqul. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 BRANGSONG*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Kustandi, Cecep, & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Vita. (2017). Piwulang Jawi: Journal of Javanese Learning and Teaching. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 5(1), 22-27. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang/article/view/20620>
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa. *Pdgg4101/Modul1*, 1-34.
- Mulyono, Arjun B. (2018, Mei 24). *Artikel Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Diakses dari

- <http://redaksi.pens.ac.id/2018/05/24/artikel-media-pembelajaran-berbasis-multimedia-interaktif/>
- Nugroho, Paulus Wicaksana Aji. (2020). *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.
- Puspitasari, F. D. A. (2017). Piwulang Jawi : Journal of Javanese Learning and Teaching. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 5(2), 17–25. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang/article/view/19712>
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media musik dan lagu pada proses pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35-40.
- Rukimin, & Koderi. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 102–114.
- Sadiman, Arif S. dkk., (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- S, Sari Nur. (2018). Piwulang Jawi : Journal of Javanese Learning and Teaching. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 6(2), 22-29. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang/article/view/17496/14244>
- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu. (2004). *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Sastra, J. S. P. B. D. Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas Xi Mipa 2 Sma Pangudi Luhur Sedayu Skripsi.
- Setyani, M. R., & Ismah, I. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar. *Prosiding SENAMKU*, 1, 73-84.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, Ulva., Indiatmoko, B., & Purnomo, S. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Rekaman Siaran Radio Berbasis Kontekstual Sebagai Materi Dialog Berbahasa Jawa*. *Piwulang : Journal of Javanese Learning and Teaching*. 7(2), 44–52.
- Tarigan. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Witringrum, S. G., Kurniati, E., & Sukoyo, J. (2017). *Pengembangan Media Film Kartun Berbahas Jawa Untuk Pembelajaran*.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.