

Pengembangan media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis video *edutainment* pada peserta didik kelas V sekolah dasar

A Nafsiah^{1*}, R Winarni², dan J Daryanto²

¹ Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

² Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[*nafsi.asti@student.uns.ac.id](mailto:nafsi.asti@student.uns.ac.id)

Abstract. *The purpose of this research is to describe the development of learning media for reading Javanese scripts based on edutainment video for fifth-grade students of Mijen Public Elementary School, Surakarta. The type of research is research and development. The development based on the Borg and Gall development research procedure which has been simplified by Puslitjaknov Team. The subject were fifth-grade students at Mijen Public Elementary School, Surakarta. Sources of data come from students and teacher. Data collection techniques using interviews and document analysis. Validation techniques are carried out by material expert, media expert, and practitioner expert. The making of learning media using Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, and Adobe Photoshop. The results showed that the development was declared very feasible. The feasibility level of this learning media based on the assessment of: 1) material expert obtained an average 3.5; 2) media expert obtained an average 3.45; 3) practitioner expert obtained an average 3.875.*

Keywords: *Development, learning media, reading skills, Javanese scripts, edutainment video, elementary school*

1. Pendahuluan

Peraturan Gubernur Jawa Tengah nomor 57 tahun 2013 menyatakan bahwa seluruh satuan pendidikan di Jawa Tengah wajib melaksanakan muatan pelajaran bahasa Jawa [1]. Muatan pelajaran bahasa Jawa merupakan muatan pelajaran lokal yang wajib untuk diwajarkan pada seluruh satuan pendidikan di Provinsi Jawa Tengah, tidak terkecuali untuk jenjang sekolah dasar (SD/MI). Muatan pelajaran bahasa Jawa mengharuskan peserta didik untuk menguasai empat keterampilan berikut ini: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis [2]. Kegiatan membaca adalah kegiatan memahami dan memperoleh pengetahuan dari sebuah teks yang disampaikan oleh penulis [3]. Keterampilan membaca dalam muatan pelajaran bahasa Jawa kelas V sekolah dasar terdapat kompetensi dasar untuk membaca aksara Jawa.

Peserta didik masih menemukan kesulitan-kesulitan dalam membaca aksara Jawa. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh akibat pandemi covid-19 juga ikut andil menambah kesulitan peserta didik dalam memahami materi aksara Jawa. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual atau menggunakan aplikasi virtual yang terkoneksi dengan internet [4]. Masalah

sinyal internet yang kurang stabil, orang tua/wali yang tidak bisa mendampingi, kebosanan/kejujahan peserta didik, menurunnya motivasi belajar, dan munculnya masalah-masalah yang lain.

Brier mengungkapkan bahwa dalam proses pencapaian konsep pembelajaran memerlukan interaksi antara guru dan siswa untuk pencapaian tujuan, sesuai kondisi lingkungan, sarana, serta media pembelajaran [5]. Media pembelajaran adalah media yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, dan perasaan peserta didik dalam kegaitan belajar untuk mencapai tujuan tertentu [6]. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran berupa video sangat cocok untuk diterapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Kelebihan media pembelajaran berbentuk video menurut Sanaky yaitu: menyajikan obyek belajar secara realistik, adanya daya tarik tersendiri, memotivasi belajar, baik untuk mencapai tujuan belajar, dan membantu mengurangi kejenuhan belajar [7].

Media yang menarik dan membantu memahami materi pembelajaran berupa video pendidikan (*education*) yang dikombinasikan dengan hiburan (*entertainment*) masih jarang ditemukan. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Video *Edutainment* pada Peserta Didik Kelas V SDN Mijen Surakarta”. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis video *edutainment* untuk peserta didik kelas V SDN Mijen Surakarta.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Borg dan Gall mengemukakan penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan [8]. Pengembangan penelitian pendidikan bisa menghasilkan produk yang sama sekali baru, gabungan produk yang sudah ada, atau juga penyempurnaan produk sebelumnya [9].

Borg dan Gall menjelaskan bahwa langkah penelitian dan pengembangan terdiri atas sepuluh langkah. Tahap-tahap penelitian dan pengembangannya antara lain: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal [10]. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan dengan mengikuti prosedur penelitian pengembangan Borg dan Gall yang diringkas oleh Puslitjaknov, yaitu: analisis produk; mengembangkan produk awal; validasi ahli dan revisi; uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk; uji coba lapangan skala besar dan produk akhir [11].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Produk yang Akan Dikembangkan

Pengumpulan data tidak didasarkan oleh teori, akan tetapi berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan pada penelitian [12]. Peneliti memperoleh data dari teknik pengumpulan data analisis dokumen dan wawancara. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan awal dalam pengembangan suatu produk. Analisis data menurut Noeng Muhadjir adalah upaya menyusun sistematis hasil pengamatan untuk menambah pengetahuan peneliti tentang masalah yang diteliti dan ditampilkan sebagai temuan baru [13]. Pada wawancara yang dilakukan dengan peserta didik dan guru kelas terungkap beberapa permasalahan yang berkaitan dengan muatan pelajaran bahasa Jawa. Peserta didik merasa kesulitan dan bingung saat mempelajari bentuk dan aturan penulisan aksara Jawa. Guru kelas mengungkapkan terdapat permasalahan pada penggunaan model/metode pembelajaran yang dirasa masih kurang inovatif, waktu yang terbatas untuk muatan pelajaran bahasa Jawa, dan pelaksanaan pembelajaran daring. Materi yang paling sulit pada muatan pelajaran Bahasa Jawa bagi peserta didik adalah materi aksara Jawa. Pada materi tersebut, jumlah peserta didik yang memiliki nilai belum tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) lebih banyak.





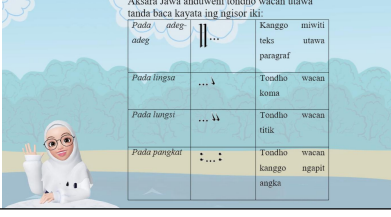
Analisis dokumen dilakukan pada silabus, buku pegangan guru dan siswa, dan daftar nilai ulangan harian muatan pelajaran bahasa Jawa kelas V SD Negeri Mijen Surakarta. Peneliti melakukan



peninjauan pada buku muatan pelajaran bahasa Jawa yang berjudul “Widya Utama Basa Jawa 5” [14]. Berdasarkan hasil analisis data wawancara dan dokumen, kelas V SD Negeri Mijen Surakarta membutuhkan suatu media pembelajaran yang mudah untuk digunakan, mudah dipahami, dan menarik. Media *edutainment* adalah media yang mengombinasikan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung optimal dan menyenangkan, salah satu bentuk media *edutainment* adalah video [15]. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Edgar Dale dan Brunner yang menyatakan bahwa peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berarti ketika guru menciptakan situasi belajar yang dapat dirasakan peserta didik dengan seluruh panca inderanya [16].

3.2. Mengembangkan Produk Awal

Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Adobe Photoshop. Berikut bagian-bagian video *edutainment* membaca aksara Jawa:

Tabel 1. Bagian-Bagian pada Video *Edutainment* Membaca Aksara Jawa

No.	Gambar Produk	Keterangan
1.		Bagian pembukaan video terdiri dari judul video, nama dosen prmbimbing, identitas peneliti, identitas perguruan tinggi. Terdapat salam pembuka yang dilanjut dengan penyampaian materi.
2.		Pada bagian ini berisi tentang materi aksara Jawa.
3.		Pada bagian selanjutnya menjelaskan tentang pasangan aksara Jawa beserta dengan contoh dan gambar penjelas contoh.
4.		Pada bagian ini menjelaskan tentang materi <i>sandhangan</i> aksara Jawa beserta dengan contoh dan gambar penjelas contoh.
5.		Pada bagian video selanjutnya menjelaskan materi tondho wacan atau tanda baca aksara Jawa.

6.		Pada bagian selanjutnya tentang contoh soal yang disertai gambar penjasar contoh soal.
7.		Pada bagian akhir video berisi pengingat untuk mencoba mengerjakan latihan soal pada tautan Google Form yang sudah dibagikan, dilanjutkan dengan penutupan proses pembelajaran, dan salam penutup.

3.3. Validasi Ahli dan Revisi

Penilaian kevalidan produk dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Penilaian dari para ahli selanjutnya dihitung dan dianalisis untuk mendapatkan nilai berupa bentuk konversi dengan metode kuantitatif yang menentukan kualitas dari produk yang sudah dikembangkan. Metode deskriptif kuantitatif adalah menggambarkan kondisi dari data yang berbentuk angka yang dikumpulkan dari hasil pengamatan tentang permasalahan di lapangan [17]. Pengubahan data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan skala likert berdasarkan tabel konversi nilai skala 4 oleh Mardapi [18] yang sudah dimodifikasi seperti pada tabel:

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

No.	Rentang Skor	Kategori Menurut Mardapi	Modifikasi	Modifikasi
1.	$X > 3$	Sangat Positif	Sangat Tinggi	Sangat Layak
2.	$3 > X \geq 2,5$	Positif	Tinggi	Layak
3.	$2,5 > X \geq 2$	Negatif	Rendah	Kurang Layak
4.	$X < 2$	Sangat Negatif	Sangat Rendah	Sangat Kurang Layak

Aspek materi dari produk yang dikembangkan divalidasi oleh Bapak Rahmat, S.S., M.A., dosen program studi Pendidikan Bahasa Jawa dari Universitas Sebelas Maret. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 20 item penilaian yang selanjutnya diubah ke dalam bentuk persen secara kuantitatif dan dikategorikan berdasarkan kategori kelayakan media.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

Jenis Rubrik Penilaian Validasi	Jumlah Skor Perolehan	Rata-Rata	Kategori
Materi	70	3,5	Sangat Layak

Aspek media dari produk yang dikembangkan divalidasi oleh Bapak Dr. Sukarno, M.Pd., dosen program studi PGSD dari UNS. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 20 item penilaian yang selanjutnya diubah ke dalam bentuk persen secara kuantitatif dan dikategorikan berdasarkan kategori kelayakan media.

Tabel 4. Validasi Ahli Media

Jenis Rubrik Penilaian Validasi	Jumlah Skor Perolehan	Rata-Rata	Kategori
Media	69	3,45	Sangat Layak





Uji praktisi dari produk yang dikembangkan dilakukan dan divalidasi oleh Bapak Burhan Shodiq, S.Pd., guru kelas V dari SD Negeri Mijen Surakarta. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 40 item penilaian yang selanjutnya diubah ke dalam bentuk persen secara kuantitatif dan dikategorikan berdasarkan kategori kelayakan media.

Tabel 5. Validasi Ahli Praktisi

Jenis Rubrik Penilaian Validasi	Jumlah Skor Perolehan	Rata-Rata	Kategori
Praktisi	155	3,875	Sangat Layak

Beberapa perbaikan yang dilakukan untuk penyempurnaan media pembelajaran video *edutainment* membaca aksara Jawa antara lain:

Tabel 6. Bagian-Bagian Video *Edutainment* Membaca Aksara Jawa Sebelum dan Setelah Perbaikan

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	Sebaiknya diberi gambar penyerta/penjelas kata/kalimat yang dicontohkan.		
2.	Judul tidak perlu menggunakan nama SD-nya.		

3.4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan kepada 10 peserta didik. Pelaksanaan uji coba skala kecil menggunakan metode daring. Pada pelaksanaan *pre-test* diketahui yang mendapatkan nilai tuntas KKM adalah 2 orang, akan tetapi setelah melihat media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis video *edutainment* jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas KKM bertambah menjadi 7 orang. Sebagian besar kesan/pesan yang diberikan peserta didik dan guru kelas V SDN Mijen Surakarta pada uji coba skala kecil antara lain: merasa terbantu dan menjadi lebih mudah memahami materi aksara Jawa dengan adanya media pembelajaran ini. Sehingga, media pembelajaran tidak dilakukan revisi.

3.5. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir

Uji coba lapangan skala besar kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 30 dengan 6 peserta didik berhalangan hadir. Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan secara tatap muka dan dibagi ke dalam dua sesi pembelajaran. Pada pelaksanaan *pre-test* diketahui hanya 6 peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas KKM, akan tetapi setelah melihat media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis video *edutainment* jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas KKM bertambah menjadi 19 orang. Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba, peneliti tidak memperoleh kritik maupun saran. Sehingga, produk akhir dari media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis video *edutainment* pada peserta didik kelas V SDN Mijen Surakarta masih sama dengan tahap pengembangan produk awal.

4. Kesimpulan

Tujuan penelitian adalah menghasilkan media pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis video *edutainment* untuk peserta didik kelas V sekolah dasar sesuai dengan pandangan para ahli. Validasi para ahli mengategorikan media ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan pelaksanaan uji coba skala kecil dan besar membuktikan bahwa media dapat membantu memperbaiki hasil belajar peserta didik.

5. Referensi

- [1] Gubernur Jawa Tengah 2013 Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013
- [2] Y. D. Wulandari, E. Poerwanti, dan N. Isbadriantingtyas 2018 Pengembangan Media PERDASAWA (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Kesulitan membaca Aksara Jawa J. Pemikir. dan Pengemb. SD 6 (1) 75–87
- [3] I. Ariwijaya, J. Daryanto, dan D. Y. Saputri 2021 Pengembangan media pembelajaran quiz game untuk keterampilan membaca aksara jawa peserta didik kelas v sekolah dasar JPI (Jurnal Pendidik. Indones. 7 (4)
- [4] N. Yanto, S. Wahyuningsih, dan Suharno 2021 Analisis Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Rumah sebagai Dampak Pandemi COVID-19 J. Pendidik. Dasar 9 (1) 52–57
- [5] P. Z. Huzaimah dan R. Amelia 2021 Hambatan yang Dialami Siswa dalam Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19 J. Cendekia J. Pendidik. Indones. 5 (1) 533–541
- [6] M. A. D. P. Riskiani dan I. G. A. A. Wulandari 2022 Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS JPD J. Pendidik. Dasar 13 (1) 42–61 2022.
- [7] L. Tarida 2020 Pemanfaatan Google Classroom dan Video Pembelajaran berbasis Problem Solving sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Era Pandemi Covid-19 J. Saintara 5 (1) 16–20
- [8] M. A. Hamid 2016 Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika VOLT J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro 1 (1) 37–46
- [9] Budiyono Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan 2017 Surakarta: UNS Press, 2017
- [10] F. D. Cahyani 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi
- [11] N. Y. Sari dan W. Nuryono 2018 Pengembangan Buku Panduan Orang Tua untuk Mendukung Perencanaan Karir Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo J. BK UNESA 8 (1)
- [12] E. Sugiarto 2015 Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis
- [13] A. Rijali 2018 Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin J. Alhadharah 17 (33) 81–95
- [14] Sumarlam, E. S. Suryani, dan Wijiyanti 2015 Widya Utama Basa Jawa 5 Surakarta: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- [15] W. Setyaningrum dan N. H. Waryanto 2017 Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik? J. Mercumatika J. Penelit. Mat. dan Pendidik. Mat. 2 (1) 40–56

- [16] S. Hadi 2017 Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar Pros. TEP PDs 1 (15) 96–102
- [17] M. Tuerah 2014 Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku Ikan Tuna pada CV. Golden Kk J. Ris. Ekon. Manajemen, Bisnis dan Akunt. 2 (4) 524–536
- [18] A. D. Putratama 2015 Pengembangan Media Video Tematik Kelas V Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 3 Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Negeri Kruwisan Tahun Ajaran 2014/2015