



DEVELOPING INTERACTIVE MULTIMEDIA *UNGGAH-UNGGUH* BASA JAWA (*GAUNG BAJA*) AS A LEARNING MEDIA FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOLS

Siska Septiani¹, Sripit Widiastuti², Adin Fauzi³

^{1,2,3} Universitas Islam Balitar, Blitar, Indonesia

¹sseptiani767@gmail.com, ²sripitpgsd@gmail.com, ³adinfauzi2693@gmail.com

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *UNGGAH-UNGGUH* BASA JAWA (*GAUNG BAJA*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR

ARTICLE INFO

Submitted:
24 November 2020
24th November 2020

Accepted:
08 Desember 2020
08th December 2020

Published:
25 Desember 2020
25th December 2020

ABSTRACT

Abstract: *Unggah-Ungguh Basa* was one of the Javanese language materials taught at grade IV Elementary School. However, it was difficult for students to understand this material because the students were not interested in learning. Based on the existing problems, the purpose of this study was to produce suitable interactive multimedia as a learning media to attract the students' interest in understanding "unggah-ungguh basa" material. This research was research and development proposed by Sugiyono which was limited to five stages: (1) looking for potentials and problems, (2) collecting data, (3) designing products, (4) validating the design, (5) revising the product. This study was limited to the product revision stage after expert validation due to the constraints of the COVID-19 pandemic. The instrument used in this study was a questionnaire. The data were obtained and analyzed by using quantitative descriptive data analysis. According the material experts, the materials contained in the Interactive Multimedia Gaung Baja could be understood easily by the students with the percentage of 94.2% (very feasible). Furthermore, the score from the media experts was 91% (very feasible) because the Interactive Multimedia Gaung Baja contained an attractive appearance and several contents, such as materials, audios, videos, and quiz games to train students' understanding. These results indicated that the Interactive Multimedia Gaung Baja was very feasible as a learning media for grade IV elementary school students.

Keywords: *interactive multimedia, unggah- ungguh basa jawa, learning media*

Abstrak: *Unggah-ungguh basa* merupakan salah satu materi bahasa Jawa yang diajarkan pada kelas IV Sekolah Dasar. Namun, materi tersebut sulit dipahami oleh siswa karena kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan yang ada maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran guna menarik minat siswa untuk memahami materi unggah-ungguh basa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* menurut Sugiyono yang dibatasi sampai lima tahap yaitu (1) mencari potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) mendesain produk, (4) memvalidasi desain, (5) revisi produk. Penelitian dilakukan hanya sampai tahap revisi produk setelah validasi ahli karena adanya kendala pandemi covid 19. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Data diperoleh dan dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Pada penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam Multimedia Interaktif Gaung Baja mudah dipahami siswa yakni sebesar 94.2% (sangat layak). Selanjutnya penilaian dari ahli media memperoleh nilai sebesar 91% (sangat layak) karena Multimedia Interaktif Gaung Baja memiliki tampilan yang menarik dan memuat beberapa isi yaitu materi, audio, video dan permainan kuis untuk melatih pemahaman siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Gaung Baja sangat layak sebagai media pembelajaran untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: *multimedia interaktif, unggah-ungguh basa jawa, media pembelajaran*

CITATION

Septiani, S., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2020). Developing Interactive Multimedia *Unggah-Ungguh Basa Jawa (Gaung Baja)* as a Learning Media for Grade IV Elementary Schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 850-860. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i6.8110>.

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat di Pulau Jawa salah satunya adalah Jawa Timur. Bahasa Jawa digunakan sebagai alat komunikasi dalam pergaulan sehari-hari. Menurut Puspitoningrum & Rahmayantis, (2018) fungsi bahasa Jawa adalah digunakan sebagai informasi untuk menyampaikan pesan dari masyarakat yang saling membantu dalam pergaulan di lingkungan masyarakat kebudayaan Jawa.

Penggunaan dalam berbicara menggunakan bahasa Jawa yang baik, yakni menggunakan bahasa Jawa *krama* karena berfungsi sebagai proses interaksi sosial lebih baik dan memiliki nilai yang harmonis (Yulianti et al., 2018). Menurut (Purwadi, 2017), ketika seseorang berbicara dengan orang lain selain memperhatikan aturan tata bahasa, juga masih harus memperhatikan siapa saja orang yang diajak berbicara. Kata atau bahasa yang disampaikan pada orang lain itulah yang disebut *unggah-ungguh basa Jawa*.

Sasangka, (2004) menyatakan bahwa *unggah-ungguh basa Jawa* secara etik dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk *ngoko* (ragam *ngoko*) dan *krama* (ragam *krama*). Penerapan *unggah-ungguh basa Jawa* sangat penting dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan sebagai alat komunikasi mempunyai nilai positif serta keindahan dalam berbahasa. Materi *unggah-ungguh basa Jawa* tersebut terdapat dalam pelajaran Bahasa Jawa dan mulai diajarkan di Sekolah Dasar.

Berdasarkan Kebijakan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 mata pelajaran Bahasa Jawa wajib diajarkan sebagai mata pelajaran muatan lokal. Mata Pelajaran Bahasa Jawa diajarkan di sekolah mulai tingkat SD, SMP dan SMA atau sederajat. Bahasa Jawa dimaksudkan sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual, dan karakter. Pembelajaran tersebut dilaksanakan minimal 2 jam dalam satu minggu (Peraturan Gubernur Jawa Timur No 19 Tahun 2014, 2014).

Materi dalam pembelajaran bahasa Jawa

meliputi teks puisi (*geguritan*), teks cerita, teks dialog (*pacelathon*), teks *tembang dolanan*, aksara Jawa, dan kata berimbuhan. Dialog (*pacelathon*) merupakan percakapan yang dilakukan antara dua orang atau lebih antara penutur dan seorang yang menjadi mitra tutur (Puspitoningrum & Rahmayantis, 2018). Materi *pacelathon* mengajarkan tentang cara berkomunikasi menggunakan bahasa dan sopan santun yang benar pada masyarakat Jawa. Aturan bahasa yang diajarkan pada materi *pacelathon* yaitu mengenai *unggah-ungguh basa*. Orang Jawa pada saat berbicara diatur dalam tata krama yang disebut *unggah-ungguh basa* (Hadi et al., 2016). *Unggah-ungguh basa* dipelajari pada materi *pacelathon* dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena mempunyai pengaruh yang baik untuk membentuk karakter dan sopan santun dalam berbahasa, sehingga seorang guru harus mampu membuat peserta didik paham mengenai penggunaan *unggah-ungguh basa* dalam materi *pacelathon* dengan baik dan benar. *Unggah-ungguh basa* yang diajarkan pada Sekolah Dasar mencakup tentang *undha-usuk* dalam bahasa *ngoko* dan *krama*. Bahasa *ngoko* dan *krama* masing-masing dibedakan menjadi dua yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus*, sedangkan *krama* dibedakan menjadi *krama lugu* dan *krama alus*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada 3 Sekolah Dasar di Kota Blitar, menunjukkan bahwa ada permasalahan terkait dengan sikap dan pemahaman siswa. Pada saat proses pembelajaran siswa cenderung ramai dan berbicara sendiri dengan temanya sehingga tidak fokus dalam pembelajaran. Siswa juga sulit membedakan antara *ngoko* dan *krama*. Kesulitan siswa tersebut mempengaruhi keterampilan berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa* yang benar. Hal tersebut dibuktikan melalui penyebaran angket analisis kebutuhan siswa yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan bahwa 59% dari 78 siswa dari 3 Sekolah Dasar yang ada di Kota Blitar tidak dapat berbicara sopan menggunakan *unggah-ungguh basa* dengan benar.

Selain permasalahan terkait dengan sikap

dan pemahaman siswa, masalah lain juga muncul mengenai media pembelajaran. Media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa masih sangat terbatas. Tidak ada media khusus yang mendukung proses pembelajaran bahasa Jawa pada materi *unggah-ungguh basa*. Siswa hanya belajar menggunakan buku tantri dan LKS. Buku tantri merupakan buku berisi materi bahasa Jawa yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi sedangkan LKS digunakan oleh siswa untuk mengerjakan latihan-latihan soal. Media yang digunakan pada proses pembelajaran masih tradisional sehingga ceramah digunakan sebagai metode yang utama. Media teknologi belum pernah dimanfaatkan sama sekali oleh guru maupun siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan angket analisis kebutuhan siswa yang menyatakan bahwa 100% pembelajaran bahasa Jawa belum pernah menggunakan media teknologi dan video. Sedangkan fasilitas yang dimiliki siswa maupun guru sudah mendukung proses pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti penggunaan LCD dan *handphone android*.

Pemanfaatan media LCD dan *handphone android* seharusnya bisa digunakan oleh siswa maupun guru. Penggunaan LCD dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran di sekolah sedangkan *handphone android* dapat digunakan untuk pemberian tugas di rumah. Hasil angket analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 52% dari 78 siswa telah memiliki *handphone android* sendiri. Bagi siswa yang belum memiliki *handphone android* dapat izin kepada orang tuanya untuk menggunakan *handphone android* miliknya yang bertujuan agar bisa menyelesaikan tugas dari sekolah yang diberikan melalui *handphone android*.

Pembelajaran yang siswa butuhkan saat ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media visual agar dapat menarik perhatian siswa. Media visual memiliki manfaat yaitu dapat membantu memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat terhadap siswa dan dapat memberikan hubungan baik antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2006). Selain itu pembelajaran yang dibutuhkan saat ini adalah pembelajaran dengan melibatkan siswa

untuk aktif mengikuti proses kegiatan belajar yang inovatif. Kegiatan belajar tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang memiliki variasi dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat menetapkan yang dikehendaki untuk proses yang diinginkan (Daryanto, 2010). Menurut (Anitah, 2010) multimedia interaktif adalah suatu pengaturan penyajian pelajaran dengan menampilkan ragam visual, audio, dan materi video.

Multimedia interaktif tidak terlepas dari teknologi masa kini yang bermanfaat sebagai alat pendukung pembuat multimedia interaktif tersebut. Pemanfaatan teknologi masa kini sangatlah berguna untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga penggunaan teknologi mempunyai peranan yang penting terhadap proses belajar mengajar. Penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran merupakan salah satu cara agar proses pembelajaran menjadi efektif, hal ini dikarenakan siswa lebih suka dengan suatu tampilan yang menarik. Salah satu multimedia interaktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi edukatif. Pembuatan multimedia interaktif dapat dibuat melalui berbagai *software* seperti *construct 2* dan *adobe flash*. *Construct 2* adalah salah satu *software* aplikasi untuk membuat permainan yang sederhana (Ridoi, 2018).

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif sebelumnya telah dilakukan oleh Widyahastuti, (2016) tentang *Pengembangan Multimedia Interaktif Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Produk pada penelitian tersebut adalah multimedia interaktif *unggah-ungguh basa Jawa* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* berisi aplikasi multimedia interaktif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif tersebut telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan multimedia lainnya dilakukan oleh Nurrohmah, (2018) tentang *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III SD*. Produk yang

dihasilkan pada penelitian tersebut adalah berupa *Compact Disk* dan tersedia format aplikasi. Multimedia interaktif tersebut telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa kelas III SD.

Penelitian terdahulu dipaparkan pada latar belakang untuk menjelaskan bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti merupakan hasil pengembangan dari penelitian sebelumnya yaitu untuk pembelajaran *unggah-unggah basa Jawa*. Pada penelitian terdahulu tentunya masih ada kekurangan seperti cakupan materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan hanya terbatas penjelasan materi

unggah-unggah basa Jawa saja. Selain itu media yang dihasilkan dikemas dalam bentuk *Compact Disk* sehingga tidak dapat dioperasikan melalui *handphone android*.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif yang dikemas di dalam *flashdisk* agar dapat *diinstall* untuk *handphone android* dengan menambahkan isi materi tentang *pacelathon*. Selain itu peneliti akan menyajikan video nyata dan permainan kuis berskor pada multimedia interaktif tersebut guna dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif.

KAJIAN TEORETIS

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia adalah perpaduan dari grafik, teks, audio, video, dan gambar bergerak yang merupakan kesatuan secara bersama-sama dengan menampilkan berbagai informasi, pesan, atau isi mata pelajaran (Arsyad, 2006). Hal tersebut juga dijelaskan oleh Vaughan, (2006) yang menjelaskan bahwa multimedia merupakan semua kombinasi teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

Multimedia berdasarkan cara pengaksesannya dibagi menjadi dua yaitu linier dan non-linier. Multimedia linier menampilkan presentasi secara berurutan dan penggunaannya tidak dapat mengontrol sistem tersebut, dalam hal ini pengguna harus menunggu seluruh presentasi selesai ditampilkan. Berbeda dengan multimedia non-linier menurut Sutopo, (2012) menyatakan bahwa multimedia non-linier disebut juga sebagai sistem tidak tetap dari multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang memiliki kelengkapan alat pengontrol dan dapat dioperasikan atau digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat menentukan apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010). Multimedia interaktif disajikan dengan kontrol sehingga siswa tidak hanya dapat mendengar dan melihat suara dan gambar, tetapi juga memberikan respon aktif.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa multimedia interaktif sama dengan

multimedia yang cara pengaksesannya dengan cara non linier. Multimedia interaktif atau non linier adalah suatu sistem yang merupakan bagian dari multimedia yang berisi gambar, suara, materi maupun video yang dilengkapi dengan alat pengontrol atau pilihan navigasi.

2. Unggah-Ungguh Basa Jawa

Unggah ungguh basa merupakan aturan bahasa yang digunakan sebagai pedoman untuk berbicara kepada orang lain. Menurut Setiyanto, (2010) ketika seseorang berbicara selain memperhatikan aturan tata bahasa, juga harus memperhatikan siapa saja orang yang diajak berbicara. Berbicara kepada orang yang lebih tua tidak sama dengan berbicara pada anak-anak atau yang seumuran. Kata atau ucapan bahasa yang diutarakan pada orang lain itulah yang disebut *Unggah-Ungguhing Basa*.

Sasangka, (2004) menyatakan *unggah-unggah basa* secara benar dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk *ngoko* (ragam *ngoko*) dan *krama* (ragam *krama*).

3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang dapat diartikan secara harfiah sebagai "perantara" atau "pengantar" Angkowo R. Dan A. Kosasih, (2007). Media erat kaitannya dalam proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Arsyad, (2006) media adalah bagian yang tidak

dapat dipisahkan dari proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan khususnya tujuan pembelajaran di sekolah. Media penting dalam proses pembelajaran, mengingat media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menumbuhkan motivasi belajar, mempermudah siswa memahami pembelajaran, membuat suasana pembelajaran tidak membosankan, serta lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa (Sudjana, N., Rivai, 2010). Hal tersebut juga disampaikan oleh Sadiman, (2009) menjelaskan bahwa media adalah

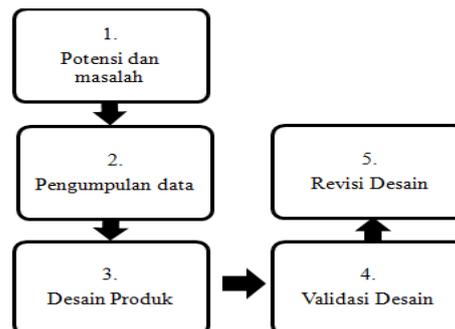
sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta memperoleh perhatian siswa sedemikian rupa sehingga dapat terjadi proses belajar.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara penyalur pesan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah dan memiliki berbagai manfaat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* yakni suatu metode penelitian yang berguna untuk menciptakan suatu produk tertentu, dan diuji kelayakannya (Sugiyono,

2016). Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dibatasi sampai lima tahap karena tadanya pandemi *covid 19*. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Kerja

Langkah pertama adalah potensi dan masalah yakni untuk mencari permasalahan yang ada di sekolah serta potensi yang dapat dikembangkan. Langkah kedua adalah pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara, observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa. Langkah ketiga yaitu desain produk yakni peneliti mendesain muatan isi mulai tampilan sampai materi yang disesuaikan dengan hasil analisis pada saat pengumpulan data. Langkah keempat adalah validasi desain yakni penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh 4 ahli materi dan 3 ahli media. Langkah kelima adalah revisi produk yakni tahap dimana peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar yang ada di Kota Blitar. Proses pengumpulan data dilakukan di 3 sekolah yakni UPT SD Negeri Ngadirejo 01, UPT SD Negeri Tanggung 01, UPT SD Negeri Bendo 02 Kota Blitar.

Instrumen pada penelitian ini yakni menggunakan angket analisis kebutuhan siswa, lembar observasi, dan pedoman wawancara untuk pengumpulan data. Sedangkan untuk penilaian kelayakan produk oleh ahli materi dan media pembelajaran menggunakan angket validasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara untuk memperoleh informasi mendalam mengenai siswa maupun guru pada saat proses pembelajaran, teknik observasi

digunakan untuk mengetahui ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran.

Teknik analisis data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket oleh ahli materi dan ahli media yang dihitung dengan teknik persentase. Pertama peneliti menjumlahkan skor untuk mengetahui jumlah skor angket. Hasil dari skor angket dibagi dengan nilai maksimal angket untuk mengetahui nilai persentase. Rumus yang digunakan untuk adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\%$$

(Sumber: Nisa, 2015)

Keterangan:

P = kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban pilihan

$\sum xt$ = jumlah jawaban tertinggi

Untuk mempermudah siswa dalam mengisi angket analisis kebutuhan siswa maka peneliti menggunakan skala Guttman. Berikut adalah indikator penilaian angket untuk siswa.

Tabel 1. Indikator Penilaian Angket Siswa

| No | Kriteria | Positif | Negatif |
|----|----------|---------|---------|
| 1 | Iya | 1 | 0 |
| 2 | Tidak | 0 | 1 |

(Sugiyono, 2016)

Tabel di atas menunjukkan bahwa apabila terdapat pertanyaan atau pernyataan yang bersifat positif maka jawaban iya mendapat nilai 1 dan jawaban tidak mendapat nilai 0. Untuk pertanyaan atau pernyataan yang bersifat negatif maka jawaban iya mendapat nilai 0 dan jawaban tidak

mendapat nilai 1.

Data hasil angket validasi ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan skala *likert*. Tabel berikut merupakan indikator penilaian untuk ahli materi dan media.

Tabel 2. Indikator Penilaian Angket Validasi

| No | Kriteria | Positif | Negatif |
|----|----------------------------------|---------|---------|
| 1 | SB(Sangat Baik) | 5 | 1 |
| 2 | Baik | 4 | 2 |
| 3 | B (Baik) | 3 | 3 |
| 4 | C (Cukup) | 2 | 4 |
| 5 | K (Kurang) SK (Sangat Kurang) | 1 | 5 |

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Setelah melakukan penilaian dengan memperhatikan indikator di atas, maka berikut ini merupakan tabel kualifikasi persentase untuk

mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan melalui penilaian dari validator.

Tabel 3. Kualifikasi Berdasarkan Persentase Rata-Rata

| Tingkat Pencapaian | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|--------------------|-------------------|--------------------|
| 90 – 100% | Sangat layak | Tidak perlu revisi |
| 75 – 89% | Layak | Tidak perlu revisi |
| 65 – 74% | Cukup layak | Direvisi |
| 55 – 64% | Kurang layak | Direvisi |
| 0 – 54% | Tidak layak | Direvisi |

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui apabila persentase yang diperoleh adalah 90-100% dikategorikan sangat layak sehingga tidak perlu revisi. 75-89% dikategorikan

layak dan tidak perlu revisi. 65-74% dikategorikan cukup layak, 55-64% dikategorikan kurang layak, dan 0-54% dikategorikan tidak layak sehingga perlu dilakukan revisi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah Multimedia Interaktif Gaung Baja yang dapat dipeoraskan melalui *handphone android* serta dapat ditampilkan melalui *laptop 32bit* dan *64bit*.

Desain awal pengembangan produk Multimedia Interaktif Gaung Baja pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan gambar-gambar dan bahan materi. Gambar dan materi disusun dan didesain pada *powerpoint*.
2. Setelah materi tersusun maka peneliti membuat percakapan yang digunakan untuk membuat video. Video diedit menggunakan aplikasi *video maker*.
3. Setelah desain tampilan, rencana isi dan materi sudah tersusun dalam *power point* langkah selanjutnya yaitu menempatkan desain

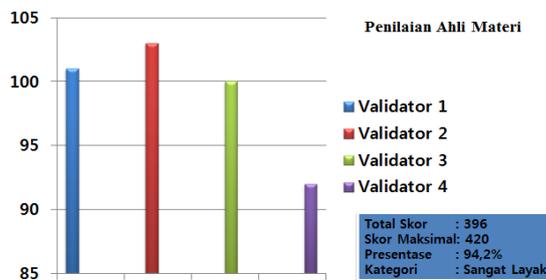
multimedia interaktif Gaung Baja pada *construct2* sesuai desain yang ada pada *power point*.

4. Mentransfer data menjadi aplikasi *android*.

Hasil pengembangan produk Multimedia Interaktif Gaung Baja yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi kepada 7 validator yang terdiri dari 4 validator ahli materi, dan 3 validator ahli media pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Diketahui data hasil penilaian dari 4 validator ahli materi, persentase yang diperoleh adalah 94.2%. Berdasarkan kriteria penilaian kelayakan yang diperoleh pada ahli materi maka 94.2% masuk dalam rentang 90-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Berikut adalah gambaran hasil penilaian oleh ahli materi.

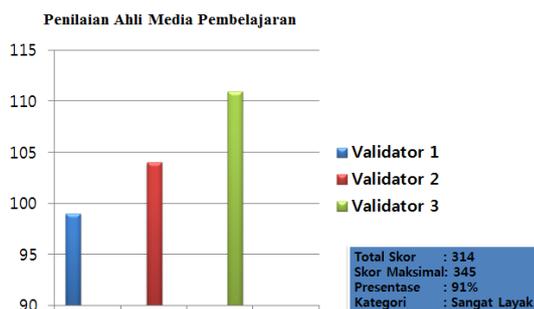


Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

Pada gambar di atas dapat diketahui bahwa validator 1 memberikan penilaian dengan skor 101. Validator 2 memberikan penilaian dengan skor 103. Validatr 3 memberikan penilaian dengan skr 100. Validatr 4 memberikan penilaian denan skor 92. Sehingga Total seluruh skor adalah 396 dari skor maksimal 420.

b. Validasi Ahli Media

Diketahui data hasil penilaian dari 3 validator ahli media pembelajaran, peresentase yang diperoleh adalah 91%. Hasil tersebut masuk dalam rentang 90-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Berikut adalah gambaran hasil penilaian oleh ahli media.:

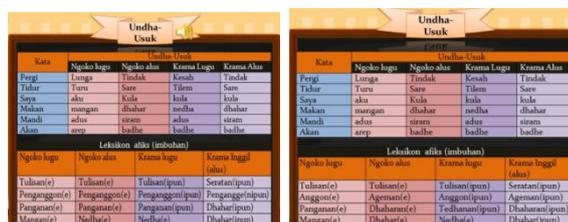


Gambar 3. Grafik Penilaian Media

Pada gambar di atas dapat diketahui bahwa validator 1 memberikan penilaian dengan skor 99. Validator 2 memberikan penilaian dengan skor 104. Validator 3 memberikan penilaian dengan skor 111. Sehingga Total seluruh skor adalah 314 dari skor maksimal 345 .

Revisi Produk pada tahap validasi oleh ahli materi terdapat catatan revisi yang perlu diperbaiki yakni mengenai kosa kata dan ejaan harus sesuai

menurut aturan kaidah bahasa Jawa baku. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hermaji, (2008) yang menjelaskan bahwa dalam aturan ejaan bahasa Jawa memiliki kaidah yang tidak sama dengan bahasa lain seperti bahasa Arab maupun bahasa Indonesia. Berikut adalah gambar revisi mengenai perbaikan kata yang telah disesuaikan dengan kaidah bahasa Jawa baku.



| Undha-Usuk | | | | |
|-------------------------|---------------|-----------------|-----------------|------------|
| Undha-Usuk | | | | |
| Kata | Ngoko lugu | Ngoko alus | Krama Lugu | Krama Alus |
| Pergi | Lunga | Tindak | Keruh | Tindak |
| Tidur | Turu | Sare | Tilam | Sare |
| Sepa | aba | Kula | kula | kula |
| Makan | manang | dibabar | nedha | dibabar |
| Mandi | ndun | ndun | ndun | ndun |
| Alam | arep | badhe | badhe | badhe |
| Lekikon atika (ambahan) | | | | |
| Ngoko lugu | Ngoko alus | Krama lugu | Krama Inggil | |
| Tulisan(e) | Tulisan(e) | Tulisan(pun) | Seratan(pun) | |
| Panganggon(e) | Panganggon(e) | Panganggon(pun) | Panganggon(pun) | |
| Panganan(e) | Panganan(e) | Panganan(pun) | Dhahan(pun) | |
| Mangan(e) | Nedha(e) | Nedha(e) | Dhahan(pun) | |

| Undha-Usuk | | | | |
|-------------------------|---------------|-----------------|-----------------|------------|
| Undha-Usuk | | | | |
| Kata | Ngoko lugu | Ngoko alus | Krama Lugu | Krama Alus |
| Pergi | Lunga | Tindak | Keruh | Tindak |
| Tidur | Turu | Sare | Tilam | Sare |
| Sepa | aba | Kula | kula | kula |
| Makan | manang | dibabar | nedha | dibabar |
| Mandi | ndun | ndun | ndun | ndun |
| Alam | arep | badhe | badhe | badhe |
| Lekikon atika (ambahan) | | | | |
| Ngoko lugu | Ngoko alus | Krama lugu | Krama Inggil | |
| Tulisan(e) | Tulisan(e) | Tulisan(pun) | Seratan(pun) | |
| Panganggon(e) | Panganggon(e) | Panganggon(pun) | Panganggon(pun) | |
| Panganan(e) | Dhahanan(e) | Tedhahanan(pun) | Dhahanan(pun) | |
| Mangan(e) | Dhahan(e) | Nedha(e) | Dhahan(pun) | |

Gambar 4. Revisi kata bahasa Jawa

Sebelum revisi bahasa yang digunakan belum menggunakan kata baku. Sesudah revisi bahasa yang digunakan sudah diperbaiki sesuai kata baku.

Selanjutnya masukan dari ahli media yaitu mengenai penempatan tombol untuk mempermudah pengguna, tampilan video dipecah menjadi empat agar siswa paham isi video yang akan diputar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat

Daryanto, (2010) mengenai fungsi karakteristik multimedia interaktif yaitu bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan

isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Berikut adalah gambar revisi mengenai tombol video.



Gambar 5. Revisi Tombol Video

Sebelum revisi pilihan tombol video ada dua. Sesudah revisi pilihan tombol video ada empat. Selain itu tampilan tombol dan tampilan pada akhir permainan direvisi agar lebih menarik perhatian siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sanaky dalam Supardi, (2017)

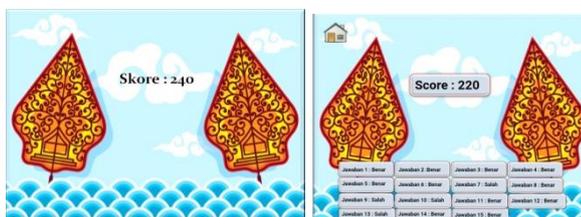
menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran salah satunya adalah dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat berkonsentrasi. Berikut ini adalah hasil yang telah direvisi mengenai tampilan tombol dan tampilan akhir permainan.



Gambar 6. Revisi Tampilan Tombol Halaman Utama

Sebelum revisi tombol yang digunakan berbentuk bulat dan berwarna biru sehingga kurang menarik. Sesudah direvisi tombol yang digunakan

bergambar kepala punakawan atau orang dalam tokoh pewayangan.



Gambar 7. Revisi Tampilan Akhir Permainan

Berdasarkan gambar di atas pada tampilan akhir permainan sebelum revisi hanya menampilkan perolehan skor. Setelah direvisi

tampilan akhir permainan menampilkan perolehan skor dan nomor soal jawaban yang benar dan salah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk multimedia interaktif, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan adalah Multimedia Interaktif Gaung Baja sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang khusus membahas materi *unggah-ungguh basa* serta penggunaannya dalam *pacelathon*. Multimedia interaktif Gaung Baja bertujuan untuk membantu siswa belajar memahami materi *unggah-ungguh basa*, serta menarik perhatian siswa. Hal tersebut sesuai yang dikemukakan oleh Sudjana, N., Rivai, (2010) yang menyatakan bahwa media penting dalam proses pembelajaran, mengingat media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menumbuhkan semangat atau motivasi belajar, mempermudah siswa mengerti dan memahami pembelajaran, membuat suasana pembelajaran tidak membosankan, serta lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa

Multimedia interaktif yang telah dikembangkan tersebut telah divalidasi oleh 7 validator yang terdiri dari 4 ahli materi dan 3 ahli bahasa. Berdasarkan hasil uji validasi oleh 2 ahli bidang maka multimedia interaktif Gaung Baja yang telah dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan rata-rata presentase 92.6%. Adapun kelebihan dan kelemahan multimedia interaktif Gaung Baja adalah sebagai berikut.

1. Kelebihan Multimedia Interaktif Gaung Baja
 - a. Tampilan yang disajikan dalam Multimedia Interaktif Gaung Baja beragam sesuai dengan karakteristik siswa SD. Tampilan tersebut ada beberapa yaitu tulisan, gambar, video dan suara sehingga menarik perhatian siswa.
 - b. Multimedia Interaktif Gaung Baja dapat digunakan oleh siswa maupun guru sehingga pembelajaran dapat digunakan secara klasikal maupun individual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing yang telah sabar membimbing dan

- c. Multimedia Interaktif Gaung Baja juga memperhatikan karakter siswa salah satunya adalah adanya suara penjasar untuk membantu siswa yang tidak tahu cara membacanya sehingga siswa tidak kesulitan untuk belajar.
 - d. Guru dapat menampilkan Multimedia Interaktif Gaung Baja pada *laptop* dan dihubungkan ke LCD.
 - e. Siswa dapat belajar mandiri di rumah melalui *handphone android*.
2. Kelemahan Multimedia Interaktif Gaung Baja
 - a. Multimedia Interaktif Gaung Baja hanya terbatas materi *unggah-ungguh basa Jawa* sehingga hanya dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.
 - b. Multimedia Interaktif Gaung Baja hanya dibuat versi aplikasi *android* karena ada video yang tidak dapat diputar apabila dibuat versi PC.

Saran yang dapat dituliskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagi siswa, Multimedia Interaktif Gaung Baja dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fokus pada materi pembelajaran yang dipelajari yaitu mengenai *unggah-ungguh basa* dan penggunaannya dalam *pacelathon*. 2) Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai media penyampai materi yang lebih menarik siswa untuk fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. 3) Bagi peneliti selanjutnya, setelah dikembangkannya Multimedia Interaktif Gaung Baja ini diharapkan ada upaya untuk menambah materi yang disajikan secara lengkap sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi yang lain. Selain itu dapat membuat media dengan aplikasi lain yang dapat dibuat versi PC maupun *android* yang memiliki variasi permainan lainnya

mengarahkan sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.



DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo R. Dan A. Kosasih. (2007). Optimalisasi Media Pembelajaran. PT. Grasindo.
- Anitah, S. (2010). Media Pembelajaran. Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2006). Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Gava Media.
- Hadi, S., Winarto, A., Santosa, Y. B., & Nayirotn, U. (2016). Tantri Basa. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Hermaji, B. (2008). KEDUDUKAN BAHASA JAWA DAN BAHASA ARAB DALAM Abstrak. Cakrawala, 3(November).
- Peraturan Gubernur Jawa Timur No 19 Tahun 2014, Pub. L. No. 19 SERIE, 1 (2014).
- Nisa, R. (2015). Pengembangan media monopoli 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas 4 sdi surya buana malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurrohmah, M. F. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8, 749–759.
- Purwadi. (2017). Belajar Praktis Bahasa Jawa. Leres Press.
- Puspitonigrum, E., & Rahmayantis, M. D. (2018). BAHAN AJAR PACELATHON UNDHA USUK BASA JAWA. Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 4, 21–34.
- Ridoi, M. (2018). Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct2.
- Sadiman. (2009). Media Pendidikan. Rajawali Pers.
- Sasangka, S. S. T. W. (2004). Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. Yayasan Paramalingua.
- Setiyanto, A. . (2010). Parama Sastra Bahasa Jawa. Panji Pustaka.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2010). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Supardi, K. (2017). MEDIA VISUAL DAN PEMBELAJARAN IPA. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 1(10).
- Sutopo, A. H. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Graha Ilmu.
- Vaughan, T. (2006). Multimedia: Making It Work . Terjemahan Theresia Arie Prahawati & Agnes Heni Triyuliana. Hill Company. Inc.
- Widyahastuti, E. (2016). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR THE DEVELOPMENT OF JAVANESE LANGUAGE UNGGAH-UNGGUH INTERACTIVE. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3, 204–213.
- Yulianti, I., Isnani, A., Zakkiyyah, A. L., & Hakim, J. (2018). KARAKTER SOPAN SANTUN DI SEKOLAH DASAR. Prosiding Seminar Nasional, 160–165.