

Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Clariza Dyah Rachmadina

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
(clariza.19097@mhs.unesa.ac.id)

Mulyani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
(mulyani@unesa.ac.id)

Abstrak

Pesatnya kemajuan teknologi berbanding terbalik dengan motivasi dan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang beradaptasi dengan penggunaan teknologi berupa aplikasi bernama ASSAWA berbasis android yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ASSURE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dari penelitian ini didapati persentase kevalidan materi sebesar 92% dan media sebesar 88%. Hasil persentase kepraktisan oleh peserta didik sebesar 91,3% dan pendidik sebesar 92%. Kemudian hasil keefektifan yang diukur dengan persentase rerata peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan N -Gain sebesar 0,72 dengan kriteria peningkatan tinggi juga ketuntasan belajar peserta didik sebesar 83,34%, sehingga dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi ASSAWA, bahasa Jawa sekolah dasar

Abstract

Technological progress is inversely proportional to the motivation and interest in learning of students. Therefore, researchers developed a learning media that adapts to the use of technology in the form of an Android-based application called ASSAWA that can be used in learning Javanese in elementary schools. This study uses the ASSURE model. The purpose of this study is to determine the feasibility of learning media developed by testing validity, practicality, and effectiveness. The results of this study found that the percentage of material validity was 92% and the media was 88%. The practicality percentage results by students were 91.3% and educators were 92%. Then the results of effectiveness as measured by the average percentage of increase in pretest and posttest scores with a N -Gain calculation of 0.72 with the criteria for a high increase as well as students' learning completeness of 83.34%, so that it can be stated that the media developed is feasible for use in learning Javanese in elementary schools.

Keywords: learning media, ASSAWA application, elementary school Javanese.

PENDAHULUAN

Pendidikan pasca pandemi memberikan dampak yang besar, salah satu dampak yang terlihat adalah meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak (Fadhilah & Pranungsari, 2022). Proses pendidikan dengan pembelajaran jarak jauh dan *daring* (dalam jaringan) yang dilakukan selama masa pandemi membuat anak terbiasa dengan penggunaan *gadget* sebagai wujud teknologi pendukung kegiatan belajar mengajar. Namun perlu juga diingat bahwa keberhasilan dalam proses belajar bukan hanya menjadi tanggung jawab dari guru atau tenaga pendidik saja tapi juga menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Faturohman & Gunawan (2021) menyatakan bahwa peran orang tua juga sangat dibutuhkan dalam keberhasilan proses belajar anak, sehingga yang

diharapkan untuk beradaptasi dengan teknologi dalam dunia pendidikan bukan hanya guru dan peserta didik tapi juga orang tua. Di era industri 4.0 dan era *society* 5.0, manusia harus bersinergi untuk terus berkembang mengikuti perubahan jaman. Perubahan kemajuan teknologi tersebut juga berpengaruh pada pola belajar dan cara mengajar, dari yang sebelumnya hanya dengan pengajaran konvensional menjadi pengajaran dengan mengadaptasi teknologi (Wardhani & Rahmawati, 2019). Setelah masa pandemi, guru diharapkan lebih kreatif untuk menciptakan berbagai metode, strategi, hingga media pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat belajar dengan lebih baik. Media pembelajaran yang digunakan bisa berupa benda konkrit maupun digital. Hal tersebut terbukti dari banyaknya penelitian-penelitian di bidang pendidikan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk mendukung

aktivitas belajar peserta didik selama masa pandemi. Sebenarnya penggunaan media pembelajaran adalah sesuatu yang opsional bagi pendidik maupun peserta didik. Namun adanya media pembelajaran dirancang untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan bisa tepat sasaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Nurfadhillah, 2021). Sehingga pengadaan media pembelajaran memang sesuatu yang opsional namun dengan adanya media pembelajaran maka penyampaian materi kepada peserta didik menjadi lebih optimal.

Media pembelajaran yang beradaptasi dengan penggunaan teknologi menjadi menarik bagi peserta didik karena mereka memiliki kesempatan untuk memanfaatkan benda kesayangan mereka yaitu *gadget* atau *smartphone* dalam kegiatan belajar yang mereka lakukan. Daya tarik dari *gadget* itu sendiri adalah adanya segala macam kemudahan dengan fitur yang bervariasi, interaktif serta fleksibel. Pemanfaatan *gadget* dengan baik dan tepat dapat memberikan dampak yang baik bagi kehidupan manusia namun dapat juga memberikan dampak yang buruk khususnya bagi anak-anak apabila digunakan tanpa adanya pengawasan dari orang tua (Sunita & Mayasari, 2018).

Setelah dilakukan observasi dan wawancara kepada beberapa anak usia sekolah dasar di lingkungan tempat tinggal peneliti. Ditemukan fakta bahwa di lingkungan tempat tinggal peneliti, anak-anak menggunakan *gadget* lebih banyak untuk bermain daripada belajar. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan dari orang tua karena orang tua merasa dengan memberikan *gadget* kepada anak dapat membuat anak diam dan fokus sehingga tidak mengganggu pekerjaan dari orang tuanya. Karena kecenderungan anak usia sekolah dasar pada penggunaan *gadget*, maka alternatif yang dapat dilakukan adalah menjadikan *gadget* atau media digital sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran digital beroperasi dari data digital dan mampu menghasilkan produk digital yang dapat diakses dan dioperasikan melalui perangkat digital pula (Batubara, 2020). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru di SDN Tinggarbuntuf, diketahui bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik cukup rendah. Terutama dalam pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional dan kurangnya media pembelajaran. Padahal media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Astutik et al., 2020). Peneliti bertanya tentang mata pelajaran yang kurang didukung dengan media pembelajaran terutama media digital dan ternyata bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang tidak pernah sekalipun memanfaatkan penggunaan media digital. Selama ini bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan hanya bahan ajar dan media sederhana seperti buku, poster, dan papan tulis.

Di wilayah Jawa, khususnya bagian timur, bahasa Jawa yang digunakan adalah bahasa Jawa ngoko atau bisa juga disebut sebagai bahasa Jawa kasar. Bahasa Jawa ngoko digunakan saat berbicara dengan teman sebaya

yang akrab atau orang tua kepada yang lebih muda. Sedangkan untuk orang yang belum terlalu akrab dan yang lebih muda kepada yang lebih tua seharusnya menggunakan bahasa Jawa Krama atau bahasa Jawa alus. Sayangnya tidak semua anak mengetahuinya begitu saja tanpa berlatih dan sebagian besar anak belum terbiasa mempraktikkannya di kehidupan sehari-hari membuat bahasa Jawa memudar dikalangan generasi muda. Para remaja menilai penggunaan bahasa Jawa Krama sebagai bahasa sehari-hari adalah sesuatu yang kuno (Firmandasari et al., 2020). Oleh sebab itu pemerintah mengatur sebuah kebijakan yang mewajibkan semua jenjang pendidikan untuk mengajarkan pelajaran bahasa daerah. Di wilayah Jawa Timur, aturan tersebut termuat dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 menetapkan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib untuk seluruh sekolah sekolah dasar di wilayah Jawa Timur dengan tujuan untuk menanamkan nilai pendidikan etika, moral, estetika, dan karakter selain itu pelajaran bahasa Jawa diajarkan untuk melestarikan dan mengembangkan bahasa Jawa itu sendiri kepada generasi selanjutnya. Sama halnya dengan pelajaran bahasa pada umumnya, secara garis besar bahasa Jawa mengajarkan tentang kompetensi berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dengan tujuan supaya peserta didik terampil berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan (Muslich, 2008). Menurut Wardhanika et al. (2022) pembelajaran bahasa Jawa mencakup materi *unggah ungguh* bahasa, aksara bahasa Jawa, wayang, tokoh pahlawan Jawa, tembang Jawa serta kesenian Jawa. Pada kelas rendah pembelajaran bahasa Jawa berfokus pada pengenalan atau pemberian pengetahuan juga melatih kemampuan menyimak, membaca dan berbicara. Sedangkan untuk kelas tinggi akan lebih kompleks karena terdapat kompetensi untuk menuliskan kembali cerita yang telah dibaca atau bahkan membuat tulisan baru dari hasil pemahaman setelah proses membaca.

Kenyataan di lapangan menunjukkan kebanyakan dari peserta didik kelas tinggi masih mengalami kesulitan dalam membuat karangan berbahasa Jawa padahal seluruh peserta didik berasal dari suku Jawa dan hidup di lingkungan yang mayoritas penduduknya menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari. Hal tersebut bisa menjadi salah satu indikator bahwa pembelajaran bahasa Jawa pada tahap awal pengenalan dan pemberian pengetahuan pada saat peserta didik di kelas rendah masih kurang. Kesulitan yang peserta didik alami saat membuat karangan dalam bahasa Jawa bisa disebabkan karena minimnya kosakata bahasa Jawa yang mereka miliki. Mulai terkikisnya penggunaan bahasa Jawa oleh masyarakat Jawa itu sendiri menjadi pemicu anak-anak tidak memiliki perbendaharaan kata dalam Bahasa Jawa yang cukup (Wardhanika et al., 2022).

Dari penjelasan tersebut, inti permasalahan pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa berhubungan dengan kurangnya pengetahuan peserta didik tentang penguasaan kosakata bahasa Jawa juga tentang rendahnya minat dan motivasi belajar bahasa Jawa

peserta didik karena dianggap kuno. cara mengatasi minimnya kosakata peserta didik adalah dengan memperluas lagi perbendaharaan kata yang mereka miliki. Salah satu cara untuk menambah perbendaharaan kata adalah dengan memperbanyak membaca bacaan berbahasa Jawa, menghubungkan kata dengan konteks kalimat, atau mencari arti kata dalam kamus (Insani & Mulyana, 2019). Kemudian untuk mengatasi rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menciptakan suatu media pembelajaran. Media tersebut digunakan untuk menarik minat peserta didik selama proses pembelajaran, karena manfaat dari penggunaan media dalam sebuah pembelajaran adalah untuk menarik fokus dan minat peserta didik selama proses pembelajaran agar penyampaian informasi menjadi lebih optimal (Wardhani & Rahmawati, 2019). Media pembelajaran juga dapat diciptakan dan digunakan untuk memperkaya kosakata sekaligus meminimalisir kemungkinan munculnya rasa bosan pada peserta didik saat memperlajarinya. Pemberian media pembelajaran yang bertujuan untuk memperkaya kosakata peserta didik dapat digunakan untuk peserta didik kelas rendah karena sesuai dengan tingkatan materi yang harus dipelajari agar saat mereka naik ke kelas yang lebih tinggi mereka telah memiliki perbendaharaan kata yang cukup untuk dapat mencapai tujuan kompetensi di kelas tinggi. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan *gadget* berbasis android dengan fitur permainan di dalamnya yang akan digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.

Penelitian terdahulu oleh Adenansyah (2019) yang membahas sulitnya mengajarkan aksara Jawa kepada peserta didik di jaman sekarang karena lingkungan keluarga yang lebih banyak menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari, juga tuntutan dunia pendidikan yang lebih mengarah pada pembelajaran Bahasa Inggris sehingga mencetuskan sebuah ide untuk merancang *game* edukasi dengan materi aksara Jawa sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model dan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil yang didapatkan yaitu uji kelayakan dari ahli media sebesar 90,1% dan hasil uji minat peserta didik sebesar 88,1%. Maka dari itu media pembelajaran tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran aksara dan tata krama bahasa Jawa.

Kemudian penelitian berikutnya dilakukan oleh Sholichah & ABDULLAH (2018) juga menunjukkan bahwa sebuah *games* edukasi bernama Worddent95 berbasis aplikasi android yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik juga dapat memperkaya kosakata Bahasa Indonesia peserta didik. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model Plomp & Nieven. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut adalah kelayakan dari validasi materi sebesar 95,37% dan validasi media sebesar 90,21%. Kemudian untuk uji kelayakan skala kecil memperoleh hasil sebesar 96,29% dan uji kelayakan

pada skala besar sebesar 98,62%. Oleh sebab itu media pembelajaran berupa *games* edukasi bernama Worddent 95 layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

Ada juga penelitian dari (Firmandasari et al., 2020) yang berjudul Game Bahasa Jawa Krama sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android dengan hasil yang menyatakan bahwa *game* edukasi yang dijadikan media pembelajaran mampu memotivasi dan meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap bahasa Jawa Krama karena memperoleh persentase skor sebesar 86% dari ahli materi, 88% dari ahli multimedia, dan 82% dari responden. Penelitian pengembangan yang dilakukan tersebut menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran merupakan pilihan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang menyukai *gadget* dan bermain. Selain itu sebuah permainan berupa aplikasi dengan sistem operasi android akan lebih mudah diakses oleh peserta didik karena sebagian besar dari peserta didik usia sekolah dasar telah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android milik mereka sendiri. Hal tersebut yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ASSURE dengan pertimbangan bahwa produk yang ingin dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran. Langkah penelitian ASSURE yang diciptakan oleh Heinich dan dikembangkan oleh Smaldino. Model ASSURE dipilih karena sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah media berupa aplikasi android yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Smaldino (2011) bahwa model ASSURE mendukung terciptanya perencanaan pembelajaran di kelas yang memadukan antara media dengan teknologi.

Model penelitian ASSURE terdiri atas enam tahapan yaitu : (1) *Analyze Learner Characteristics*; (2) *State Standards and Objectives*; (3) *Select, Strategies, Technology, Media, and Materials*; (4) *Utilize Media and Materials*; (5) *Require Learner Participation*; dan (6) *Evaluate and Revise*.

Pada tahap pertama adalah menganalisa karakteristik peserta didik. Ditahap ini peneliti mengumpulkan informasi terkait karakteristik,

penguasaan materi, hingga gaya belajar dari peserta didik sebagai data awal kondisi lapangan dan subjek penelitian. Data awal ini akan menjadi acuan dari penentuan materi dan media agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan dengan optimal karena sudah disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik.

Tahap kedua adalah menentukan standar dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Menentukan tujuan dari masing-masing aspek pembelajaran mulai pembelajaran afektif, kognitif, maupun psikomotor. Tujuan pembelajaran juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Jika tujuan pembuatan media dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kosakata peserta didik dan tujuan dari pembelajaran di kelas III adalah peserta didik dapat mengenal dan memahami cara membaca dan menulis huruf Jawa dengan benar.

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan media dilakukan pemilihan segala unsur pendukung yang dapat menunjang terwujudnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan mulai dari strategi yang akan digunakan, alat dan media yang akan digunakan, sampai dengan model pembelajarannya yang diterapkan. Selain dilakukan pemilihan, pada tahap ini juga dilakukan modifikasi atau bahkan merancang media yang akan dikembangkan.

Tahap keempat adalah tahap penerapan media dan materi yang telah ditetapkan. Namun sebelum dilakukan penerapan kepada peserta didik secara langsung diperlukan adanya uji kelayakan produk yang dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi yang kompeten dibidang tersebut. Melalui uji kelayakan ini dapat menjadi acuan dan pertimbangan apakah media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas.

Pada tahap kelima peran peserta didik sangat dibutuhkan. Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran menjadi poin utama dalam tahap ini. Saat peserta didik terlibat dalam sebuah pembelajaran, maka pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Dibutuhkan juga kolaborasi bersama pendidik atau guru pendamping untuk mengkondisikan peserta didik. Alur pada tahap ini adalah (1) Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik; (2) Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan; dan (3) Melaksanakan *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah memanfaatkan media yang dikembangkan.

Tahap terakhir adalah melakukan penilaian dan evaluasi. Jika peserta didik dinilai menggunakan soal tes, maka penilaian terhadap kepraktisan media yang digunakan adalah dari respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Data yang dihasilkan dari tahap terakhir ini yang akan dipergunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang diciptakan oleh Heinich dan dikembangkan oleh Smaldino. Berikut ini merupakan hasil dari tahapan penelitian pengembangan tersebut :

Pertama, *Analyze Learner Characteristics*

Tahap pertama adalah menganalisa peserta didik. Pada tahap analisa, peneliti mengamati dan menganalisis karakteristik peserta didik dengan cara observasi dan wawancara. Berawal dari kegiatan pembelajaran yang sempat terhenti pada masa pandemi dan semua kegiatan belajar mengajar dialihkan secara *online* (dalam jaringan) sehingga membuat peserta didik lebih sering menggunakan *gadget* untuk mendukung kegiatan belajar. Namun kenyataan di lingkungan tempat tinggal peneliti justru menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar menggunakan *gadget* tersebut untuk bermain dan tidak untuk belajar. Hal tersebut tidak dapat dihindari karena anak-anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua. Sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk mengakses pembelajaran dengan *gadget* justru dijadikan waktu untuk bermain. Kebanyakan anak usia sekolah dasar di lingkungan tempat tinggal peneliti menggunakan *gadget* untuk bermain games. Mereka lebih senang mengeksplorasi segala jenis permainan melalui *gadget* daripada membaca materi pembelajaran melalui *gadget*.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan wawancara dengan guru kelas di SDN Tinggarbuntut yang merupakan tempat anak-anak yang peneliti amati bersekolah untuk mendalami informasi terkait kebiasaan belajar peserta didik setelah masa pandemi. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik cukup rendah. Peserta didik cepat merasa bosan dan mudah teralihkannya fokusnya selama pembelajaran, terutama dalam pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Kemudian setelah bertanya lebih lanjut, diketahui juga bahwa bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang tidak pernah sekalipun memanfaatkan penggunaan media digital untuk mendukung kegiatan belajar selama masa pandemi. Sebelumnya pembelajaran bahasa Jawa hanya menggunakan media belajar konkret berupa buku dan poster atau gambar yang dipajang di masing-masing kelas.

Setelah dilakukan pengamatan lebih lanjut, ditemukan fakta bahwa peserta didik, khususnya kelas rendah, memang kesulitan menuturkan bahasa Jawa dengan baik. Kebanyakan dari mereka justru menggunakan bahasa yang dicampur antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa ngoko. Penggunaan bahasa yang dicampur tersebut tidak hanya dilakukan apabila berbicara dengan teman

sebayu saja tetapi juga terjadi saat berbicara dengan orang yang lebih tua. Hal tersebut dapat terjadi saat perbendaharaan kata yang dimiliki peserta didik kurang. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jawa tersebut juga dikonfirmasi oleh guru kelas bahwa kebanyakan peserta didik memang kurang memahami soal berbahasa Jawa karena mereka tidak mengetahui padanan kata yang tepat untuk memahami maksud dari sebuah kalimat berbahasa Jawa. Padahal bahasa Jawa adalah bahasa sehari-hari mereka karena mayoritas penduduk yang tinggal di desa Tinggarbuntut adalah masyarakat suku Jawa.

Kedua, *State Standards and Objectives*

Pada tahap kedua adalah menentukan standar dan tujuan. Perumusan tujuan pembelajaran untuk menentukan standar kemampuan hasil belajar peserta didik. Secara garis besar tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah meningkatnya kosakata bahasa Jawa peserta didik dan membuat pembelajaran bahasa Jawa menjadi menyenangkan untuk dipelajari oleh generasi muda. Namun karena kegiatan penelitian nantinya akan dilakukan dalam sebuah kelas yang di dalamnya terdapat aturan dalam merumuskan pembelajaran yang akan dilakukan, maka pembuatan tujuan pembelajaran harus didasarkan pada kurikulum yang berlaku. Karena SDN Tinggarbuntut menggunakan kurikulum 2013 maka tujuan pembelajaran dapat dirumuskan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Setelah berdiskusi dengan guru kelas, didapati bahwa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti sesuai dengan kompetensi bagi peserta didik kelas III. Sehingga media yang akan dikembangkan akan mengacu pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran bahasa Jawa kelas III. Rumusan dari tujuan pembelajaran yang diharapkan adalah sebagai berikut : 1) Peserta didik dapat mengenal kosakata huruf Jawa dalam ragam bahasa ngoko dan krama dalam kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unggah-ungguh bahasa Jawa; 2) Peserta didik dapat melafalkan kosakata huruf Jawa dalam kehidupan sehari-hari dengan benar; 3) Peserta didik dapat mengenal dan menuliskan 20 huruf Jawa (aksara legena tanpa sandhangan) dengan baik.

Ketiga, *Select, Strategies, Technology, Media, and Materials*

Tahap ketiga adalah memilih strategi, metode, media, dan bahan ajar. Pada tahap pemilihan media ini, peneliti melakukan diskusi dengan pendidik, dosen pembimbing, dan programmer. Hal tersebut dilakukan karena media yang ingin dikembangkan adalah media berupa aplikasi digital. Dari hasil diskusi dengan pendidik, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki *gadget* sendiri dengan sistem operasi android karena *gadget* dengan sistem operasi android memiliki harga yang terjangkau bagi semua kalangan.

Terkait pemilihan media berupa aplikasi digital juga mendapat dukungan penuh dari pembimbing karena metode yang dipilih dalam skenario pembelajaran adalah

mengadakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Maka dari itu dipilihlah media digital berupa aplikasi android yang bernama ASSAWA yang merupakan akronim dari Ayo Sinau Basa Jawa. ASSAWA didesain menggunakan software unity yang di dalamnya berisi materi dan permainan karena menyesuaikan dengan kebiasaan dari peserta didik yang senang mengeksplor semua jenis permainan digital. Dengan adanya aplikasi ASSAWA ini, diharapkan si pengguna media berupa aplikasi tersebut mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna selama proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat tersimpan lebih lama dalam memori penggunanya.

Kemudian terkait dengan desain dari media yang akan dikembangkan, peneliti berdiskusi dengan programmer yang dianggap mampu untuk mengembangkan rancangan media pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dengan menggunakan *software* pengembang bernama unity. Dari hasil diskusi tersebut, disusunlah desain media pembelajarannya dengan tampilan sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Logo Aplikasi ASSAWA

Logo pada aplikasi ASSAWA berupa chibi karakter anoman sedang membawa gada (senjata tradisional milik anoman) yang merupakan salah satu tokoh pewayangan Jawa dengan *background* rumah joglo yang merupakan rumah tradisional Jawa untuk menonjolkan ciri khas dari budaya Jawa itu sendiri. Karakter chibi dipilih karena media aplikasi ini ditujukan bagi anak usia sekolah dasar khususnya peserta didik kelas rendah, tampilan chibi terlihat seperti kartun sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingatnya.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan halaman menu utama terdapat 2 pilihan menu yang dilambangkan dengan simbol buku untuk menu materi dan simbol *play* sebagai lambang menu bermain. Terdapat judul Ayo Sinau Basa Jawa yang merupakan kepanjangan dari kata ASSAWA dengan *background* anoman dan rumah joglo sebagai ikon budaya Jawa. Di pojok kiri atas terdapat 2 tombol yaitu tombol

dengan lambang *speaker* untuk mengatur *backsound* dalam aplikasi dan tombol dengan lambang profil yang berisi identitas pengembang.



Gambar 3. Tampilan Menu Materi

Menu materi terdiri atas 6 pilihan materi belajar yaitu Tembung Kriya, Angka, Warna, Perangan Awak, Arane Kewan, dan Aksara Jawa. Pada pilihan materi Tembung Kriya terdiri atas 15 macam kata kerja yang ditampilkan dalam bahasa Indonesia, bahasa ngoko, bahasa krama dan krama inggil. Pada pilihan materi Warna terdiri atas 11 macam warna yang ditampilkan dalam bahasa Indonesia, ngoko, dan krama. Pada pilihan materi Perangan Awak terdiri atas 18 macam anggota tubuh yang ditampilkan dalam bahasa Indonesia, bahasa ngoko, bahasa krama dan krama inggil, dilengkapi juga dengan gambar sesuai dengan anggota tubuh yang ditampilkan. Pada pilihan materi belajar Arane Kewan terdiri atas 19 macam hewan yang ditampilkan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jawa juga penyebutan nama anak hewan tersebut dalam bahasa Jawa, dilengkapi juga dengan gambar hewan yang sesuai. Pada pilihan materi Angka terdiri atas 10 angka dari 1-10 yang ditampilkan dalam bahasa Indonesia, ngoko, dan krama. Terakhir adalah pilihan materi aksara Jawa, terdiri atas 20 aksara legena (tanpa sandhangan).

Selain menu materi untuk belajar juga terdapat menu bermain yang terdiri atas kuis jawab cepat dan permainan tangkap aksara, dengan tampilan sebagai berikut :



Gambar 4. Tampilan Menu Belajar

Kuis jawab cepat dan tebak gambar merupakan kuis berisi pertanyaan dalam bahasa Jawa dengan tiga alternatif pilihan jawaban. Jika jawaban pengguna benar maka akan ditunjukkan dengan munculnya tiga bintang, tapi jika jawaban pengguna salah maka akan muncul lambang tiga silang. Setiap jawaban benar bernilai 10 poin. Pengguna hanya dapat menjawab kuis dalam waktu 1 menit dan harus dapat menjawab benar sebanyak mungkin untuk mendapatkan poin tinggi. Skor poin ini berlaku untuk pilih menu Jawab Cepat dan Tebak Gambar.

Aturan dan cara bermain Tangkap Aksara berbeda dengan Jawab Cepat dan Tebak Gambar. Pada permainan Tangkap Aksara, pengguna harus menangkap secara berurutan mulai dari aksara Ha sampai dengan Nga. Setiap

aksara diminta menangkap 5 gelembung dalam waktu satu menit. Anoman harus digerakkan ke kiri dan kanan untuk dapat menangkap gelembung aksara dengan benar. Setiap jawaban benar bernilai 1 poin. Pengguna hanya dapat bermain dalam waktu satu menit untuk setiap aksara dengan tiga kali kesempatan salah secara keseluruhan. Pengguna harus menangkap sebanyak mungkin aksara sesuai perintah dengan benar untuk mendapatkan poin tinggi.

Keempat, Utilize Media and Materials

Tahap keempat adalah pemanfaatan media dan bahan ajar. Setelah proses pengembangan media selesai, selanjutnya dilakukan tinjauan materi dan media oleh para ahli untuk menguji kevalidan materi dan media yang telah dibuat sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Proses validasi materi pada media dilakukan berdasarkan aspek penilaian yang telah dijabarkan dalam 10 pernyataan dengan 5 alternatif skor penilaian oleh para ahli.

Validasi materi dilakukan oleh seorang guru bahasa Jawa dari SMA Negeri 1 Kota Mojokerto yang merupakan seorang guru lulusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil validasi materi bahasa Jawa pada aplikasi ASSAWA didapatkan skor total sebesar 46 dari 50 total skor keseluruhan dengan persentase sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$\bar{X} = 92\%$$

Kemudian untuk validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang berkompeten di bidang IT. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran bahasa Jawa pada aplikasi ASSAWA didapatkan skor total sebesar 44 dari 50 total skor keseluruhan. Skor rata-rata yang dihitung menggunakan rumus persentase skor rata-rata sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$\bar{X} = 88\%$$

Setelah melalui tahap penilaian kevalidan, selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Kelima, Require Learner Participation

Pada tahap kelima yaitu pentingnya peran serta peserta didik. Pada tahap ini juga merupakan tahap realisasi kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang telah dikembangkan. Sesuai dengan alur perencanaan pembelajaran yang telah disepakati dengan wali kelas yaitu (1) Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik; (2) Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan; dan (3) Melaksanakan *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah memanfaatkan media yang dikembangkan.

Langkah pertama adalah melakukan *pretest* terhadap peserta didik kelas III SDN Tinggarbuntut dengan rincian soal berupa 10 soal pilihan ganda tentang materi unggah-ungguh basa, 5 soal mengubah tulisan latin menjadi aksara Jawa dan 5 soal mengubah aksara Jawa menjadi tulisan latin. Kegiatan belajar baru berlangsung tiga hari setelah dilakukan *pretest*. Proses pembelajaran diawali dengan meminta peserta didik untuk mengunduh aplikasi ASSAWA yang telah ada di *playstore* sehingga peserta didik mampu mengunduh secara mandiri karena mereka telah biasa melakukan pengunduhan aplikasi atau permainan melalui *platform* bawaan sistem android bernama *playstore*. Sembari menunggu proses mengunduh, peneliti bertanya sedikit seputar materi yang akan dipelajari yaitu aksara Jawa dan unggah-ungguh basa. Ternyata hanya 3 anak dari 12 total jumlah peserta didik kelas III SDN Tinggarbuntut yang tau dan mengerti cara membaca dan menggunakan aksara Jawa.

Setelah semua peserta didik selesai mengunduh aplikasi ASSAWA, peneliti menjelaskan tentang cara menggunakan aplikasi tersebut. Hampir separuh peserta didik tertarik untuk mencoba secara mandiri semua fitur yang ada dalam aplikasi ASSAWA tanpa menunggu penjelasan terlebih dahulu. Materi dalam aplikasi ASSAWA terdiri atas unggah-ungguh basa, nama anak hewan, juga aksara Jawa. Selain materi juga ada kuis dan permainan yaitu jawab cepat, tebak gambar, dan tangkap aksara. Semua peserta didik kelas III SDN Tinggarbuntut sangat senang dan bersemangat selama proses pembelajaran, mereka juga antusias untuk memainkan permainan yang ada dalam aplikasi ASSAWA agar memperoleh skor setinggi-tingginya.

Setelah puas mencoba peneliti melanjutkan pembelajaran tentang pengenalan aksara Jawa dan cara menggunakannya. Peserta didik sangat fokus untuk memperhatikan dan sebagian ada yang tidak sabar untuk kembali bermain. dalam 30 menit sebelum pembelajaran berakhir, peneliti membagikan soal *posttest* untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar 12 peserta didik berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi dalam *pretest* adalah 56 dan nilai terendah adalah 21, sedangkan dalam *posttest* didapati nilai tertinggi 95 dan nilai terendah adalah 71.

Kemudian dari hasil tersebut dihitunglah rata-rata nilai yang diperoleh menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan dari hasil tes yang telah dilakukan. Perhitungan N-Gain sebagai berikut :

$$g = \frac{81,92 - 34,16}{100 - 34,16}$$

$$g = \frac{47,76}{65,84}$$

$$g = 0,72$$

Selain menghitung peningkatan dan penurunan hasil tes menggunakan perhitungan N-Gain, keefektifan media juga diukur dengan melihat ketuntasan hasil belajar peserta didik. Didapati 10 dari 12 peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu ≥ 75 , dengan persentase ketuntasan peserta didik sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang mendapat nilai } \geq 75}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{12} \times 100\%$$

$$P = 83,34\%$$

Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik diketahui persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 83,34% dengan kriteria sangat baik. Sebanyak 10 dari 12 peserta didik dinyatakan tuntas atau mendapatkan nilai ≥ 75 . Kemudian peningkatan pemahaman peserta didik dapat diketahui dengan hasil perhitungan N-gain sebesar 0,72 dan termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dengan hasil persentase sebesar 83,34% ketuntasan dan nilai N-gain sebesar 0,72 menunjukkan bahwa aplikasi ASSAWA sebagai media dalam pembelajaran bahasa Jawa efektif.

Keenam, Evaluate and Revise

Tahap terakhir adalah menilai dan memperbaiki. Pada tahap ini dilakukan evaluasi media pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengukur pengalaman belajar peserta didik selama menggunakan aplikasi ASSAWA dalam proses pembelajaran. Instrumen evaluasi berupa angket untuk mengetahui respon dari peserta didik dan pendidik terhadap media yang telah dikembangkan dan diujicobakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari lembar angket respon peserta didik dan pendidik ini akan dijadikan acuan dalam menghitung tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil dari pengisian angket respon oleh peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Pernyataan	Rata-rata Hasil
Pernyataan 1	4,9
Pernyataan 2	4,5
Pernyataan 3	4,5
Pernyataan 4	4,5
Pernyataan 5	4,7
Pernyataan 6	4,2
Pernyataan 7	4,1
Pernyataan 8	4,5
Pernyataan 9	4,3
Pernyataan 10	5

Berdasarkan perolehan skor hasil respon peserta didik kelas III terhadap penggunaan aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran bahasa Jawa didapatkan skor rata-rata sebesar 45,63. Kemudian persentase rerata respon peserta didik dihitung sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{45,63}{50} \times 100\%$$

$$\bar{X} = 91,34\%$$

Persentase rerata respon peserta didik tersebut berada pada kriteria kepraktisan media tergolong sangat praktis. Pada uji coba penggunaan produk, selain menggunakan angket respon peserta didik terhadap media juga menggunakan hasil respon pendidik terhadap media dalam hal ini dilakukan oleh Bapak Muhamad Khotib, S.Pd. selaku wali kelas III SDN Tinggarbuntut.

Berdasarkan hasil respon pendidik terhadap penggunaan media aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dilihat dari tabel skor total sebesar 46 dengan persentase sebesar 92%. Sehingga media aplikasi ASSAWA dapat dinyatakan sangat praktis dengan memenuhi kriteria kepraktisan media dan tidak memerlukan revisi.

Pembahasan

Kelayakan media yang dikembangkan yakni aplikasi ASSAWA berbasis android dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dapat diketahui dari penilaian kevalidan media oleh para ahli, kepraktisan media dari respon peserta didik dan pendidik setelah melakukan uji coba penggunaan media, dan keefektifan media dari analisis nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Berikut merupakan pembahasan mengenai kelayakan dari media yang dikembangkan ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media :

Pertama, Kevalidan Media

Kevalidan media dalam penelitian ini diukur dari hasil uji validasi materi dan hasil uji validasi media oleh para ahli sebagai validator. Instrumen validasi dinilai menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor penilaian 1-5. Validasi materi dilakukan oleh seorang guru bahasa Jawa di SMA Negeri 1 Kota Mojokerto yang merupakan lulusan sarjana Pendidikan Sastra dan Bahasa Daerah Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil dari analisis data, diperoleh skor 46 dari skor keseluruhan 50 dan persentase rata-rata dari skor yang diberikan oleh ahli materi sebesar 92%. Menurut Sudijono (2015) persentase 92% tersebut berada dalam rentang 80%-100% dengan kriteria tingkat kevalidan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Nilai kevalidan materi dalam media pembelajaran berupa aplikasi ASSAWA berbasis android menunjukkan cakupan materi yang sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Nurfadhillah (2021) bahwa media pembelajaran itu sengaja dirancang untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga materi

yang disampaikan dapat tepat sasaran, maka dari itu kesesuaian materi dengan media yang dipilih menjadi penting supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kemudian untuk tahapan validasi media dilakukan oleh validator media yang merupakan dosen berkompeten dalam bidang IT di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil dari analisis data, diperoleh skor 44 dari skor keseluruhan 50 dan persentase rata-rata dari skor yang diberikan oleh ahli media sebesar 88%. Dan dengan persentase tersebut menurut Sudijono (2015) termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi ASSAWA menarik, memotivasi peserta didik untuk belajar dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dipaparkan oleh Ramli (2012) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik juga meningkatkan fokus karena suasana belajar yang menyenangkan membuat penyerapan informasi menjadi lebih baik dan materi dan tersimpan lebih lama dalam memori untuk jangka waktu yang lebih panjang.

Kedua, Keefektifan Media

Keefektifan media dalam penelitian ini ditinjau dari hasil *N-gain* dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan peserta didik kelas III SDN Tinggarbuntut sebesar 0,72. Menurut Sudijono (2015) analisa hasil tes peserta didik dapat dinyatakan efektif apabila nilai *N-gain* berada dalam rentang $0,3 < g < 0,7$ untuk kategori sedang dan $0,7 < g < 1$ untuk kategori tinggi. Pada penelitian ini nilai *N-gain* yang diperoleh adalah 0,72 yang berarti berada pada rentang $0,7 < g < 1$ dan termasuk kategori tinggi. Maka dari itu media aplikasi ASSAWA berbasis android dapat dikatakan efektif karena berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain dilihat dari nilai *N-Gain* berdasarkan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik, keefektifan media juga dapat ditinjau dari hasil nilai ketuntasan peserta didik. Pada penelitian ini tingkat ketuntasan peserta didik sebesar 83,34% yakni 10 dari 12 peserta didik kelas III SDN Tinggarbuntut mendapatkan nilai ≥ 75 pada hasil *posttest*. Menurut Sudijono (2015) persentase sebesar 83,34% termasuk dalam kriteria sangat baik dan dapat menunjukkan bahwa media aplikasi ASSAWA berbasis android efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.

Berdasarkan analisis yang diperoleh dari nilai *N-Gain* yang digunakan untuk menghitung peningkatan hasil nilai tes peserta didik dan juga persentase ketuntasan peserta didik, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik untuk menarik minat dan fokus sehingga kegiatan belajar menjadi lebih optimal (Yaumi, 2018).

Ketiga, Kepraktisan Media

Kepraktisan media ditinjau dari lembar angket peserta didik kelas III dan pendidik SDN Tinggarbuntut setelah menggunakan aplikasi ASSAWA. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil angket respon dari 12 peserta didik mencaai skor rata-rata sebesar 91,3% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis (Sudijono, 2015). Sedangkan hasil angket respon pendidik yakni wali kelas III memperoleh skor 46 dari 50 skor secara keseluruhan, sehingga persentase rata-rata kepraktisan dari pendidik sebesar 92% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis.

Peserta didik menyatakan bahwa belajar bahasa Jawa dengan menggunakan aplikasi ASSAWA sangat mudah dan menyenangkan, mereka dapat terus mencoba bermain tanpa terasa mereka juga sambil belajar. Munculnya perasaan senang selama belajar dengan menggunakan aplikasi ASSAWA yang di dalamnya terdapat kuis dan permainan tidak hanya materi selaras dengan pernyataan dari Wibisono & Yulianto (2010) bahwa menjadikan permainan sebagai media belajar bermanfaat untuk memunculkan minat belajar peserta didik karena melibatkan hal-hal yang mereka senangi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran bahasa Jawa layak digunakan sebagai media belajar bahasa Jawa di sekolah dasar. Media pembelajaran tersebut dikatakan layak dengan memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dikatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Persentase hasil validasi dari ahli materi sebesar 92% dan ahli media sebesar 88% dengan kriteria sangat valid.

Aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dikatakan sangat praktis berdasarkan hasil dari respon peserta didik dan pendidik setelah melakukan uji coba penggunaan aplikasi ASSAWA dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Jawa. Hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,34% dan angket respon pendidik memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat valid.

Aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dikatakan sangat efektif apabila persentase ketuntasan hasil belajar mencapai $\geq 61\%$ dengan nilai N -gain sebesar $> 0,3$. Dan dalam penelitian ini persentase ketuntasan sebesar 83,34% dan nilai N -gain 0,72 sehingga media pembelajaran berupa aplikasi ASSAWA berbasis android dapat dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi ASSAWA berbasis android dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar, diberikan

saran sebagai berikut : (1) Aplikasi ASSAWA berbasis android dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik; (2) Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain untuk menggunakan aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran bahasa Jawa namun di kelas yang berbeda; dan (3) Peneliti selanjutnya dapat menguji efektivitas atau pengaruh dari aplikasi ASSAWA dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar secara lebih lanjut dan terperinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F. M. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika.*, 10(9), 1–9.
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.
- Fadhilah, L., & Pranungsari, D. (2022). Gambaran Perilaku Digital Pemuda-Pemudi Pasca Pandemi di Desa Pogung, Kabupaten Klaten. *Seminar Nasional Psikologi UAD*. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/SNFP/article/view/9590%0Ahttp://www.seminar.uad.ac.id/index.php/SNFP/article/viewFile/9590/2223>
- Faturohman, N., & Gunawan, A. (2021). Tantangan Lembaga Pendidikan Dasar dalam Penyelenggaraan Pendidikan Pasca Pandemi COVID-19 di Kabupaten Serang. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 433–442.
- Firmandasari, R. A., Suryawinata, M., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Game Bahasa Jawa Krama Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 150. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i2.1807>

- 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>
- Muslich, M. (2008). *Fonologi bahasa Indonesia: Tinjauan deskriptif sistem bunyi bahasa Indonesia*. Bumi Aksara.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Sholichah, A. N., & ABDULLAH, M. H. (2018). Pengembangan Media Worddent95 Berbasis Aplikasi Android Untuk Memperkaya Kosakata Dalam Bahasa Indonesia Di Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06, 1948–1958. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24739/22652>
- Smaldino, S. (2011). eknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. *Education Technology*.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514.
- Wardhani, N. E., & Rahmawati, I. (2019). Pengembangan Media Game Labyrinth Adventure Berbasis Android sesuai Tahapan Pemecahan Masalah Polya di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(1), 35–48. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/32990>
- Wardhanika, E., Tryanasari, D., & HS, A. K. (2022). Pembelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 481–485. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2747%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/viewFile/2747/2104>
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan game edukasi untuk media pembelajaranp pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, 2(2).
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.