

Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 03 Madiun Lor

Lady Alfina✉, Universitas PGRI Madiun
Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun
Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

✉ ladyalfina1506@gmail.com

Abstrct: This study aims to develop interactive learning media for Javanese script based on macromedia flash to increase students' motivation in grade 3 at SDN 03 Madiun Lor as one of the media that is easy to use and can be accessed at any time. This research uses R&D development research that uses the ADDIE model. Data collection techniques using observation, questionnaires and documentation. Research results get the criteria of "very valid", with validation from material experts getting a percentage of 86%, validation from linguists getting a percentage of 88%, validation of media experts getting a percentage of 98%, teacher response is 94% and student response is 92,3% it can be concluded that interactive learning media based on Javanese script macromedia flash for grade 3 elementary schools is feasible to use.

Keywords: Macromedia Flash, Javanese Script, Learning Motivation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis macromedia flash untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 03 Madiun Lor sebagai salah satu media yang mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D yang menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuisisioner dan dokumentasi. Hasil Penelitian mendapatkan kriteria "sangat valid, dengan validasi dari ahli materi mendapatkan presentase sebesar 86%, validasi dari ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 88%, validasi ahli media mendapatka presentase sebesar 98%, respon Guru sebanyak 94% dan respon siswa sebesar 92,3% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis macromedia flash untuk kelas 3 Sekolah Dasar layak digunakan.

Kata kunci : Macromedia Flash, Aksara Jawa, Motivasi Belajar



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat." Menurut Pristiwanti et al. (2022) pendidikan didefinisikan sebagai proses membantu siswa dalam memenuhi tanggung jawab mereka dan bekerja sendiri. Oleh karena itu, pendidikan adalah semua hal yang memengaruhi perkembangan, perubahan, dan keadaan setiap individu. Pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak didik adalah hasil dari perubahan yang terjadi. KBBI mengatakan bahwa kata "pendidikan" terdiri dari kata "didik", imbuhan "pe", dan akhiran "an." Oleh karena itu, artinya adalah tindakan membimbing atau metode. Proses mengubah tingkah laku dan etika seseorang atau masyarakat untuk mencapai kemandirian dengan tujuan memantapkan atau mendewasakan manusia melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan dikenal sebagai pengajaran.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara, menyatakan bahwa pendidikan sangat penting untuk pertumbuhan anak-anak. Maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan alam pada anak-anak agar mereka dapat mencapai kebahagiaan dan keselamatan yang paling tinggi sebagai manusia dan anggota masyarakat. Menurut Sudarto (2016) dalam bukunya Filsafat Pendidikan Islam, John Dewey mendefinisikan pendidikan sebagai proses pengalaman. Dia percaya bahwa pendidikan membantu pertumbuhan mental seseorang tanpa mengira usianya. Ini disebabkan oleh fakta bahwa penyesuaian diperlukan untuk setiap fase perkembangan kemampuan seseorang. Menurut Langeveld, pendidikan adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaan dalam perkembangannya, menurut Syafril dan Zelhendri Zen (2020) dalam Dasar-dasar Ilmu Pendidikan. Langeveld menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membangun karakter anak agar mereka dapat melakukan tugasnya dengan baik.

Pendidikan berfungsi sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan manusia akan nilai-nilai sosial, kaidah-kaidah moral, dan elemen lain yang mendukung perkembangan dunia modern yang semakin kompleks. Oleh karena itu, program perencanaan, pematangan, dan pengendalian kualitas pendidikan sangat penting. Ini karena dengan kematangan (kebijakan) pendidikan, kita dapat mengantisipasi masalah intelektual manusia yang ingin mencari solusi untuk masalah hidup.

Kurikulum, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Peraturan Pemerintah No. 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang merupakan perubahan kedua dari PP No. 19 Tahun 2005, menetapkan bahwa kerangka dasar kurikulum merupakan tatanan konseptual kurikulum yang dibuat berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan sendiri terdiri dari beberapa komponen, termasuk standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sains dan teknologi, dan standar kompetensi lulusan. Syaodih (2020) menyatakan bahwa kurikulum merupakan komponen penting dari pendidikan, dan merupakan bagian integral dari pengajaran. Program pendidikan dapat dicapai melalui kurikulum. Sebagai sarana, kurikulum tidak akan berguna jika tidak didukung oleh sarana dan prasarana yang diperlukan. Sarana dan prasarana ini termasuk sumber belajar dan mengajar yang memadai, tenaga pengajar yang kompeten, metodologi yang tepat, dan kejelasan arah dan tujuan. Dalam implementasi kurikulum terdapat tiga tugas utama: pengembangan program (perencanaan), pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Kurikulum memengaruhi keberhasilan pendidikan, kemampuan siswa dan guru untuk menyerap dan memberikan instruksi, dan pencapaian tujuan pendidikan (Abdullah Idi, 2018).

Kurikulum terdiri dari dua komponen: kurikulum ideal dan kurikulum aktual. Kurikulum ideal berfungsi sebagai pedoman bagi guru, dan kurikulum aktual adalah kurikulum yang dapat diterapkan oleh guru dalam situasi dan kondisi saat ini, Wina Sanjaya (2015). Kurikulum harus disusun dengan cara yang memungkinkan siswa membentuk kepribadian, sifat, dan pengetahuan dasar yang demokratis dan sesuai dengan kebudayaan Indonesia. Sebagaimana dikutip oleh Muhammad Busro dan Iskandar dalam Purwaningsih (2019), perencanaan harus realistis, feasible (dapat dikerjakan), dan acceptable, dengan mempertimbangkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi kurikulum adalah sebagai sarana untuk menilai kemampuan seseorang dan jumlah pendidikan yang mereka konsumsi. Hal ini juga terkait dengan pengejaran target target, yang membuat pembelajaran setiap hari menjadi mudah bagi siswa. Pembelajaran yang dilandasi kurikulum akan lebih terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran juga mencakup pengalaman dan interaksi siswa dengan lingkungannya, serta transfer pengetahuan.

Bahasa Jawa dimasukkan ke dalam kurikulum Sekolah Dasar dengan standar kompetensi seperti mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Mulai tahun 1994/1995, kurikulum muatan lokal mata pelajaran Bahasa Jawa dimulai secara bertahap di tingkat pendidikan dasar. Semua siswa di Provinsi Jawa Timur harus mengambil mata pelajaran Bahasa Jawa, termasuk materi Aksara Jawa.

Menurut Nur Latifah dan Nidha (2019), pembelajaran aksara Jawa terintegrasi dengan muatan lokal Bahasa Jawa. Tujuan muatan lokal adalah untuk mengembangkan potensi lokal daerah melalui pendidikan. Jumlah waktu yang dapat dihabiskan siswa untuk mempelajari aksara Jawa sangat terbatas karena ada banyak keterampilan yang harus dikuasai siswa. Meskipun penguasaan aksara Jawa memerlukan waktu yang cukup lama. Siswa harus memahami aturan penulisan aksara Jawa, seperti aksara nglegena, angka Jawa, aksara swara, aksara murda, sandhangan, dan pasangan, selain menghafal aksara Jawa lainnya. Keadaan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran aksara Jawa di sekolah tidak berjalan dengan baik. Akibatnya, siswa memiliki keterampilan baca tulis yang sangat terbatas. Masyarakat Jawa menghindari aksara Jawa, baik dari anak-anak hingga orang tua, sebagai salah satu budaya Indonesia. Meskipun diajarkan di sekolah, banyak siswa yang tidak tahu atau bahkan lupa huruf-huruf Jawa, baik dari cara menulis, peletakan untuk Aksara Pasangan, dan pelafalan. Ini karena Aksara Jawa memiliki banyak huruf dan susah dihafalkan, dan siswa tidak terbiasa melihat huruf-huruf tersebut.

Media pembelajaran yang menarik sangat efektif dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran interaktif berbasis MacromediaFlash yang menyajikan materi bahasa Jawa dengan cara yang menarik dan menghibur. Media pembelajaran dapat membantu keberhasilan pembelajaran di sekolah karena membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa atau sebaliknya (artinya media akan membantu guru menyampaikan materi) Hodiyanto et al. (2020). Namun, menurut Suryani dkk (2020) dalam jurnal yang berjudul "Merdeka Belajar melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran Menulis Teks Deskripsi", penggunaan media dapat membantu membentuk pembelajaran yang efektif dengan melibatkan semua indera, menghabiskan lebih banyak waktu, dan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa. Diharapkan bahwa media ini akan membuat siswa tertarik untuk belajar Aksara Jawa dan membuat prosesnya lebih menyenangkan.

Macromedia Flash adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk game, animasi, dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan melalui Adobe Flash Player. Macromedia Flash membuat file dengan ekstensi fla. Setelah dimuat ke halaman web, file tersebut disimpan dalam format.swf. Agar dapat dibuka tanpa menginstal program Flash, penggunaan Flash Player yang diinstal pada browser berbasis Windows cukup. Penggunaan macromedia flash sebagai media pembelajaran akan bermanfaat bagi pendidik sebagai alat bantu dalam

pembuatan bahan ajar karena media ini dapat mendorong siswa untuk memanipulasi ide dan membuat hal-hal yang abstrak menjadi nyata.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang dikenal sebagai pengembangan atau penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah usaha untuk membuat perangkat pendidikan yang digunakan dengan metode yang berbeda pada waktu tertentu dan melalui tahapan yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa sisiwa kelas 3 SDN 03 Madiun Lor dengan membuat media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis macromediaflash. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan bahan ajar berbasis macromediaflash. Penelitian ini dilakukan di kelas 3 SDN 03 Madiun Lor, yang terletak di Jl. Yos Sudarso No. 101, Patihan, Kec. Madiun, Kota Madiun. Hasil penelitian kemudian dianalisis untuk menentukan kelayakan media pada tahun 2023 dari maret hingga juli. Analisis terhadap tanggapan guru dan siswa terhadap angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Selain itu, hasil evaluasi dievaluasi untuk mengevaluasi kualitas materi pelajaran.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengembangkan produk berbasis Macromediaflash dengan materi aksara jawa kelas 3 SDN 03 Madiun Lor dengan mengetahui seberapa baik media Macromediaflash. Validasi pakar media, materi, pakar bahasa, dan hasil penguji coba menentukan apakah media yang dilakukan pengembangan layak diterapkan.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012:200). Metode pengembangan ADDIE terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut adalah uraian tahapan-tahap tersebut,

Tahap Analysis

Pada tahap ini, analisis masalah yang menentukan kebutuhan untuk pengembangan dilakukan. Untuk memulai tahap ini, tinjauan standar isi dilakukan. Proses pembuatan pemetaan kompetensi dasar. Berdasarkan tahap ini, materi yang akan dikembangkan untuk materi aksara jawa kelas 3 dapat diperoleh melalui media pembelajaran berbasis macromediaflash. Untuk mengumpulkan materi, studi pusaka digunakan setelah bahan yang akan dikembangkan ditentukan.

Tahap Design

Tahap desain dimulai setelah analisis selesai. Pada tahap ini, komponen-komponen yang akan digunakan untuk membuat perangkat pembelajaran, yaitu RPP dan LKS. Penyusunan rancangan awal RPP dan LKS dilakukan dengan cara yang telah dijelaskan sebelumnya. Selain itu, instrumen untuk menilai perangkat pembelajaran dan angket respons juga disusun pada tahap ini. Kesesuaian dengan syarat didaktif, konstruksi, dan teknis, serta kesesuaian dengan model yang digunakan, adalah elemen penilaian LKS yang digunakan saat menyusun instrumen. Selanjutnya, instrumen tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Jawa.

Tahap Development/Pengembangan

Tahap pengembangan dimulai setelah tahap desain selesai. Pada tahap ini, media interaktif berbasis macromedia flash dikembangkan. Setelah itu, media tersebut divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ini dilakukan hingga media pada akhirnya dianggap sah.

Validasi ahli media

Proses validasi ahli media dilakukan oleh ahli media. Ahli media menilai apakah media Macromedia flash yang ada sesuai dengan prosedur pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa. Validator dari Universitas PGRI Madiun mevalidasi media Macromedia flash, dan hasil penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% \\ &= \frac{50}{50} \times 100 \% = 100\% \end{aligned}$$

Melalui hasil penilaian tersebut, masuk dalam kriteria sangat valid.

Validasi ahli materi

Proses validasi ahli materi dimulai dengan ahli materi yang menilai apakah materi dalam Macromediaflash sesuai dengan prosedur pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa. Komponen yang divalidasi oleh validator dari Universitas PGRI Madiun sehingga presentase penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% \\ &= \frac{43}{50} \times 100 = 86\% \end{aligned}$$

Melalui hasil penilaian tersebut, masuk dalam kriteria valid.

Validasi Ahli Bahasa

Pakar bahasa melakukan validasi ahli bahasa. Pakar bahasa akan menilai apakah bahasa yang ada pada macromediaflash sesuai dengan pembelajaran yang akan diterapkan oleh siswa. Bahasa pada macromediaflash divalidasi oleh validator dari Universitas PGRI Madiun, dan hasil penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% \\ &= \frac{48}{50} \times 100 = 96\% \end{aligned}$$

Melalui hasil penilaian di atas masuk dalam kriteria sangat valid.

Tahap Implementation/ Implementasi

Setelah media dinyatakan valid, perangkat tersebut diuji pada siswa kelas 3 SDN 03 Madiun Lor, lokasi penelitian. Pada tahap ini, angket respons juga diisi oleh guru dan siswa. Setelah data dikumpulkan dari angket respons guru dan siswa, tujuan dari angket respons ini adalah untuk mengetahui seberapa praktis media yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah itu, data diolah dan dianalisis.

Tahap Evaluation/ Evaluasi Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap media berdasarkan masukan yang didapat dari angket respons guru. Hal tersebut bertujuan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah yang lebih luas lagi.

Angket respon diberi pada 20 peserta didik, selanjutnya peneliti juga memberi angket respon pada guru kelas 3 SDN 03 Madiun Lor guna melihat layak tidaknya macromediaflash berikut ialah tabel angket respon siswa dan guru:

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa

No	Subjek	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
1.	AFZ	50	100%	Sangat Setuju
2.	AVF	47	94%	Sangat Setuju
3.	ARB	50	100%	Sangat Setuju
4.	AN	49	98%	Sangat Setuju
5.	AGA	49	98%	Sangat Setuju
6.	BSP	50	100%	Sangat Setuju
7.	CAT	50	100%	Sangat Setuju
8.	DF	50	100%	Sangat Setuju
	FAR	47	94%	Sangat Setuju
9.	FA	49	98%	Sangat Setuju
10.	GFA	50	100%	Sangat Setuju
11.	GNW	50	100%	Sangat Setuju
12.	JYS	50	100%	Sangat Setuju
13.	JHG	48	96%	Sangat Setuju
14.	KG	49	98%	Sangat Setuju
15.	KF	50	100%	Sangat Setuju
16.	MAJ	50	100%	Sangat Setuju
17.	MAH	50	100%	Sangat Setuju
18.	MA	47	96%	Sangat Setuju
19.	MAF	50	100%	Sangat Setuju
20.	NFN	49	98%	Sangat Setuju
21.	NPA	45	90%	Sangat Setuju
22.	NA	50	100%	Sangat Setuju
23.	NF	50	100%	Sangat Setuju
24.	NEP	49	98%	Sangat Setuju
25.	RDA	48	96%	Sangat Setuju
26.	RSA	48	96%	Sangat Setuju
27.	SJA	50	100%	Sangat Setuju

Setelah uji coba lapangan, angket respons siswa yang dibagikan kepada 27 siswa kelas 3 SDN 03 Madiun Lor dihitung, menghasilkan skor rata-rata berikut:

$$V = \frac{2258}{27}$$

$$V = 98\%$$

Dengan penilaian skor rata-rata 98% maka dikatakan dengan kriteria sangat valid.

Tabel 2. Hasil angket respon guru kelas 3 SDN 03 Madiun Lor

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan KI,KD dan tujuan pembelajaran.	√	
2.	Media pembelajaran dikemas dengan menarik.	√	
3.	Pembelajaran menggunakan media interaktif aksara jawa berbasis macromedia flash meningkatkan pemahaman siswa.	√	
4.	Pembelajaran menggunakan media interaktif aksara jawa berbasis macromedia flash menambah semangat siswa dalam belajar.	√	
5.	Media pembelajaran mudah diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.	√	
6.	Media pembelajaran memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran.	√	
7.	Penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran lebih bervariasi.	√	
8.	Pembelajaran media pembelajaran interaktif aksara jawa melibatkan siswa dalam penggunaannya.	√	
9.	Pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.	√	
10.	Media pembelajaran interaktif aksara jawa mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	√	

Dalam ujicoba produk digunakan angket, angket ini diidi oleh guru kelas 3 SDN 03 Madiun Lor, uji coba media ini dimaksud untuk memperkenalkan produk sekaligus meminta tanggapan dari guru mengenai media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil angket, dapat disimpulkan bahwa media interaktif yang telah dibuat oleh peneliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini mengembangkan media pembelajaran interaktif Aksara Jawa berbasis macromedia flash untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 03 Madiun Lor. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE—yang berarti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi berdasarkan cabang—untuk melakukan pekerjaan mereka. Hidayat dkk (2021) menyatakan bahwa model ADDIE berfokus pada pelaksanaan tugas dan masalah nyata yang terjadi di lapangan. Dengan kata lain, model ini menggunakan pendekatan sistem terkait pengetahuan dan pembelejaraan manusia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru lebih cenderung menggunakan ceramah dan buku sebagai alat dalam proses pembelajaran. Analisis adalah langkah pertama dalam pengembangan berbasis model ADDIE. Menurut Anggraini dan Kristin (2022), Media yang menarik dan menghibur diperlukan karena pembelajaran akan terkesan kurang menarik jika hanya berfokus pada metode ceramah. Hermawan dkk (2023) media memberi mereka kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dalam pembelajaran, media memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Penggunaan media juga dapat menghasilkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekan kekuatan guru. Prasasti (2019) menyatakan bahwa dunia pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi yang cepat. Untuk membantu siswa belajar dengan lebih mudah, lembaga pendidikan harus menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang lebih canggih. Dunia Pendidikan jika diwarnai dengan teknologi akan adanya pembaruan.

Peneliti menemukan jawaban atas masalah tersebut dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ini karena, seperti yang diketahui umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menghubungkan guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahidah, Sari, dan Listiani (2022) yang menyatakan bahwa media adalah bagian atau alat yang dapat berfungsi sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Selain itu, pihak sekolah telah memfasilitasi alat-alat yang dapat meningkatkan pembelajaran, seperti proyektor LCD, speaker, dll.

Berlandaskan pada hasil analisis, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang diharapkan merupakan media yang bersifat menarik serta dapat mengurangi metode ceramah dalam pembelajaran yang dapat menimbulkan kebosanan. Media yang dikembangkan juga diharapkan dapat diakses dengan menggunakan laptop. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari Safira,dkk(2021) bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat mengikuti pesatnya perkembangan zaman dan juga dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran dilakukan. Selain itu media yang dikembangkan juga diharapkan dapat memenuhi hak peserta didik ranah Sekolah Dasar yang masih menyukai hal hal berbaur permainan. Mulyawati&Windiyan (2020) mengemukakan bahwa peserta didik pada tahap sekolah dasar merupakan tahap dimana peserta didik masih dalam usia bermain, karena itu, media pembelajaran harus menarik agar siswa tidak bosan.

Peneliti menemukan bahwa media yang dibuat adalah media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis macromedia flash yang digabungkan dengan permainan. Media ini diharapkan dapat melibatkan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan aplikasi macromedia flash untuk membuat media pembelajaran interaktif tentang aksara jawa. Mereka juga membuat kuis yang berkaitan dengan materi aksara jawa legena, yang diajarkan kepada siswa kelas tiga sekolah dasar.

Peneliti berpendapat bahwa menggunakan media pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi macromedia flash dan website wordwall dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Ini karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan yang ada di website wordwall.

Setelah menentukan aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media, peneliti menyusun materi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran. Materi yang digunakan adalah materi aksara jawa legena kelas 3 sekolah dasar, selanjutnya peneliti menyusun sumber yang diperlukan dalam mengumpulkan materi, kemudian peneliti merancang isi media dengan Menyusun *flowerchart* sebagai acuan awal dalam membuat *storyboard* media pembelajaran. Setelah proses perancangan maka proses selanjutnya adalah merancang dan membuat produk menggunakan aplikasi *macromedia flash* dan *website wordwall*, setelah merancang dan membuat produk selanjutnya dilakukan uji validasi melalui validasi ahli. Produk media yang dirancang untuk digunakan dalam penelitian diuji untuk memastikan validitasnya. Uji validasi dilakukan oleh tiga validator: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menentukan seberapa valid media yang diujicobakan.

Menurut ahli media, hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan menerima nilai total 98% yang memenuhi kriteria "Sangat Valid atau Layak", yang berarti bahwa produk tersebut dapat diujicobakan di lapangan.

Beberapa penelitian yang relevan dijadikan referensi bagi peneliti diantaranya sebagai berikut.

1. Menurut Ema Nuryani (2020) pada *e-journal* yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas IV” memberikan kesimpulan bahwa pengembangan multimedia sesuai kebutuhan guru dan siswa. Multimedia yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, bahasa, dan ahli media dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Menurut Argo Satrio Utomo (2020) Pada *e- journal* Yang Berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Susun Huruf Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Vii Smp Piri 2 Yogyakarta memberikan kesimpulan bahwa multimedia yang dihasilkan dalam Penelitian Ini menunjukkan bahwa mendapatkan rata rata nilai NGain Score sebesar 0,68 dengan rata rata tersebut media pembelajaran yang di buat oleh peneliti termasuk dalam kategori “ efektif” untuk digunakan di dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
3. Menurut Hendri Leo Pradana Dan Henny Dewi Koeswanti (2021) pada *e- journal* yang Berjudul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis Android AMBARAWA memperoleh hasil yang sangat valid setelah melalui proses pengujian oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor persentase 88%, termasuk dalam kategori sangat tinggi karena tergolong dalam interval 81-100%.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 03 Madiun Lor mencapai beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Media yang dikembangkan berupa macromedia flash dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi, dalam produk media macromedia flash terdapat materi aksara jawa legena, yang merupakan materi bagi siswa kelas 3 sekolah dasar. Peneliti membuat materi ini dengan menggunakan animasi pembelajaran yang menarik, background yang sesuai dengan materi, dan background yang menghidupkan media.
2. Penilaian ahli validasi menggunakan angket respons guru untuk mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis macromedia flash. Hasil penilaian dari ketiga ahli—ahli media sebesar 81,33%, ahli materi sebesar 89,33%, dan ahli bahasa sebesar 89,33%—menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis macromedia flash sangat layak. Hasil penilaian angket respons guru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis Macromedia sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran aksara jawa kelas 3 SDN 03 Madiun Lor, dengan kategori sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207-4213.
2. Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356-370.

3. Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
4. Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334.
5. Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran muatan lokal bahasa jawa dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149-158.
6. Mulyawati, Y., & Windiyani, T. (2020). The Effects of Using Snake and Ladder Media towards Elementary School Students' Learning Outcomes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 3(2), 182-191.
7. Nuryani, E. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Iv. *Joyful Learning Journal*, 9(2), 78-83.
8. Prasasti, P. A. T., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 66-73.
9. Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
10. Purwaningsih, E. (2021). Modul Ajar Manajemen Sumber Daya Manusia.
11. Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.
12. Satria, H., & Basir, A. (2020). Implementasi media interaktif berbasis macro mediaflash pada mata pelajaran sistem pengendali elektromagnetik. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(2), 16-23.
13. Wahidah, A. N., Sari, M. K., & Listiani, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Sekarputih 1. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 239-244.
14. Zelhendri, Syafril. (2020) Dasar Dasar Pendidikan. Jakarta, PrenadamediaGroup