

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MEMBACA AKSARA JAWA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hani Aries Ikasanti¹⁾

Universitas Muhammadiyah Gresik

Nanang Khoirul Umam²⁾

Universitas Muhammadiyah Gresik

Ismail Marzuki³⁾

Universitas Muhammadiyah Gresik

Corresponding Author E-Mail: haniaries01@gmail.com¹⁾, nanang.08231@gmail.com²⁾,
ismailmarzuki@umg.ac.id³⁾

ABSTRAK

Kata kunci:

Media Video
Pembelajaran,
Model 4-D, Aksara
Jawa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas pengembangan media video pembelajaran untuk membaca aksara Jawa pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Proses pengembangan video pembelajaran menggunakan model 4-D yang dimodifikasi dan disederhanakan yaitu, pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) dan tanpa melakukan penyebaran (disseminate). Hasil pengembangan berupa media video pembelajaran yang berisi materi aksara Jawa. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah validator materi dan validator media. Pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media pembelajaran. Dengan analisis data yaitu analisis kevalidan media pembelajaran. Berdasarkan data dari hasil validasi diperoleh bahwa pengembangan media video pembelajaran untuk membaca aksara Jawa memenuhi kriteria layak, yang sebagai berikut: a) Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli materi memperoleh presentase 80% yang dikategorikan layak dan dapat digunakan saat proses pembelajaran, dan b) Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli media memperoleh presentase 73,33% yang dikategorikan layak dan dapat digunakan saat proses pembelajaran.

ABSTRACT

Keywords:

Video Media
Learning, 4-D
Models, Aksara
Jawa

The development research aims to know the validity of development learning video to read aksara Jawa for fourth grade elementary school student. The process of developing learning media video uses a modified and simplified 4-D model, namely, defining, designing, developing, and without disseminating. The result of the development is a learning video that contains Javanese materials. Data sources in this

development research are material validator and media validator. Data collection used is a learning media validation. With data analysis, namely analyzing the validity of learning media. Based on the result of the data from validation, it was found that the development of learning video to read aksara Jawa fulfilled the worthy or good criteria, as follows: a) Learning media validation result the material validator gets 80% percentage wich is categorized as valid and can be used during the learning process, and b) Learning media validation result the media validator gets 73,33% percentage wich is categorized as valid and can be used during the learning process.

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa menjadi salah satu bahasa dari berbagai keanekaragaman bahasa daerah yang ada di Indonesia. Menurut Hermaji (2008: 03) bahasa Jawa mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan bahasa Indonesia. Hal itu dikarenakan kultur Indonesia merupakan campuran dari berbagai macam kebudayaan, salah satunya kebudayaan Jawa. Bahasa Jawa juga termasuk mata pelajaran di sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal. Pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Jawa di SD sangat penting untuk dilakukan. Salah satunya adalah untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan kemampuan peserta didik sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru (Haryati, Suciptaningsih, & Widodo, 2017: 6).

Pada pembelajaran bahasa Jawa, salah satu keterampilan membaca yang diajarkan adalah membaca mengenal aksara Jawa. Membaca aksara Jawa menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh semua peserta didik. Tetapi pada kenyataannya banyak sekali peserta didik yang kurang mampu dalam membaca maupun mengenal bentuk aksara Jawa.

Aksara Jawa merupakan huruf Jawa yang dipakai dalam berbagai teks bahasa Jawa. Aksara Jawa ini lebih dikenal sebagai Hanacaraka. Kesulitan peserta didik dalam membaca aksara Jawa sebagian besar terletak pada ketidakpahaman terhadap bentuk huruf-hurufnya (Haryati, Suciptaningsih, & Widodo, 2017: 9).

Materi aksara Jawa sangat rumit dipelajari apalagi dikuasai oleh peserta didik. Meskipun begitu, bukan berarti materi aksara Jawa layak untuk diabaikan atau dihindarkan dari kegiatan pembelajaran (Avianto & Prasida, 2018: 134). Dengan begitu guru harus mampu menemukan sebuah solusi atau cara yang tepat untuk mengajarkan membaca aksara Jawa pada peserta didik. Dengan ditemukannya cara yang tepat, maka diharapkan peserta didik mampu membaca dengan lancar (Sutarsih, 2015: 66).

Salah satu cara untuk membantu seorang guru dalam meningkatkan suatu pembelajaran dan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Dalam hal ini media video dipilih sebagai media yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran membaca aksara Jawa. Guru bisa menerapkan media ini dengan memutar video yang disambungkan ke proyektor. Peserta didik akan merasa senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran membaca aksara Jawa.

Media video pembelajaran adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran (Riyana, Cheppy: 2007).

Bermula dari latar belakang di atas, penulis pun tertarik untuk mengembangkan media video agar bisa digunakan saat pembelajaran aksara Jawa. Media ini difokuskan untuk peserta

didik kelas IV SD yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam pelajaran bahasa Jawa kelas IV yakni “Mengenal dan memahami huruf Jawa *legena* dengan *sandhangan* sederhana” yang indikatornya mengarah pada keterampilan peserta didik dalam membaca aksara Jawa sesuai lafal dan intonasi yang tepat.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Mudlofir & Rusydiyah (2016: 124) Media pembelajaran yaitu alat perantara dari pengirim untuk penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar. Menurut Djamarah & Zain (2014: 121) Media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan atau informasi untuk mencapai tujuan pengajaran. Menurut Heinich dalam Arsyad (2015: 03) mengemukakan istilah media sebagai pengantar informasi dari sumber menuju ke penerima.

Manfaat dari media pembelajaran menurut (Djamarah & Zain, 2014: 121) adalah: a) Sebagai alat bantu. Proses pembelajaran dengan penggunaan media akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik daripada tidak menggunakan media sama sekali. b) Media sebagai media belajar. Dengan memanfaatkan media sebagai salah satu sumber belajar maka akan ikut membantu guru untuk memperkaya wawasan dari peserta didik.

Kedudukan media pembelajaran sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang diatur oleh guru untuk mempertinggi proses interaksi dengan peserta didik atau sebaliknya dan interaksi anatar peserta didik dengan lingkungan belajarnya (Karo-karo S & Rohani, 2018: 93). Dalam proses pembelajaran, guru dituntut agar trampil dalam memilih, menggunakan, dan menyesuaikan media yang digunakan dengan materi yang dipelajari.

Menurut Riyana, Cheppy (2007) media video pembelajaran adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran. Video merupakan media pembelajaran yang tampak dengar (audio-visual) yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dikatakan tampak dengar dikarenakan unsur audio dan unsur visual dapat disajikan serentak.

Menurut (Sani, 2019: 355) keunggulan dari media video adalah: a) Menarik, pembelajaran yang dapat diserap melalui indra penglihatan sekaligus pendengaran bisa mempercepat penyerapan materi yang disampaikan, b) Variatif, media video sangat variatif karena di dalamnya termuat berbagai macam animasi atau gambar sehingga tidak membosankan bagi peserta didik, c) Bisa diperlambat dan juga bisa diulang, dan d) Dapat digunakan untuk semua orang

Dari beberapa keunggulan di atas, media video ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain: a) Sulit mengontrol perhatian peserta didik sehingga kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, b) Komunikasi terjadi hanya satu arah, dan c) Membutuhkan peralatan yang cukup mahal.

Menurut Riyana, Cheppy (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut : 1) Aspek Kelayakan Materi atau Isi. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan materi atau isi, diantaranya yaitu kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar, keakuratan Materi, dan mendorong Keingintahuan, 2) Aspek Kelayakan Media. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan media, diantaranya yaitu aspek audio media, aspek visual media, dan tipografi isi media

Media yang dikembangkan akan berisi materi yang akan menunjang peserta didik agar bisa membaca aksara Jawa. Membaca artinya memahami bacaan tertulis. Membaca adalah proses pertukaran gagasan antara penulis dengan pembaca melalui teks (Subadiyono, 2014: 01). Nurhadi (2016: 02), mengemukakan bahwa membaca tidak sekedar menyuarakan huruf atau kata-kata tertulis tanpa mengetahui apa makna dari kata yang telah diucapkan, tetapi lebih dari itu. Di kelas I dan II, tingkatan membaca termasuk tahap awal (permulaan).

Tidak hanya dalam pembelajaran bahasa saja, dengan membaca dan menulis peserta didik bisa mengikuti perkembangan pembelajaran di segala bidang. Aspek yang mempengaruhi proses membaca adalah: (1) sensoris, yaitu kemampuan memahami simbol tertulis, (2) perseptual, yaitu kemampuan menafsirkan apa yang dilihat sebagai simbol, (3) skemata, yaitu kemampuan dalam menghubungkan informasi tertulis dengan pengetahuan yang sudah ada, (4) berpikir, yaitu kemampuan menyimpulkan materi, (5) afektif, yaitu berkenaan dengan minat yang mempengaruhi kegiatan membaca.

Tarigan dalam Gultom (2012: 8) mengemukakan tujuan dari membaca adalah sebagai berikut: a) Membaca untuk memperoleh sebuah fakta. Misalnya untuk mengetahui tentang sebuah penemuan, maka dengan membaca kita bisa tau siapa tokoh penemuan tersebut, b) Membaca untuk memperoleh ide. Dengan membaca, kita akan mempunyai ide yang lebih luas lagi, dan c) Membaca untuk menyimpulkan. Misalnya untuk mengetahui hal penting apa yang dibahas dalam suatu bacaan.

Menurut (Nurhadi, 2016: 03) ada banyak tujuan membaca, tergantung pada kepentingan dari bahan bacaan yang dihadapi oleh setiap orang. Berikut beberapa tujuan membaca: a) Ingin memahami secara detail isi dari bacaan, b) Ingin mendapat informasi tentang suatu hal, dan c) Ingin menangkap gagasan utama suatu bacaan

Menurut Gultom (2012: 18), manfaat membaca antara lain: a) Menambah kosakata, tata bahasa dan sintaks, yang lebih penting dapat menambah pengetahuan dan bisa belajar dari pengalaman orang lain, b) Dapat memicu imajinasi. Dengan membaca, maka imajinasi kita akan terpicu. Misalnya saat kita membaca sebuah cerita, maka imajinasi kita akan terbawa jalan cerita, dan c) Mampu berpikir logis, untuk dapat mengikuti jalan cerita atau memecahkan suatu misteri/masalah.

Di dalam media yang dikembangkan, peserta didik akan belajar membaca aksara Jawa. Aksara Jawa adalah huruf Jawa yang digunakan untuk menulis teks berbahasa Jawa. Salah satu materi pelajaran dalam bahasa Jawa adalah aksara Jawa. Menurut Prihantono (2011: 43) aksara *legena* artinya tanpa busana atau belum menggunakan *sandhangan*, biasanya disebut sebagai *carakan*. *Carakan* dalam ejaan bahasa Jawa terdiri dari dua puluh macam aksara pokok.

Supaya aksara bisa menghasilkan suara lainnya, maka harus diberi *sandhangan*. *Sandhangan* dibedakan menjadi 3, yaitu, *sandhangan swara*, *sandhangan panyigeg wanda lan sandhangan wyanjana* (Hadi, Winarto, Santosa, & Nayirotin, 2016: 110). Aksara Jawa berjumlah 20 yang sudah diterangkan sebagai aksara *legena*. Supaya aksara bisa menghasilkan suara lainnya, maka harus diberi *sandhangan*.

Sandhangan dibedakan menjadi 3, yaitu, *sandhangan swara*, *sandhangan panyigeg wanda* dan *sandhangan wyanjana* (Hadi, Winarto, Santosa, & Nayirotin, 2016: 110). *Sandhangan swara* dibedakan menjadi 5, yaitu bunyi i (*wulu*), u (*suku*), e/é (*taling*), ê (*taling*), dan o (*taling tarung*). *Sandhangan Panyiyeg* dibagi menjadi 4 macam, yakni h (*wignyan*), r (*layar*), ng (*cecak*), dan pangkon. *Sandhangan Wyanjana* dibagi menjadi 3, yakni ra (*cakra*), re (*keret*), dan ya (*pengkal*).

METODE

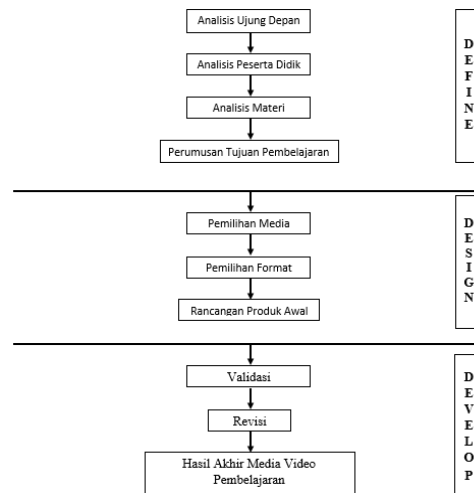
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Utama (2016: 183), Penelitian dan Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau dengan menyempurnakan produk yang telah ada.

Menurut Purnama (2013: 21), tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, revisi, dan diakhiri dengan penyebaran. Langkah-langkah dari proses penelitian dan pengembangan diawali dengan adanya permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu (Sukmadinata, 2017: 165). Cara kerja

penelitian dan pengembangan ini tidak hanya tergantung pada permasalahan dan pertanyaan penelitian, melainkan lebih terkait pada produk dan alat yang akan dihasilkan (Ainin, 2013: 97).

Subjek penelitian ini adalah 2 orang validator. 1 validator ahli media dan 1 validator ahli materi. Penelitian pengembangan media video ini yang dikembangkan peneliti hanya dengan melalui tiga tahap saja, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Hal ini dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan biaya sehingga tahap penyebarluasan (*disseminate*) tidak dilakukan.

Tahap pengembangan media video pembelajaran kelas IV berdasarkan bagan Thiagarajan dalam Mulyatiningsih, Endang (2011: 194-199) telah dimodifikasi oleh peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian

Berdasarkan bagan di atas, berikut adalah tahap-tahap yang dilakukan: tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*). Tahap ini mencakup 4 pokok, yakni: analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan perumusan tujuan pembelajaran, (a) Analisis kurikulum bertujuan untuk memunculkan masalah dasar yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga dibutuhkan suatu pengembangan (Triatno, 2015), (b) Analisis peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik dari peserta didik, (c) Analisis materi merupakan satu langkah penting yang digunakan sebagai sarana pencapaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan (d) Perumusan Tujuan Pembelajaran merupakan perubahan dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotor yang diharapkan setelah pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Ada 3 langkah yang harus dilakukan, yaitu: (a) pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, (b) Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk merancang isi pembelajaran dan sumber belajar, dan (c) Rancangan awal produk adalah rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

Sebelum tahap rancangan produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, rancangan produk harus divalidasi terlebih dahulu. Validasi rancangan produk dilakukan oleh ahli dari bidang yang sesuai. Berdasarkan hasil validasi dari ahli validasi terdapat kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran dari validator.

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), langkah-langkah yang harus dilakukan antara lain: a) Validasi. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghasilkan media video dengan validitas tinggi, melalui uji validasi yang dilakukan oleh validator, dan b) Revisi.

Setelah mendapatkan penilaian dan masukan dari validator, media video yang telah dikembangkan kemudian diperbaiki sesuai saran atau masukan yang diberikan oleh validator serta sesuai skor penilaian yang didapat.

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan peneliti dalam mencari atau mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa tahap validasi media. Kegiatan validasi media merupakan salah satu bentuk dari penyempurnaan media video (Pratama, 2018: 06).

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Jika instrumen yang digunakan tidak tepat atau tidak sesuai, maka penelitian tidak akan menghasilkan sesuatu yang diharapkan oleh peneliti.

Menyusun instrumen pada dasarnya adalah menyusun sebuah alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah kegiatan memperoleh data dari sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh diukur menggunakan standar yang telah ditentukan oleh peneliti (Siyoto & Sodik, 2015).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data validasi media, maka instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat validator tentang kevalidan pengembangan video pembelajaran. Kemudian validator diminta untuk memberikan skor penilaian secara obyektif pada setiap aspek yang telah disediakan.

Tabel 1. Aspek Yang Dinilai Dalam Validasi

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian
1.	Aspek kelayakan bahasa	1. Komunikatif 2. Dialogis dan interaktif 3. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik 4. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa
2.	Aspek kelayakan Isi atau materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 2. Keakuratan materi 3. Mendorong keingintahuan
3.	Aspek kelayakan media	1. Aspek audio 2. Aspek visual 3. Tipografi isi media

Data dari hasil validasi media video kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis presentase dengan rumus pengolahan data yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2012). Kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data diantaranya yaitu: memasukkan nilai ke lembar validasi dan menganalisis data tersebut, menghitung jumlah skor pada setiap kriteria, menghitung nilai maksimum kriteria, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SMK = 5 \times V$$

Keterangan:

SMK : Skor Maksimum Kriteria

5 : Skor Tertinggi Setiap Indikator Penilaian

V : Banyaknya Validator

Menghitung total skor setiap kriteria, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$RK = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan setiap kriteria}}{SMK} \times 100$$

Keterangan:

RK : Rerata Skor Kriteria

SMK : Skor Maksimum Kriteria

Menghitung nilai akhir, menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2012):

$$NA = \frac{\text{jumlah rerata skor kriteria}}{\text{banyaknya kriteria yang dinilai}}$$

Mengkonversikan nilai akhir dengan interval kelayakan sesuai kualifikasi.

Tabel 2 Kualifikasi Interval Kelayakan

Skor Rata-Rata	Kategori
0 – 20 %	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Kurang Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2013)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian disesuaikan dengan teori pengembangan Thiagarajan yaitu model pengembangan 4-D yang hanya dilakukan 3 tahap meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*). Analisis Kurikulum, tahap ini dilakukan Analisis terhadap kurikulum yang digunakan di SD Muhammadiyah 1 Gresik. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV yaitu, bahwa SD Muhammadiyah 1 Gresik menggunakan kurikulum 2013 (K13).

Dalam kurikulum 2013 (K13), KI dan KD saling berhubungan atau berkaitan yang merujuk pada taksonomi bloom yang terdiri dari beberapa kategori yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Sesuai pernyataan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil dari analisis kurikulum ini digunakan untuk memilih beberapa kompetensi yang akan dibahas dalam pengembangan media video pembelajaran pada kelas IV SD Muhammadiyah 1 Gresik.

Analisis Peserta Didik, tahap ini menganalisis tentang peserta didik seperti kemampuan akademik, pengalaman belajar, motivasi belajar dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan informasi yang peneliti dapat dari guru bahasa Jawa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Gresik, peserta didik mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Untuk peserta didik kelas IV termasuk ke dalam operasional konkrit, dimana mereka ingin melihat secara langsung atau dihadapkan dengan media atau benda yang nyata.

Analisis materi, analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang akan digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pada mata pelajaran bahasa Jawa yaitu membaca aksara Jawa.

Perumusan tujuan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran didapat dari hasil analisis materi dan analisis tugas. Perumusan ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SD Muhammadiyah 1 Gresik yakni kurikulum 2013. Tujuan dari materi membaca aksara Jawa adalah sebagai berikut: 1) setelah mengamati media video pembelajaran, peserta didik mampu mengenal dan membedakan aksara *legena* dan *sandangan* dengan tepat, dan 2) setelah mengamati media video pembelajaran, peserta didik mampu membaca aksara Jawa dengan lancar.

Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Media video pembelajaran yang disusun untuk peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Jawa berdasarkan KI, KD, dan karakteristik peserta didik. Sebelum dilakukannya tahap penyusunan video, terlebih dahulu dilaksanakan tahap perancangan desain pada video pembelajaran tersebut.

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini ada 2 hal yang akan dilakukan yaitu yang pertama melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media, dan

yang kedua adalah melakukan revisi media video pembelajaran. Validasi, hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghasilkan media video dengan validitas tinggi, melalui uji validasi yang dilakukan oleh validator.

Ahli Materi:

Nama : Nanik Listiawati, S.Pd., M.M.

Lembaga : SD Muhammadiyah 1 Gresik

Jabatan : Guru Bahasa Jawa

Tabel 3. Hasil penilaian validasi kelayakan materi dari ahli materi Tahap 1

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	1. Kelengkapan materi				√	
	2. Keluasan materi		√			
	3. Kedalaman materi		√			
Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi				√	
	5. Keakuratan data dan fakta			√		
	6. Keakuratan contoh				√	
Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu			√		
	8. Menciptakan kemampuan bertanya		√			
Jumlah		24				

Untuk menghitung kelayakan materi dari video pembelajaran adalah sebagai berikut:
Menghitung nilai maksimum kriteria, $SMK = 5 \times V = 5 \times 1 = 5$

$$\begin{aligned} \text{Menghitung total skor setiap kriteria, RK} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan setiap kriteria}}{SMK} \times 100 \\ &= \frac{24}{5} \times 100 \\ &= 480 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Menghitung nilai akhir, NA} &= \frac{\text{jumlah rerata skor kriteria}}{\text{banyaknya kriteria yang dinilai}} \\ &= \frac{480}{8} \\ &= 60\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan presentase di atas yakni 60%, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut termasuk pada kriteria kurang layak dan perlu perbaikan sesuai saran perbaikan yang telah disampaikan oleh ahli materi.

Ahli Media:

Nama : Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd

Lembaga : Universitas Muhammadiyah Gresik

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tabel 4. Hasil penilaian validasi kelayakan media dari ahli media Tahap 1

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Audio Media	1. Kejelasan suara			√		
	2. Kesesuaian musik		√			
Aspek Visual Media	3. Kemenarikan warna			√		
	4. Kejelasan gambar			√		
	5. Kecepatan gerakan media				√	
	6. Tampilan media				√	
	7. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf			√		

Tipografi Isi Media	8. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan		√		
	9. Kreatif dan dinamis			√	
Jumlah		24			

Untuk menghitung kelayakan media dari video pembelajaran adalah sebagai berikut:

Menghitung nilai maksimum kriteria, $SMK = 5 \times V = 5 \times 1 = 5$

Menghitung total skor setiap kriteria, $RK = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan setiap kriteria}}{SMK} \times 100$
 $= \frac{24}{5} \times 100$
 $= 480$

Menghitung nilai akhir, $NA = \frac{\text{jumlah rerata skor kriteria}}{\text{banyaknya kriteria yang dinilai}}$
 $= \frac{660}{9}$
 $= 53,33\%$

Berdasarkan hasil penghitungan presentase di atas yakni 53,33%, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut termasuk pada kriteria kurang layak dan perlu perbaikan sesuai saran perbaikan yang telah disampaikan oleh ahli media.

Tabel 5. Hasil penilaian validasi kelayakan materi dari ahli materi Tahap 2

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	1. Kelengkapan materi					√
	2. Keluasan materi				√	
	3. Kedalaman materi				√	
Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi					√
	5. Keakuratan data dan fakta				√	
	6. Keakuratan contoh				√	
Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu			√		
	8. Menciptakan kemampuan bertanya			√		
Jumlah		32				

Untuk menghitung kelayakan materi dari video pembelajaran adalah sebagai berikut:

Menghitung nilai maksimum kriteria, $SMK = 5 \times V = 5 \times 1 = 5$

Menghitung total skor setiap kriteria, $RK = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan setiap kriteria}}{SMK} \times 100$
 $= \frac{32}{5} \times 100$
 $= 640$

Menghitung nilai akhir, $NA = \frac{\text{jumlah rerata skor kriteria}}{\text{banyaknya kriteria yang dinilai}}$
 $= \frac{640}{8}$
 $= 80\%$

Berdasarkan hasil penghitungan presentase di atas yakni 80%, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut termasuk pada kriteria layak.

Tabel 6. Hasil penilaian validasi kelayakan media dari ahli media Tahap 2

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Audio Media	1. Kejelasan suara			√		
	2. Kesesuaian musik			√		

Aspek Visual Media	3. Kemenarikan warna					√
	4. Kejelasan gambar					√
	5. Kecepatan gerakan media					√
	6. Tampilan media					√
Tipografi Isi Media	7. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					√
	8. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan					√
	9. Kreatif dan dinamis					√
Jumlah		33				

Untuk menghitung kelayakan media dari video pembelajaran adalah sebagai berikut:

Menghitung nilai maksimum kriteria, $SMK = 5 \times V = 5 \times 1 = 5$

$$\begin{aligned} \text{Menghitung total skor setiap kriteria, RK} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan setiap kriteria}}{SMK} \times 100 \\ &= \frac{33}{5} \times 100 \\ &= 660 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Menghitung nilai akhir, NA} &= \frac{\text{jumlah rerata skor kriteria}}{\text{banyaknya kriteria yang dinilai}} \\ &= \frac{660}{9} \\ &= 73,33\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan presentase di atas yakni 73,33%, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut termasuk pada kriteria layak.

Revisi, pada tahap ini dilakukan perbaikan terhadap media video pembelajaran berdasarkan komentar dan saran yang diberikan validator agar media video ini dapat lebih baik lagi. Berikut beberapa saran yang diberikan oleh validator dan perbaikan/revisi yang dilakukan peneliti, diantaranya dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Revisi Video Pembelajaran

No	Komentar dan Saran	Perbaikan/Revisi
1.	Di awal video belum ada identitas pembuat	Tercantum identitas pembuat
2.	Gunakan format tulisan aksara jawa yang miring (<i>italic</i>)?	Format aksara Jawa sudah diganti <i>italic</i>
3.	Musik pengiring terlalu keras, suara asli/inti menjadi kurang jelas	Volume musik sudah dkecilkan
4.	Musik pengiring yang digunakan sebaiknya musik gamelan, supaya cocok dengan materi	Musik pengiring sudah digantik menjadi musik gamelan

Dari saran dan komentar dari validator maka sudah dilakukan perbaikan atau revisi terhadap media video pembelajaran. Hasil analisis oleh para validator menunjukkan bahwa media video ini dapat digunakan dengan sedikit revisi.

PEMBAHASAN

Dari deskripsi hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur 4D, maka diperoleh pembahasan sebagai berikut: Tahap pendefinisian (*define*), tahap ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap pertama adalah analisis kurikulum yang menghasilkan pemilihan mata pelajaran Bahasa Jawa yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran. Tahap kedua yang dilakukan adalah analisis peserta didik dengan hasil kesimpulan bahwa mereka bosan karena kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian tahap ketiga adalah analisis materi yang diperoleh dari bahan ajar mata pelajaran Bahasa Jawa

kelas IV semester 2 SD Muhammadiyah 1 Gresik. Setelah itu tahap yang terakhir yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, dimana tujuan dalam pengembangan video pembelajaran tersebut adalah untuk membantu peserta didik dalam memahami mengenai materi aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*), pada tahap ini dilakukan dengan dua tahap yaitu rancangan dan penyusunan. Berdasarkan yang telah dijelaskan pada hasil penelitian sebelumnya, bahwa rancangan adalah proses penyusunan materi pembelajaran yang akan dibuat dalam bentuk video pembelajaran. Untuk tahap ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang sudah dijalankan yakni menetapkan judul, menetapkan garis-garis besar (outline) video, dan menetapkan materi. Kemudian pada tahap selanjutnya, membuat video sesuai dengan rancangan video yang telah dibuat.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), tahap pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap yaitu validasi ahli materi dan ahli media, dan revisi video. Untuk tahap pertama dihasilkan bahwa video pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi yang dibutuhkan yaitu berisikan mengenai materi aksara *legena* dan *sandhangan*. Selanjutnya pada tahap kedua menghasilkan adanya revisi oleh ahli media meliputi perlu adanya perbaikan pada tulisan aksara Jawanya, dan musik pengiring perlu diganti.

Kelebihan media video yang telah dikembangkan adalah terdapat banyak animasi agar peserta didik tidak bosan saat memperhatikan video pembelajaran, di akhir video terdapat kuis interaktif agar peserta didik lebih memahami materi yang telah dipelajari, dan video pembelajaran bisa diulang.

Kekurangan video pembelajaran yang telah peneliti kembangkan adalah suara pengiring kurang keras dan kurang jelas, dan ,ebutuhkan peralatan penunjang untuk menampilkan media ini saat pembelajaran berlangsung.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil validitas kelayakan video pembelajaran aksara Jawa ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan ahli materi sebesar 80% yang artinya video pembelajaran ini dalam kategori layak. Berdasarkan validitas dari ahli media, hasil yang diperoleh sebesar 73,33% yang artinya video pembelajaran ini dalam kategori layak. Dengan begitu, media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah: bagi sekolah, hendaknya sekolah menyarankan guru untuk dapat memanfaatkan media agar pembelajaran yang dilakukan lebih efektif. Bagi guru, hendaknya guru menyiapkan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung, apalagi saat pembelajaran Bahasa Jawa. Bagi peneliti, penelitian pengembangan media ini masih belum sempurna, perlu penyempurnaan dan pengembangan lagi agar bisa menghasilkan produk baru yang lebih menarik dan menyenangkan untuk menunjang pembelajaran membaca aksara Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin. (2013). Penelitian Pengembangan. *Okara*, 97.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game. *Jurnal Aksara*, 134.

- Djamarah, S. B., & Zein, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gultom, S. (2012). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hadi, S., Winarto, A., Santosa, Y. B., & Nayirotin, U. (2016). *Tantri Basa*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Haryati, T., Suciptaningsih, O. A., & Widodo, S. (2017). Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 6-10.
- Hermaji, B. (2008). Kedudukan Bahasa Jawa dan Bahasa Arab dalam Ejaan Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala*, 03.
- Karo-karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Learning Media*, 93.
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif : Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovati Dari Teori ke Praktek*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Mulyasa. (2013). *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. N. (2018). Pengembangan Media Audiovisual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 222.
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pratama, A., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Jemundo. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Aksara Jawa Sekolah Dasar*, 06.
- Prihantono, D. (2011). *Sejarah Aksara Jawa*. Jogjakarta: Javalitera.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan. *Literasi*, 21.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Subadiyono. (2014). *Pembelajaran Membaca*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutama. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Fairuz Media.
- Sutarsih. (2015). Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Aksara*, 66.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widihastuti, I., & Khosyi'in, M. (2012). Aplikasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Aksara*, 01.