

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME PANGGOWA UNTUK KELAS IV SD

THE DEVELOPMENT OF PANGGOWA GAMES MULTIMEDIA FOR 4th GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Annisa Isti Nugraheni, Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, annisaistin21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk multimedia interaktif Game Panggowa yang layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD. Penelitian dan pengembangan (Research and Development) mengacu pada model Borg dan Gall. Subjek uji coba lapangan awal 5 siswa, subjek uji coba lapangan utama 10 siswa, dan subjek uji coba lapangan operasional 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media Game Panggowa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD yang dihasilkan menggunakan model Borg dan Gall sudah dikatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori sangat baik (3,77), hasil validasi ahli media menunjukkan kategori sangat baik (3,36), hasil uji coba lapangan awal menunjukkan kategori sangat baik (3,46), hasil uji coba lapangan utama menunjukkan kategori sangat baik (3,46), dan hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan kategori sangat baik (3,33).

Kata kunci : pengembangan media, Game Panggowa, Aksara Jawa

Abstract

This research aims at producing a multimedia Games Panggowa that is appropriate to be used for the Javanese Subject in 4th grade students elementary school (ES). This was a research and development study referring to Borg and Gall's model. The preliminary field tryout subjects were 5 students, the main field tryout subjects were 10 students, and the operational field tryout subjects were 26 students. The data collecting technique was questionnaires. The data analysis technique was quantitative descriptive statistical analysis. The result shows that Panggowa Games, a Javanese Language learning media for 4th ES which was developed using Borg and Gall's model was appropriate. This is proven by material experts' validation which indicate that the result belong in the very good category (3.77), media experts' validation result belong in the very good category (3.36), preliminary field tryout result belong in the very good category (3.46), main field tryout result belong in the good category (3.46), and operational field tryout result belong in the very good category (3.33).

Keywords: media development, Panggowa Games, Javanese Script

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia. Dalam Politik Bahasa Nasional (Mulyana, Ed, 2008:35) tentang kedudukan dan fungsi bahasa daerah dinyatakan bahwa di dalam hubungannya dengan kedudukan Bahasa Indonesia, bahasa-bahasa seperti Bali, Batak, Bugis, Jawa, Madura, Makasar, dan Sunda

yang terdapat di wilayah Republik Indonesia, berkududukan sebagai bahasa daerah. Di dalam kedudukannya sebagai bahasa daerah, bahasa-bahasa seperti Bali, Batak, Bugis, Jawa, Madura, Makasar, dan Sunda berfungsi sebagai (1) lambang kebanggaan daerah, (2) lambang identitas daerah, dan (3) alat interaksi di dalam keluarga dan masyarakat daerah. Sehingga sebagai salah satu

bahasa daerah, Bahasa Jawa mempunyai fungsi-fungsi tersebut.

UNESCO mengemukakan bahwa untuk menjaga agar tidak termasuk bahasa yang mengalami kepunahan, Bahasa Jawa harus dilestarikan. Jika dilihat dari jumlah penuturnya, bahasa Jawa memiliki jumlah penutur tertinggi di antara bahasa-bahasa daerah lainnya di Indonesia. Mujiani (Mulyana, Ed., 2008: 66) di Jawa Tengah penduduk yang berbahasa Jawa mencapai 96% sedangkan penutur Bahasa Indonesia justru hanya 1,1%, sisanya penutur bahasa daerah lain. Namun kondisi yang demikian ini tidak menjamin bahasa Jawa menjauhi kepunahannya. Dalam kondisi yang dikatakan diatas, masyarakat Jawa tentu tidak boleh terlena. Kondisi yang demikian tidak bisa menjadikan jaminan keberlangsungan hidup suatu bahasa. Purwo (Mulyana, Ed., 2008: 66) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan bahasa menjadi punah. (1) bahasa mati karena penduduknya mati semua seperti yang terjadi di Tasmania. (2) ada bahasa yang mati karena ditinggalkan oleh para penuturnya. (3) larangan memakai bahasa ibu, seperti yang terjadi di Kenya dan Bahasa Indian di Amerika Serikat. (4) Penuturnya terpaksa memilih pindah bahasa lain karena bahasa lain dianggap lebih maju dan modern, sedangkan bahasa ibunya dianggap terbelakang. (5) penuturnya berjumlah dibawah 100.000. (6) mengajarkan bahasa non-ibu sebagai bahasa pendidikan.

Dari uraian yang telah diungkapkan mengenai penyebab atau gejala kepunahan suatu bahasa, gejala yang paling banyak terjadi di Indonesia khususnya di Jawa adalah adanya pemakaian bahasa kedua dalam pengantar ilmu pendidikan bahkan dalam kehidupan sehari-hari tidak sedikit

masyarakat Jawa memakai Bahasa Indonesia dalam menyapa maupun dalam percakapan. Selain itu, gejala yang lain yang terjadi di Jawa adalah pemakaian bahasa asing yang dianggap lebih *keren* atau *trendy* oleh generasi muda. Tergesernya pemakaian Bahasa Jawa juga dapat dilihat dari banyaknya sekolah yang mengajarkan bahasa asing dari pada Bahasa Jawa. Setiyadi (Mulyana, Ed., 2008: 67) upaya yang paling tepat dan harus dilakukan adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa dalam kerangka Budaya Jawa. Jalur ini merupakan upaya yang dapat dikatakan sangat efektif dalam usaha pelestarian Kebudayaan dan bahasa Jawa. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar, masih sering ditemui guru hanya mengajarkan secara klasikal dan tidak menggunakan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar, hal ini mengakibatkan menurunnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Jawa secara mendalam.

Ekowati (Mulyana, Ed., 2008: 246) menurut penelitian yang dilakukan oleh BAPEDA (Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah) DIY (2004: 73-74) mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Jawa di lapangan, didapatkan hasil bahwa 93% guru di SD dan SMP hanya menggunakan metode ceramah dalam setiap penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran terbatas pada media tradisional seperti gambar dinding dan kaset tembang. Di sekolah dasar Jetis Bantul mata pelajaran Bahasa Jawa diajarkan oleh guru kelas.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 November 2016 dan wawancara personal dengan guru pengampu kelas IV SD N Jetis Bantul yang sekaligus mengampu mata

pelajaran bahasa Jawa di peroleh hasil yaitu kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa, kurangnya pemanfaatan dalam menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran seperti poster aksara jawa, proses pembelajaran masih mengacu pada penggunaan buku paket, dan dalam kegiatan pembelajaran siswa membutuhkan media yang menarik agar minat siswa untuk belajar bahasa Jawa meningkat.

Subyek penelitian yang dipilih adalah kelas IV SD N Jetis Bantul dikarenakan berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru yang sudah dilakukan oleh peneliti, di dapatkan data bahwa siswa masih kurang memahami dan juga masih sulit untuk menuliskan aksara jawa dengan tepat. Selain itu, siswa juga kurang memperhatikan dalam pembelajaran bahasa Jawa, hal ini dikarenakan metode dan media yang digunakan oleh guru masih sebatas ceramah dan penggunaan media masih mengacu pada buku paket, papan tulis dan poster sehingga membuat anak bosan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan/ Research and Development (R&D). Research and Development pada dunia pendidikan adalah penelitian yang berisi rangkaian langkah yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada tanggal 12, 18, dan 19 Agustus 2017 di SD N Jetis Bantul.

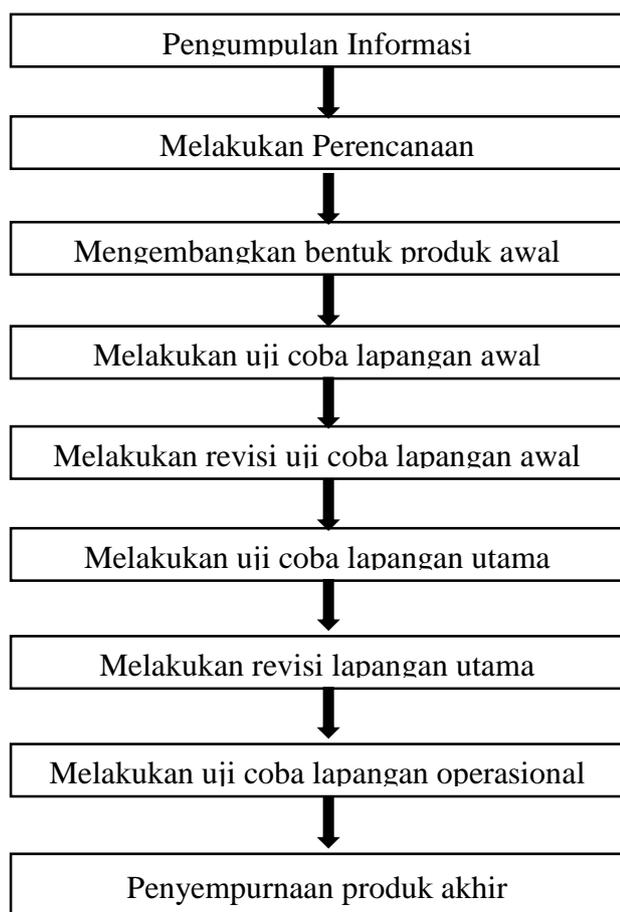
Target/Subjek Penelitian

Subyek penelitian pada penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD N Jetis Bantul sebanyak 26 siswa.

Prosedur Pengembangan

Model pengembangan Borg dan Gall terdapat 10 langkah. Dari 10 langkah yang ada, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah kesembilan, langkah desiminasi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan sumber daya peneliti. Kesembilan langkah tersebut yaitu studi pendahuluan dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk lapangan awal, uji coba lapangan utama, revisi produk lapangan utama, uji coba lapangan operasional, dan penyempurnaan produk akhir. Uji coba yang dilakukan sebanyak 3 kali menggunakan ketentuan uji coba menurut Dick dan Carey. Adapun penentuan subyek yang diteliti disesuaikan dengan ketentuan jumlah siswa untuk uji coba dan aturan penggunaan media yang dikembangkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, jumlah subyek uji coba lapangan awal sebanyak 5 siswa, jumlah subyek uji coba lapangan utama sebanyak 10 siswa dan uji coba lapangan operasional sebanyak 26 siswa.

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat ditunjukkan dengan bagan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Langkah Penelitian dan Pengembangan

Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam 3 tahap yang meliputi:

- tahap I, uji coba lapangan awal yang dilakukan terhadap 5 siswa (3 perempuan dan 2 laki-laki) kelas IV SD. Pemilihan subjek dibantu oleh guru kelas, siswa yang dipilih yaitu 2 siswa dengan kemampuan rendah, 2 siswa dengan kemampuan rata-rata dan 1 siswa dengan kemampuan tinggi.
- tahap II, uji coba lapangan utama yang dilakukan terhadap 10 siswa (6 perempuan dan 4 laki-laki) kelas IV SD. Pemilihan subjek dibantu oleh guru kelas, siswa yang dipilih

yaitu 3 siswa dengan kemampuan rendah, 4 siswa dengan kemampuan rata-rata dan 3 siswa dengan kemampuan tinggi. Siswa yang dipilih pada tahap II berbeda dengan siswa yang dipilih pada tahap I.

- tahap III, uji coba lapangan operasional yang dilakukan terhadap 29 siswa kelas IV SD.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD. Negeri Jetis 1 sebanyak 29 siswa.

3. Jenis Data

Pada proses pengembangan produk serta mengukur tingkat kelayakan/kualitas produk menggunakan jenis data:

- Data kuantitatif diperoleh dengan menghitung rata-rata skor dari setiap kriteria yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.
- Data kualitatif diperoleh dari konversi data kuantitatif dan hasil saran, kritik yang terdapat pada angket ahli materi, ahli materi, subjek uji coba lapangan pada saat uji coba pengguna terhadap media *Game Panggowa*.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian pengembangan ini menggunakan angket yang digunakan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Terdapat 3 kelompok angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu: (a) instrumen uji kelayakan ahli materi; (b) instrumen uji kelayakan ahli media; dan (c) instrumen uji

pengguna. Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket langsung dengan skala (*rating scale*). Angket yang diberikan merupakan angket dengan skala 4, yaitu sangat baik = 4, baik = 3, cukup = 2, kurang = 1.

5. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dengan menghitung rata-rata skor dari setiap kriteria yang dinilai oleh pengguna, ahli materi dan ahli media, kemudian dibandingkan dengan skor ideal dan dikonversikan ke data kualitatif untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Pengkonversian data pada penelitian ini menggunakan pengkonversian skala empat.

Tabel 1. Konversi Data Kualitatif Skala Empat

No	Rentang Skor	Nilai	Klasifikasi
1	$X > 3$	A	Sangat Baik
2	$3 > X \geq 2,5$	B	Baik
3	$2,5 > X \geq 2$	C	Cukup
4	$X < 2$	D	Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *Game Panggowa* ini didasari adanya masalah keterbatasan media dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi “Aksara Jawa”. Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan 9 tahapan karena keterbatasan peneliti dalam hal waktu dan biaya. Pada tahap pertama yaitu mengumpulkan

informasi mengenai pembuatan media yang berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media *Game Panggowa*. Pengumpulan informasi mengenai materi bahasa Jawa dapat dikaji melalui kurikulum bahasa Jawa yang berlaku, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Informasi ini didapat dengan melakukan studi literatur dan melakukan konsultasi dengan ahli materi dan ahli media.

Dalam tahapan kedua, langkah yang dilakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran melalui penggunaan media *Game Panggowa*, melakukan tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada KI dan KD kelas IV, dan mengkaji materi tentang multimedia dan aspek-aspek yang diperlukan dalam *game* seperti penentuan tema dan cerita, pembuatan desain karakter dan *story board*, penentuan mekanisme *game* mulai dari *genre* sampai program yang akan digunakan dan penyesuaian materi pembelajaran dengan mekanisme *game* yang akan dibuat.

Tahapan ketiga melakukan pengembangan draft produk yang dilakukan dengan menyusun RPP materi “Aksara Jawa”, menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen uji kelayakan ahli media dan materi serta uji pengguna, melakukan validasi instrumen kepada validator materi dan validator media dan tahapan selanjutnya yaitu membuat media *Game Panggowa*.

Media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi maupun media untuk dinilai kelayakannya. Penilaian ahli materi dan media menggunakan angket dengan skala 4. Materi dalam media *Game Panggowa* divalidasi oleh Ibu Venny Indria Ekowati, M. Litt., dosen dari program studi Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

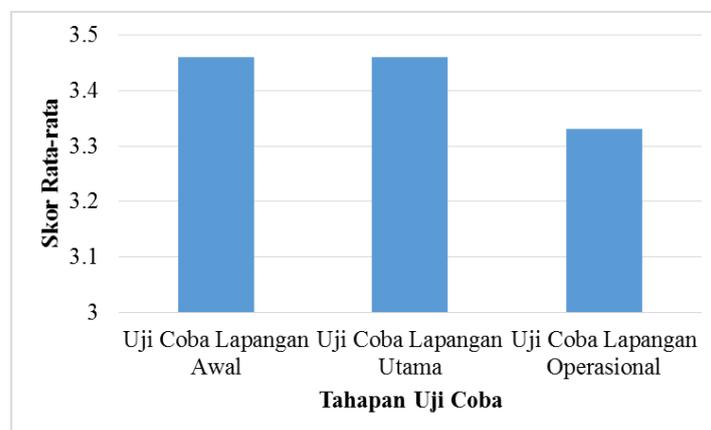
Hasil validasi tahap pertama mendapat kategori “**Baik**” dengan skor rata-rata 2,92.

Saran yang diberikan pada validasi materi yaitu lebih diperhatikan tata bahasa beserta EYD dalam dialog maupun pada cerita prolog dalam *game*. Selain itu validator juga memberikan saran agar *sandhangan swara tarung* diganti agar tidak menyerupai huruf *wingyan*. Media yang telah direvisi kemudian divalidasi kembali, pada validasi materi kedua mendapat kategori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 3,38. Meskipun mendapatkan rata-rata skor sangat baik, namun masih terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Validator memberikan saran untuk menambahkan *slide* atau transisi yang berisi petunjuk dan perintah untuk melanjutkan *game*. Petunjuk dalam *game* sangat diperlukan untuk mengarahkan pemain menentukan langkah selanjutnya.

Media yang telah direvisi kemudian divalidasi kembali, pada validasi materi ketiga mendapat kategori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 3,77 dan sudah dinyatakan layak di uji cobakan di lapangan tanpa revisi.

Validasi media dilakukan oleh Bapak Deni Hardianto, M.Pd yang merupakan dosen dari program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pada tahap pertama mendapat kategori “**Baik**” dengan skor rata-rata 3. Saran yang diberikan yaitu menambahkan komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, *game* juga harus dilengkapi dengan petunjuk permainan, agar siswa tidak bingung dalam memainkan *game*. Selain itu, validator juga menyarankan adanya penskoran dalam *Game Panggowa*. Saran selanjutnya yaitu menambahkan *menu bar* yang di isi dengan ikon yang

menghubungkan *home*, pemilihan untuk *stage* yang ingin dimainkan, ikon suara, dan juga tombol *next* yang berfungsi untuk melanjutkan permainan selanjutnya. Saran selanjutnya yaitu membuat tingkat kesulitan yang berbeda di setiap *stage*. Dari *stage* 1 yang mudah sampai *stage* 4 yang sulit. Dalam *stage* 2-4 juga dibuat beberapa rintangan dan musuh yang mempersulit *stage*. Media yang telah direvisi kemudian divalidasi kembali, pada validasi media kedua mendapat kategori “**Sangat Baik**” dengan skor rata-rata 3,36 dan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Uji Coba

Dari gambar diatas, diperoleh data bahwa uji coba lapangan awal yang melibatkan 5 siswa memperoleh kategori “**Sangat Baik**” dengan skor rata-rata 3,46. Selama uji coba berlangsung, siswa tampak antusias dan menunjukkan ketertarikan pada media.

Uji coba lapangan utama melibatkan 10 siswa dan memperoleh kategori “**Sangat Baik**” dengan skor rata-rata 3,46. Kondisi kelas uji coba lapangan utama sedikit gaduh dikarenakan anak yang terlalu antusias saat bermain. Maka dari itu, pada uji coba selanjutnya peneliti melakukan perbaikan untuk lebih mengkonduksifkan kondisi kelas pada saat uji coba lapangan operasional agar

siswa tidak gaduh dan tidak mengganggu kelas lain.

Uji coba lapangan operasional melibatkan 26 siswa dan memperoleh kategori “**Sangat Baik**” dengan skor rata-rata 3,33. Kondisi kelas saat uji coba operasional dirasa sudah kondusif, karena sudah tidak banyak anak yang berteriak dan gaduh saat memainkan *Game Panggawa*. Dari data hasil uji coba lapangan operasional, komentar dan wawancara guru dapat dinyatakan bahwa media sudah layak dan tidak terdapat saran perbaikan sehingga tidak dilakukan revisi.

Selama dalam penelitian, peneliti lebih menekankan pada siswa untuk mengenal aksara Jawa dan juga *sandhangan swara*. Peneliti tidak mengharuskan siswa untuk hafal semua aksara Jawa. Komentar dan saran yang diberikan siswa lebih menyampaikan manfaat dan antusias siswa pada media seperti: *Game Panggowa* membantu memahami materi, membuat semangat dalam belajar, membuat pembelajaran menjadi menarik, belajar menggunakan komputer sangat menyenangkan dan gambarnya bagus. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2010: 2) yang mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain; (a) pengajaran akan menumbuhkan motivasi belajar siswa; (b) bahan pengajaran akan lebih jelas; (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan menyatakan bahwa produk media *Game Panggawa* dinyatakan layak digunakan pada materi “Aksara Jawa” untuk kelas IV SD.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Game Panggowa* pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD yang dihasilkan menggunakan model Borg dan Gall sudah dikatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori sangat baik (3,77), hasil validasi ahli media menunjukkan kategori sangat baik (3,36), hasil uji coba lapangan awal menunjukkan kategori sangat baik (3,46), hasil uji coba lapangan utama menunjukkan kategori baik (3,46), dan hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan kategori sangat baik (3,33).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media *Game Panggowa* sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD pada materi “Aksara Jawa”

2. Bagi Siswa

Siswa sebagai pengguna media *Game Panggowa*, agar dapat memanfaatkan media ini dengan baik.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai efektifitas *Game Panggowa* untuk prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, Wlaler R. And Gall, Meredith Damien. (1983). *Educational Research*. New York: Longman Inc.

Dick, W. & Carey, L. (1978). *The Systematic Design of Instruction*. United States of America: Foresman and Company.

Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.

Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Mulyana, ed. 2008. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta : Tiara Wacana.