

## **Penggunaan Media *Aksaraku* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa: Studi Kelayakan dan Respon Siswa Kelas IV SDN 1 Purwosari Tahun Ajaran 2024/2025**

**Malichatuz Zahro Assaidah<sup>1</sup>, Cindy Fajar Ariani<sup>2</sup>, Ika Ari Pratiwi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

e-mail: [202233222@std.umk.ac.id](mailto:202233222@std.umk.ac.id)<sup>1</sup>, [202233245@std.umk.ac.id](mailto:202233245@std.umk.ac.id)<sup>2</sup>, [ika.ari@umk.ac.id](mailto:ika.ari@umk.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya studi mengenai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran aksara Jawa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif “Aksaraku” sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran aksara Jawa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 11 siswa kelas IV SDN 1 Purwosari dan melibatkan ahli materi, ahli media, serta guru kelas yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, validasi ahli, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Aksaraku memperoleh skor kelayakan sebesar 82% dari ahli materi, 92% dari ahli media, 86% dari siswa, dan 94% dari guru, yang semuanya termasuk kategori “sangat layak”. Hasil penelitian ini menunjukkan media Aksaraku sangat layak digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

**Kata kunci:** *Media Interaktif, Aksara Jawa, Powerpoint, Media Digital, Sekolah Dasar*

### **Abstract**

This study was motivated by the limited research on the use of interactive media in Javanese script learning. The purpose of this study was to test the feasibility and student response to the interactive PowerPoint learning media “Aksaraku” as an innovative solution in Javanese script learning. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The sample in this study consisted of 11 fourth-grade students from SDN 1 Purwosari and involved subject matter experts, media experts, and classroom teachers selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, expert validation, and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively using a Likert scale. The results of the study showed that the Aksaraku media received a feasibility score of 82% from subject matter experts, 92% from media experts, 86% from students, and 94% from teachers, all of which fall into the “highly feasible” category. The results of this study indicate that the Aksaraku media is highly feasible for use in Javanese script learning and can enhance students' motivation and understanding.

**Keywords :** *Interactive Media, Javanese Script, Powerpoint, Digital Media, Elementary School*

## **PENDAHULUAN**

Indonesia terdiri dari berbagai bahasa daerah yang salah satunya adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang mempunyai dua bentuk bahasa yaitu bahasa tulis dan bahasa lisan (Wijayanti et al., 2024). Bahasa tulis adalah bahasa yang menjelaskan gagasan pikiran melalui sarana tulis (Syahputra et al., 2022). Bahasa tulis yang dimiliki oleh bahasa Jawa adalah aksara Jawa (Wijayanti et al., 2024). Aksara Jawa adalah salah satu sistem tulisan yang telah lama digunakan oleh masyarakat Jawa untuk mencatat sejarah, kebudayaan, dan pengetahuan mereka. Seiring dengan perkembangan zaman dan dominasi tulisan latin, penggunaan aksara Jawa mengalami penurunan yang signifikan (Maulana, 2024). Bahasa Jawa dengan aksara Jawa mengalami ketimpangan dalam penerapannya di dalam masyarakat. Bahasa Jawa menjadi salah satu bahasa daerah yang banyak penuturnya (L. S. Wulandari & Rosalina, 2021). Akan tetapi penggunaan aksara Jawa hampir punah atau bahkan sudah tidak dikenal oleh masyarakat. Selain itu dalam dunia pendidikan, aksara Jawa dianggap sebagai suatu hal ditakuti oleh para siswa. Hal ini dikarenakan adanya anggapan sulit dan pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang minat dalam pembelajaran aksara Jawa (Wijayanti et al., 2024). Aksara Jawa yang memiliki banyak jenis membuat peserta didik dituntut untuk memahami perbedaan setiap aksara yang ada dalamnya (Sariyanti & Said, 2024). Kebanyakan siswa menganggap aksara Jawa adalah materi yang sulit karena dalam penulisannya memiliki aturan yang rumit dan memiliki kemiripan bentuk disetiap aksara (Hapsari & Yuda, 2022). Menurut Widiyono et al. (2022) hal ini terjadi karena selama ini pembelajaran hanya terfokus pada bunyi aksara Jawa yang berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami bentuk atau lambang aksara Jawa, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan membaca aksara Jawa.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, wawancara, observasi, angket dan juga dokumentasi, terdapat beberapa permasalahan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa kelas IV di SD 6 Bulungcangkri. Menurut Ibu Novi selaku guru kelas IV siswa sering mendapat kesulitan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis aksara Jawa, karena belum adanya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut, Guru perlu menggunakan model- model pembelajaran, dan tentunya ditunjang oleh adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Setyawati et al., 2024). Harapan penggunaan media inovatif dalam pembelajaran aksara Jawa adalah terciptanya pembelajaran bermakna yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, yakni menumbuhkan keterampilan literasi budaya lokal dan memperkuat karakter siswa (Kemendikbud, 2022).

Hasil observasi menunjukkan, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa di kelas IV SD 6 Bulungcangkri belum memanfaatkan media pembelajaran apapun baik poster maupun media lainnya. Siswa menggunakan buku materi Bahan ajar Bahasa Jawa sebagai satu-satunya sumber belajar dalam pembelajaran tersebut. Pada saat pembelajaran banyak peserta didik yang masih kesulitan membedakan bentuk aksara dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran. Adapun guru memberikan materi sekali di papan tulis dan menugaskan siswa untuk kembali mempelajari aksara Jawa secara mandiri. Hal tersebut terjadi berulang-ulang pada setiap pembelajaran sehingga

siswa kurang terampil dalam menyusun huruf aksara Jawa. Hal ini diperkuat dari pernyataan Aprilla, (2020) menyatakan kenyataan yang terjadi dilapangan, aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Sehingga pemahaman konsep belajar menjadi rendah, dan tidak dapat digunakan untuk permasalahan kompleks yang melibatkan logika berpikir dan tingkat pemahaman. Hal ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa berpikir kritis, karena salah satu penyebabnya adalah media yang tidak digunakan.

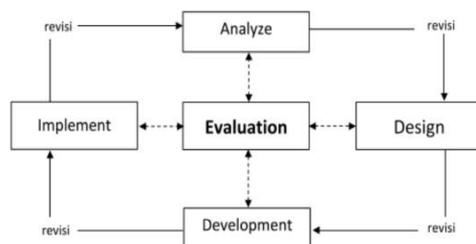
Melihat permasalahan tersebut, penulis merancang suatu inovasi media pembelajaran berupa Power Point interaktif bernama "**AksaraKu**". Powerpoint interaktif adalah jenis presentasi dimana fitur tambahan seperti hyperlink dan aplikasi pendukung lainnya diaktifkan untuk meningkatkan interaksi aktivitas dan pengalaman pengguna selama menggunakan powerpoint (Aqna et al., 2024). Slide atau halaman pada powerpoint dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian powerpoint. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini. mereka dapat menggunakannya sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat (Rahmani, 2014). *AksaraKu* memiliki pembeda dibandingkan media lainnya, aksaraku dirancang secara menyenangkan dan kontekstual. Media ini dilengkapi fitur menarik, diantaranya: kuis intarktif dengan penilaian otomatis, video pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa, dan navigasi tombol yang memudahkan siswa memilih materi dan latihan soal secara mandiri.

Penelitian ini bukanlah penelitian yang pertama kali, penelitian mengenai pengembangan media power point interaktif telah beberapa kali dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya. Salah satunya adalah R. Wulandari et al., (2023) yang meneliti mengenai "Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar". Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Prabowo et al., 2019) yang berjudul " Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar", selain itu Nurwahidin et al., (2024) juga melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu membahas mengenai pengembangan media pembelajaran power point interaktif pada mata pelajaran Bahasa jawa. Akan tetapi, terdapat beberapa perbedaan diantaranya dalam PPT interaktif terdapat fitur tambahan berupa video pembelajaran, kuis interaktif dengan penilaian otomatis, serta navigasi tombol yang memudahkan siswa belajar dengan mandiri. Selain itu, penelitian ini lebih menekankan pada uji kelayakan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media power point interaktif bernama *AksaraKu*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas media pembelajaran power point interaktif *Aksaraku* guna meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dan memberikan inovasi kepada guru kelas untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung mendukung proses pembelajaran materi aksara Jawa yang biasanya berlangsung secara konvensional.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan metode *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini merupakan model pengembangan bahan ajar yang terdiri dari urutan langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berfokus pada sumber belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa (Widyastuti & Susiana, 2019). Model ini terdiri dari lima tahap yaitu, *analyze, design, development, implement* dan *evaluate*. Tetapi pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*), karena tujuan penelitian ini sendiri sebatas mengembangkan suatu media yang layak untuk di implementasikan dalam pembelajaran. Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut (Hidayat & Nizar, 2021):



**Gambar 1: Konsep model pengembangan ADDIE (Branch, 2009)**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar, yaitu SD 6 Bulungcangkring dan SD 1 Purwosari, yang keduanya berada di Kabupaten Kudus. Observasi awal dilakukan di SD 6 Bulungcangkring untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran aksara Jawa dan kebutuhan siswa dalam memahami materi tersebut. Sementara itu, uji kelayakan media pembelajaran dilakukan di SD Negeri 1 Purwosari, yang terletak di Kecamatan Kota Kudus. Subjek penelitian ini adalah 11 siswa kelas VI SD 1 Purwosari, ahli materi dan ahli validasi media, sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran berupa power point interaktif bernama "AksaraKu". Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara, validasi ahli materi dan media, angket respon siswa dan guru dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala likert, Skala likert adalah skala yang biasanya digunakan dalam mengukur pendapat dari seseorang untuk menyikapi sebuah fenomena sosial ataupun peristiwa (Pranatawijaya et al., 2019). Berikut ialah rumusan dan interval skor sebagai berikut:

**Tabel 1. Interval skor skala likert**

Skor	Kategori
5	Sangat layak
4	Layak
4	Cukup layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

Untuk menghitung rata-rata skor tiap aspek penilaian ahli materi dan ahli media digunakan rumus :

$$Mean (\bar{X}) = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Skor rata-rata

$\sum X$  : Jumlah total skor

N : Jumlah pertanyaan

Pada penelitian ini, prosentase kelayakan media pembelajaran akan dihitung untuk empat macam evaluator. Pertama, ahli materi, kedua ahli media, ketiga guru mata pelajaran dan keempat adalah siswa sebagai responden. Penghitungan persentase kelayakan media pembelajaran menggunakan metode yang dicontohkan oleh Sugiyono (2018:419).

$$Presentase\ kelayakan\ (\%) = \frac{Skor\ total}{skor\ max} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P : Tingkat kevalidan

Skor total : Skor jawaban responden

Skor max : Skor jawaban tertinggi

Hasil skor presentase yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan dalam kriteria tabel berikut:

*Tabel 2. Interpretasi skor kelayakan menurut Riduwan (2013)*

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian uji coba media pembelajaran Aksaraku di SD 1 Purwosari, penentuan kelayakan media interaktif power point *Aksaraku* diukur dari penilaian (validasi) ahli materi, ahli media, respon 11 orang peserta didik dan guru. Sebelum melakukan uji coba produk peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang dibuat kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Validasi merupakan proses penting untuk memperoleh masukan dan perbaikan instrument agar dapat mengukur apa yang diukur (Masfuah et al., 2021). Berikut variable hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli:

**Tabel 3. Hasil validasi ahli materi**

<b>Validator</b>	<b>Jumlah Pertanyaan</b>	<b>Skor Total</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Materi	10	50	41	82%	Sangat Layak

Tabel 3, menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 41 dari skor maksimal 50 dengan presentase 82% yang berarti media pembelajaran power point interaktif Aksaraku sangat layak digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Tentunya setiap mata pelajaran dan materi memiliki media yang berbeda, hal tersebut dikarenakan dengan bantuan media siswa tidak bosan belajar dan berkonsentrasi mendengarkan guru selama pembelajaran berlangsung (Lase et al., 2023).

**Tabel 4. Hasil validasi ahli media**

<b>Validator</b>	<b>Jumlah Pertanyaan</b>	<b>Skor Total</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Media	10	50	46	92%	Sangat Layak

Tabel 4, diperoleh hasil validasi oleh ahli media terhadap media power point interaktif Aksaraku sangat layak ditinjau dari aspek tampilan, interaktivitas, kemudahan navigasi serta kesesuaian karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor 46 dari skor maksimal 50 serta presentase kelayakan sebesar 92% yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. Menurut Wardani et al., (2015), dalam proses pembelajaran daya tarik perlu dimiliki supaya dapat menarik atau memikat siswa ke dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk skala kecil kepada 11 peserta didik kelas IV. Peneliti menunjukkan media pembelajaran power point interaktif Aksaraku kepada peserta didik, sebelum uji coba produk peserta didik diberikan arahan cara penggunaan media Aksaraku oleh peneliti. Kemudian peserta didik melakukan uji coba produk dengan mencoba memencet tombol-tombol yang ada di media Aksaraku dan mengerjakan kuis inetraktif, setelah uji coba produk peserta didik diminta mengisi angket respon penelitian produk. Berikut hasil angket respon peserta didik dengan skala likert:

**Tabel 5. Hasil angket respon peserta didik**

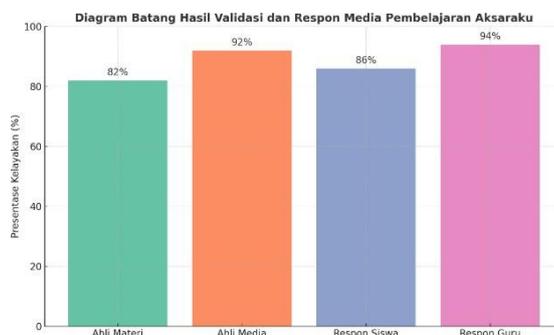
<b>Jumlah siswa</b>	<b>Jumlah Pertanyaan</b>	<b>Skor Total</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
11	10	423	550	86%	Sangat Layak

Tabel 5, menunjukkan respon peserta didik terhadap media Aksaraku sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan skor total 432 dari skor maksimal 550 dan hasil presentase sebesar 86% yang menunjukkan kategori “sangat layak”. Media ini dinilai menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu pemahaman peserta didik akan materi aksara jawa.

**Tabel 6. Hasil angket respon guru**

Jumlah guru	Jumlah Pertanyaan	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	10	47	50	94%	Sangat Layak

Tabel 6, menunjukkan bahwa respon guru sangat positif terhadap media Aksaraku, dengan perolehan skor 47 dari 50. Prsentase 94% menunjukkan bahwa guru menilai media ini sangat membantu proses pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi peserta didik, dan udah digunakan dalam kelas.



**Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi dan Respon Media**

Berdasarkan diagram batang hasil validasi ahli serta respon peserta didik dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran *Aksaraku* mendapatkan penilaian sangat baik dari semua pihak. Ahli materi memberikan penilaian sebesar **82%**, sedangkan ahli media menilai lebih tinggi, yaitu **92%**, yang berarti media ini sudah sesuai baik dari sisi isi maupun tampilan. Respon siswa terhadap media ini juga tinggi, mencapai **86%**, menandakan bahwa media mudah digunakan dan menyenangkan. Yang paling tinggi adalah respon dari guru, yaitu **94%**, menunjukkan bahwa media ini sangat membantu proses pembelajaran di kelas. Dengan angka-angka tersebut, bisa disimpulkan bahwa *Aksaraku* sudah sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Aksara Jawa bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

**Pembahasan**

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SD 6 Bulungcangkring, Kec. Jekulo, Kab. Kudus menunjukkan media pembelajaran yang digunakan guru terutama pada materi aksara jawa kurang variative. Dampak dari pembelajaran yang kurang memanfaatkan media mengakibatkan siswa kurang memahami materi. Melihat kebutuhan yang diperlukan pada SD 6 Bulungcangkring, Kec. Jekulo, Kab. Kudus, penulis mengembangkan media pembelajaran power point interaktif. Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model ADDIE yaitu tahap *Analysis, Design, Development*.

**Analysis**

Tahap pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara di SD 6 Bulungcangkring, menurut wawancara dengan Ibu Novi selaku wali kelas IV

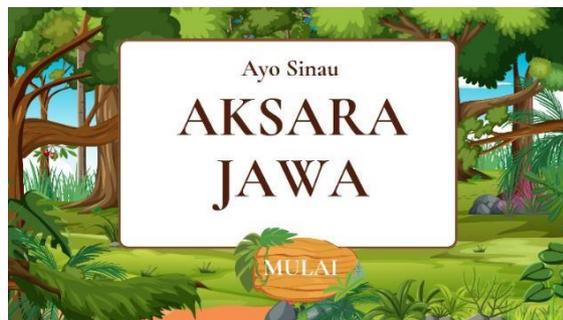
dan wawancara dengan peserta didik mata pelajaran yang paling sulit untuk dipahami peserta didik adalah Bahasa Jawa khususnya pada materi aksara jawa. Saat observasi ditemukan bahwa, peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang interaktif. Hal ini selaras dengan pendapat Widiyono et al. (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi yang kompleks dengan kemampuan siswa sekolah dasar.

### **Design**

Tahapan ini merupakan proses perencanaan awal untuk menyusun media pembelajaran berbasis **PowerPoint interaktif (PPT)** yang diberi nama **Aksaraku**. Desain media ini mengacu pada karakteristik siswa SD, prinsip multimedia (warna, kontras, navigasi), dan kurikulum Bahasa Jawa. Perancangan konten disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Fase B, serta penambahan elemen video, kuis interaktif otomatis, dan tombol navigasi agar lebih engaging (Rahmani, 2014). Proses desain ini menghasilkan struktur storyboard dan tampilan visual awal yang akan dikembangkan dalam tahap berikutnya. Desain produk media ini terdiri dari menu home, petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, materi, video dan kuis interaktif.

### **Development**

Tahapan *development* yaitu tahapan pengembangan suatu produk yang telah dirancang dan didesain (Wigunanto et al., 2020). Setelah proses desain, media dikembangkan menggunakan Microsoft PowerPoint dengan fitur interaktif dengan menambahkan fitur hyperlink di tombol-tombol navigasi. Hal ini mendukung pendapat Wulandari et al. (2023) bahwa media interaktif berbasis visual yang kuat dan materi yang valid dapat meningkatkan minat serta ketercapaian pembelajaran. Validasi ini memastikan media memenuhi standar isi dan kualitas teknis untuk digunakan dalam pembelajaran kelas.



**Gambar 3. Halaman utama media pembelajaran Aksaraku**



**”Gambar 4. Halaman materi media pembelajaran “Aksaraku”**



**Gambar 5. Halaman kuis media pembelajaran “Aksaraku”**

Pada penelitian ini hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media Aksaraku memperoleh presentase sebanyak 82% dan 92%. Ini menunjukkan media Aksaraku sangat layak digunakan dalam pembelajaran aksara jawa. Hal ini di dukung oleh hasil validasi ahli media pembelajaran Aksaraku yang dinilai dari tujuh aspek, diantaranya tampilan visual, konsistensi desain, navigasi, ukuran teks, ilustrasi, kompatibel, kesesuaian nilai, inovasi dan kreativitas. Dari tujuh aspek penilaian dengan total 10 poin pertanyaan sebanyak tujuh poin mendapatkan skor 5, 2 poin mendapatkan skor 4 dan 1 poin mendapatkan skor 3. Dari total skor maksimal 50 media ini memperoleh skor aktual sebanyak 46, hal ini menunjukkan bahwa media Aksaraku dalam kategori sangat layak digunakan. Sejalan dengan pendapat Winarno (dalam Ernawati, 2017)) indikator penilaian kelayakan dari aspek media diantaranya *“interface, navigation, dan robustness”*. Pengembang media pembelajaran harus mempertimbangkan penulisan teks, animasi, grafik, audio, dan video karena penampilan produk akhir sangat menentukan. Pengguna tidak akan kesulitan mengakses program berkat kemudahan penggunaan dan kejelasan navigasi.

Untuk memperkuat kelayakan media ini, validasi ahli materi juga digunakan guna menilai ketepatan isi dan kebermaknaan materi aksara jawa dalam media Aksaraku. Berdasarkan ahli validasi, media ini termasuk kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran aksara jawa. Hal ini di dukung dari hasil validasi ahli media sebanyak lima aspek dari total 10 poin pertanyaan, 9 poin mendapatkan skor 4 dan 2 poin mendapatkan skor maksimal 5. Dari skor maksimal 50 media ini mendapatkan skor aktual sebanyak 41, ini menunjukkan bahwa isi materi media Aksaraku telah disusun secara tepat dan sesuai kurikulum. Materi disajikan secara logis dan sistemais, sehingga memudahkan peserta didik memahami struktur aksara jawa secara bertahap. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik menjadi kenunggulan media ini. Menurut Saputri (dalam Fernando et al., 2022) Materi harus dipilih sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, dan soal latihan yang sesuai dengan sub materi yang diberikan dalam media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi, langkah selanjutnya adalah uji coba terbatas kepada 11 peserta didik kelas IV SD untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media Aksaraku. Instrumen penilaian terdiri dari 10 poin pertanyaan dengan berbagai aspek diantaranya tampilan visual, kemudahan penggunaan, daya tarik, kejelasan materi dan keterlibatan siswa dalam menggunakan media. Dari 10 pertanyaan yang diberikan, diperoleh skor rata-rata presentase sebesar 86% yang menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media

Aksaraku dalam kategori sangat baik. Adapun skor tertinggi terletak pada aspek tampilan visual yang memperoleh presentase sebesar 90,91%. Sementara skor terendah terdapat pada aspek kejelasan materi dengan presentase 81,82% dengan kategori baik, namun hal ini akan menjadi masukan kedepannya untuk pengembangan media Aksaraku. Menurut Simanjuntak et al., (2020) Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan aktivitas dalam kelas dan membantu peserta didik memahami materi agar dapat memenuhi harapan hasil belajar.

Selain mendapatkan respon positif dari peserta didik, respon guru kelas IV juga dibutuhkan untuk mengetahui tanggapan terhadap kelayakan dan kebermanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen angket respon guru terdiri dari 10 pertanyaan meliputi beberapa aspek diantaranya desain media, kesesuaian materi dengan kurikulum, pencapaian tujuan pembelajaran, efisiensi waktu, interaktivitas, tampilan visual, dan manfaat media bagi peserta didik. Dari hasil respon guru didapatkan skor total 47 dari 50 dengan presentase kelayakan sebesar 94% yang berarti media ini sangat layak digunakan, adapun perolehan skor per aspeknya sebanyak 7 poin pertanyaan mendapatkan skor maksimal 5 dan 3 poin mendapatkan skor 4 dengan jumlah skor maksimal 47 dari 50. Sejalan dengan penelitian Pamungkas et al., (2021) bahwa pembelajaran dengan media interaktif memungkinkan guru berinteraksi secara bebas dengan siswa, sehingga menjadikan pembelajaran menjadi interaktif, menjadikan pembelajaran terfokus pada informasi yang diteliti.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran PowerPoint interaktif Aksaraku termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Aksara Jawa. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 82%. Selain itu, respon peserta didik dan guru terhadap media ini juga sangat positif, masing-masing memberikan skor 86% dan 94%, yang menunjukkan bahwa Aksaraku dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu siswa memahami materi Aksara Jawa secara lebih efektif. Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta kurikulum sekolah dasar. Secara keseluruhan, media Aksaraku mampu menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa, yang selama ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilla, C. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(2), 52–62. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i2.30042>
- Aqna, Z. K., Pratiwi, I. A., & Rondli, W. S. (2024). Hubungan Minat Belajar Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Sdn Gugus R.A Kartini Kabupaten Pati. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September).
- Branch Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC. 2009.

- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), 204–210. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Fernando, S., Sabri, T., & Suparjan, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 18–31. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1717>
- Hapsari, E. D., & Yuda, Y. P. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Berbasis Mobile Terhadap Prestasi Siswa. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 351–361. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.475>
- Lase, W. N., Zalukhu, A., Zalukhu, S. R., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(4), 588. [https://doi.org/10.31604/ristekdik\\_2023.v8i4.588-595](https://doi.org/10.31604/ristekdik_2023.v8i4.588-595)
- Masfuah, S., Fakhriyah, F., Wilujeng, I., & Rosana, D. (2021). The Content Validity of Scientific Literacy-Based Diagnostic Assessment. *Proceedings of the 7th International Conference on Research, Implementation, and Education of Mathematics and Sciences (ICRIEMS2020)*, 528(IcRIEMS2020), 684–691. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210305.099>
- Maulana, M. I. (2024). Menurunnya Minat Tulisan Aksara Jawa di Lingkup Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. *HEURISTIK: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(2), 62–76. <https://doi.org/10.31258/hjps.3.2.62-76>
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue1). [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Prabowo, S. A., Sumarmi, S., & Sa'dijah, C. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(8), 998. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i8.12653>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Putri, N. W., Pratiwi, I. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Papan Keragaman Budaya Dalam Meningkatkan Kemampuan

- Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 76–87.
- Rahmani, N. F. (2014). *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sariyanti, R., & Said, D. P. (2024). *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Kesulitan Menulis Aksara Jawa dalam Pembelajaran Luring dan Daring ( Studi Kasus di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kebakkramat ) dengan Surat Keputusan Gubernur Swasta Provinsi Jawa Tengah ”. Pembelajaran Bahasa Jawa m. 8(2)*, 160–173.
- Setyawati, N., Muhyat, U., & Wahyudi, W. (2024). *Pengembangan Media Pop-Up Book Mata Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pleret Lor. 10*, 86–95.
- Simanjuntak, F., Simarmata, E., Sinaga, R., & ... (2020). Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita. *Jurnal Educatio FKIP...*, 6(2), 482–488.  
<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/577%0Ahttps://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/577/384>
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Syahputra, E., Fadlan, F., Salmada, D., & Purba, K. N. E. (2022). Perbedaan Makna Bahasa Tulis dan Bahasa Lisan. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 227–230.  
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2534>
- Wardani, D. N., J.E., A. T., & Wedi, A. (2015). Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning. *At-Turats*, 9(2), 75.
- Widiyono, Y., Setyowati, H., & Aryanto, A. (2022). Strategi transliterasi untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa bagi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8, 118–125.
- Wigunanto, P., Solikin, Hayati, N. U. R., & Chodzirin, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Kuliah Sistematika Tumbuhan untuk Karakterisasi Subfamili Bambusoideae di Kebun Raya Purwodadi. *Prosiding Seminar Nasional Biologi*, 6(1), 355–362.  
<https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/psb/article/view/15861>
- Wijayanti, R., Rahadini, A. A., & Sulaksono, D. (2024). Media Pembelajaran Kaligrafi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Aksara Jawa. *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(1), 59.  
<https://doi.org/10.20961/sabpbj.v8i1.74113>
- Wulandari, L. S., & Rosalina, E. (2021). Penerapan Teknologi Tepat Guna sebagai Strategi Pemertahanan Bahasa Jawa Serang dan Bebasan di Serang, Banten. *Sutasoma : Jurnal Sastra Jawa*, 9(2), 154–164. <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v9i2.51049>
- Wulandari, R., Rofiah, T. D., Triani, D. A., & Surus, A. M. (2023). Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(2), 128–145. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i2.71622>