



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 5052 - 5062

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar

Mulyaningtyas Kartikasari^{1✉}, Fitri Puji Rahmawati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: a510180276@student.ums.ac.id¹, fpr223@ums.ac.id²

Abstrak

Terbatasnya media pembelajaran menjadi salah satu factor penghambat dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar bahasa jawa tidak maksimal. Guna memaksimalkan kembali proses pembelajaran maka diperlukan langkah untuk menciptakan media pembelajaran salah satunya *powerpoint* interaktif. Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (R&D) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE mulai dari *Analyse, Design, Development, Implementation dan Evaluate*. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk desain media pembelajaran yang mampu mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Jawa siswa kelas III. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, juga angket. Data yang terkumpul diuji keabsahannya menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil uji validitas ahli media mendapatkan persentase 97%, dan ahli media sebesar 96%, sehingga disimpulkan bahwa *powerpoint* interaktif dinyatakan Sangat layak sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jawa di kelas III.

Kata Kunci: media pembelajaran, kosakata, bahasa jawa.

Abstract

The limitation of learning media is one of the inhibiting factors in learning so that the teaching and learning process of Javanese language is not optimal. To maximize the learning process again, steps are needed to create learning media, one of which is interactive powerpoint. This research is a development research (R&D) which was developed using the ADDIE model starting from Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The purpose of this research is to produce a product of instructional media design that is able to develop the mastery of Javanese language vocabulary for third grade students. Data was collected by means of interviews, observations, and questionnaires. The data collected was tested for validity by using triangulation techniques and sources. Data analysis used descriptive qualitative technique. The results of the validity test of media experts get a percentage of 97%, and media experts by 96%, so it is concluded that interactive powerpoint is declared very feasible as an alternative medium for learning Javanese language in class III.

Keywords: learning media, vocabulary, Javanese language.

Copyright (c) 2022 Mulyaningtyas Kartikasari, Fitri Puji Rahmawati

✉ Corresponding author :

Email : a510180276@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kosakata atau biasa dikenal perbendaharaan kata merupakan himpunan data dari Bahasa tertentu. Kosakata memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa (Nurjannah, 2019). Makin banyak kosakata anak, makin kompleks pula bahasa yang mampu diterjemahkan. Kosakata menjadi satu diantara sekian banyak cakupan materi pembelajaran bahasa Jawa yang memiliki kontribusi besar untuk menunjang kemampuan berbahasa siswa utamanya dalam muatan local bahasa Jawa juga pada penguasaan pembelajaran lainnya (Hestiyana, 2016). Penguasaan perbendaharaan kata ini akan mempengaruhi pola pikir, hingga kreativitas siswa di sekolah sehingga secara tidak langsung kosakata dapat mendongkarak kualitas siswa berhubungan dengan keterampilan berbahasa. (Tawarik, 2021).

Kosakata di lingkungan sekolah sering kali bukan menjadi perhatian utama dalam pembelajaran karena mayoritas kosakata dalam bahasa Indonesia ataupun bahasa Jawa dapat diperoleh secara autodidak melalui proses interkasi dan komunikasi di lingkungan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga focus pembelajaran lebih ditekankan pada aspek akademis. Padahal praktisi pendidikan terlena dengan hal ini maka malah akan menjadi boomerang bagi pendidikan (Puspitasari, 2017). Pasalnya seluruh proses pembelajaran didasari dengan bahasa, jika tidak ada kesamaan dasar atau landasan dalam pembelajaran maka akan membuat penguasaan kosakata siswa beragam sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal. (Ulfa, 2015)

Minimnya penguasaan kosakata membuat seseorang kesulitan untuk belajar dan berkomunikasi. (Ristanto et al., 2015) menyatakan seorang siswa dalam usia sekolah dasar saat ini setidaknya mampu menguasai 3000 hingga 7000 kosakata, baik itu untuk menulis dan membaca. Namun kondisi di lapangan tidak sejalan dengan penelitian tersebut, kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap kosakata bahasa daerah utamanya Bahasa Jawa masih tergolong rumit padahal siswa selalu menggunakan ragam bahasa tersebut, siswa beranggapan ragam bahasa Jawa sangat kompleks di dalamnya mengandung banyak tingkatan kata dan istilah yang jarang ditemui siswa saat berkomunikasi saat ini. (Puspitasari, 2017)

Rendahnya penguasaan kosakata mempengaruhi kemampuan membaca dan berbahasa siswa. Jika melihat hasil laporan terakhir *Programme of International Student Assesment (PISA)* tahun 2018 kemampuan literasi membaca di Indonesia menduduki peringkat lima terbawah dari 79 negara. Peningkatan penguasaan kosakata dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti penggunaan pohon kata, mind mapping ataupun media permainan (Setyorini, 2013); (Aisyah, 2017). Kemudian siswa dapat menuliskan temuan kosakata dari sebuah buku bacaan sehingga siswa mampu memperkaya kosakatanya. Terlebih lagi jika disertai dengan pengintegrasikan media yang berbasis teknologi dalam pembelajaran (Febriani et al., 2016). Sehingga guru perlu menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan inovatif melalui pengembangan media pembelajaran. (Endryanti et al., 2020).

Media pembelajaran memegang peranan vital dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media ini akan mampu menimbulkan efek positif dalam menunjang proses belajar mengajar. (Indriyani, 2019). Sejalan dengan itu media pembelajaran berkedudukan sebagai bumbu pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan pembelajaran, sehingga dalam pengembangannya tidak sembarangan dibuat namun harus disesuaikan dengan tingkat kebutuhan baik itu media pembelajaran yang berbasis visual, audio, audio visual, atau media pembelajaran interaktif. (Susanti & Zulfiana, 2018).

Media pembelajaran interaktif ialah produk media pengembangan yang menyajikan beberapa konten pembelajaran sekaligus seperti cerita teks, gambar, animasi bergerak, audio atau bahkan video sekalipun, sebuah media dikatakan interaktif bila siswa tidak hanya melihat namun juga mampu berinteraksi dengan media tersebut secara langsung sehingga munculah pengalaman tidak hanya sekedar hafalan (Hermawan et al., 2020). Contoh penggunaan media pembelajaran interaktif yang sangat wajar dijumpai ialah power point. Alasan pemilihan powerpoint ini karena 1) software ini saat ini digemari oleh guru dan siswa dalam memvisualisasikan materi ajar (Khaerunnisa et al., 2018) .2) software yang mudah diadaptasi oleh guru

(Ishartono & Nurcahyo, 2018) 3) daya konsentrasi siswa meningkat dengan penggunaan powerpoint. (Voss, 2014). Berdasarkan kemudahan tersebut peneliti tegerak untuk mengembangkan sebuah powerpoint interaktif yang diberi nama Tekat Baja, atau teka-teki Bahasa Jawa. Nama ini dipilih karena mampu mewakili beberapa jenis permainan kosakata yang akan dikembangkan mulai dari mencari padanan kata hingga teka teki silang. Media ini dikemas secara menarik dengan memadukan gambar, animasi, audio dan display yang unik yang dapat membuat siswa nyaman berlama-lama dalam belajar.

Penelitian ini bukanlah penelitian yang baru, terdapat beberapa studi sebelumnya yang dilakukan (Febriani et al., 2016) dan (Purwati, 2019), mereka sama-sama menggunakan media powerpoint untuk mengembangkan pembelajaran untuk sekolah dasar dan keduanya juga mendapatkan peningkatan hasil yang memuaskan dari setiap siklusnya. Perbedaannya terletak pada jenis bahasa dan materi yang digunakan yakni difokuskan pada pengembangan penguasaan kosakata bahasa Jawa materi Pandhawa dengan pengintegrasian kuis berbasis digital. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan LKPD dalam lembar terpisah untuk evaluasi, kini peneliti merangkumnya menjadi satu produk media yang di dalamnya memuat materi, kamus, hingga soal latihan. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa powerpoint layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran kosakata dan dibelajarkan pada siswa kelas rendah. Tujuan penelitian ini yakni mengembangkan sebuah desain produk berupa powerpoint interaktif untuk memperkaya kosakata bahasa Jawa pada siswa sekolah dasar dengan cara yang praktis dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian Research and Development (R&D) yang dikembangkan dengan model ADDIE. Adapun model ini tersusun atas beberapa tahap mulai dari *Analyse* (analisis), *Design* (merancang produk), *Develop* (pengembangan produk), *Implementation* (Pengujian produk secara terbatas di lapangan) dan *Evaluate* (evaluasi terhadap hasil). Artikel ini membahas tentang desain produk sehingga tahapan yang dilakukan antara lain *Analyse*, *Design* dan *Develop*. Riset ini telah dilakukan mulai bulan Maret hingga April 2022 bertempat di SDN IV Jatisrono, Wonogiri. Subjek penelitian ini ialah 20 siswa kelas III SDN IV Jatisrono, dengan objek penelitian media pembelajaran powerpoint interaktif yang telah dikembangkan.

Data primer dari penelitian ini bersumber dari pengamatan kondisi belajar di sekolah dan juga wawancara siswa juga guru mengenai kondisi pembelajaran bahasa Jawa, berikut dengan analisis kendala dan kebutuhannya. Adapun data penunjang penelitian ini dapat diketahui dari hasil belajar dan ketrampilan Bahasa Jawa materi kosakata. Meskipun fokus penelitian ini ditujukan pada siswa namun juga memerlukan bantuan dari wali kelas serta kepala sekolah sebagai narasumber pendukung untuk memvalidasi kebenaran data juga menggali sebanyak mungkin data mengenai penelitian ini.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan empat cara yakni observasi, wawancara, dokumentasi juga angket. Sejalan dengan uraian diatas bahwa data wawancara dan observasi didapatkan dari guru, siswa dan kegiatan pembelajaran. Data dokumentasi didapatkan dengan cara melihat dokumen atau catatan pembelajaran yang telah lalu tentang penguasaan kosakata. Sedangkan data perkembangan penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media pembelajaran dibuat dengan format ceklist untuk beberapa pertanyaan yang dibagikan setelah pembelajaran menggunakan teknik angket. Kemudian data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif presentasi. (Nurmala et al., 2021). Dihitung menggunakan rumus, sebagai berikut.

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian diterjemahkan menjadi 5 kategori.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media

Persentase	Kategori	Tingkat kelayakan
81-100%	Sangat baik	Sangat Layak
61-80 %	Baik	Layak
41-60 %	Cukup baik	Cukup Layak
21-40 %	Kurang baik	Kurang Layak
0-20%	Tidak baik	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa desain media pembelajaran interaktif guna memperkaya penguasaan kosakata Bahasa Jawa siswa kelas 3 sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Berikut beberapa tahapan yang dilalui pada penelitian ini. Tahap *Analyze* merupakan langkah paling awal dalam penelitian, Diawali dengan mengumpulkan beragam data yang akurat dari berbagai sumber guna menciptakan sebuah produk pengembangan. Kegiatan ini diawali dengan melakukan observasi untuk mengetahui kondisi pembelajaran di lapangan sekaligus kendala yang sedang dihadapi, sehingga dapat melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut.

Dari hasil analisis diketahui bahwa masalah utama pembelajaran bahasa Jawa di kelas III adalah rasa bosan dan rendahnya ketertarikan siswa untuk belajar karena materi yang cenderung sulit dan pembelajaran yang kurang variatif, ditambah lagi dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat siswa semakin merasa sulit dalam menerima pembelajaran, kenyataan ini berakibat pada rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jawa siswa. Melihat kejadian ini guru telah mencoba melakukan beberapa terobosan dengan melakukan pembelajaran dengan mind map ataupun melalui video namun belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini diperparah dengan belum adanya media pembelajaran khusus untuk muatan bahasa Jawa., karena itu kiranya perlu dikembangkan sebuah alat bantu untuk mendukung pembelajaran bahasa Jawa. Selanjutnya peneliti melakukan analisis pada kurikulum juga materi yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peneliti kemudian memutuskan untuk mengangkat:

Tabel 2. Kompetensi dan Tujuan

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
3.1 Mengetahui cerita wayang tokoh Pandhawa	1. Menjawab pertanyaan cerita tokoh Pandhawa
4.1 Mengungkapkan cerita wayang tentang tokoh Pandhawa dengan ragam ngoko	2. Mengartikan kata-kata sukar dari cerita Pandhawa
	3. Menganalisis tokoh Pandhawa
	4. Menganalisis ragam ngoko dan karma

Kemudian peneliti melakukan analisis materi yang akan dikembangkan didasarkan pada kompetensi dasar yang telah dipilih sebelumnya. Untuk menentukan materi yang valid peneliti menggunakan buku Bahasa dari beberapa penerbit guna menentukan materi yang relevan dengan kurikulum. Materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran diantaranya Karakteristik tokoh pandhawa, cerita tokoh Pandhawa dan kata-kata sulit dari cerita hingga ragam karma dari kata kata yang ada dalam cerita Pandhawa.

Tahap *Design*, peneliti melakukan perancangan pembuatan produk dan terbagi menjadi beberapa tahap 1) Menetapkan nama produk yakni Tekat Baja atau Teka-Teki bahasa Jawa. 2) Mengumpulkan referensi model dan desain media dari beberapa sumber di internet 3) Menyusun *storyboard* media, 4) Menyiapkan bahan-bahan yang mendukung pembuatan media seperti gambar tokoh Pandhawa, deskripsi dan karakteristik setiap tokoh Pandhawa, Beberapa cerita tentang tokoh Pandhawa, animasi, dan beberapa rekaman suara

sebagai media pendukung. 5) menentukan desain media powerpoint, 6) Menyusun *instrument* penilaian validasi media dan materi dan terakhir 7) menyusun *instrument* penilaian lapangan secara terbatas dalam bentuk kuisisioner untuk uji lapangan.

Tahap *Develop* atau pengembangan adalah tahapan ketida dalam penelitian ini. Tahap ini adalah tindak lanjut dari tahap *analysis* dan *desain* untuk diwujudkan menjadi sebuah produk yang nyata. Produk media dikembangkan berdasarkan *storyboard* memuat materi kosakata dalam cerita tokoh Pandhawa. Media di produksi dengan menggunakan *software* utama *Microsoft Powerpoint* dan aplikasi *Canva* dan *Photoshop* sebagai *software* pendukung untuk membuat animasi.

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap *develop* diantaranya 1) Memilih tema background *powerpoint* yang akan digunakan, peneliti memilih tema hutan. 2) Membuat beberapa slide pokok yang terdiri dari intro, menu utama, sub menu, dan kuis atau permainan. 3) Membuat menu utama yang berisi judul dan penjelasan singkat tentang media diikuti dengan beberapa sub judul (belajar, main, info dan keluar). 4) Membuat menu belajar yang terdiri dari kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, Cerita tokoh Pandhawa, dan Kosakata sulit dalam cerita Pandhawa dan juga kamus krama dari beberapa kata dari cerita Bima. 5) Membuat menu main yang terdiri dari sub menu wayang pedia yang berisi lima pertanyaan tentang wayang dan sinonim dari beberapa kata dalam cerita Tokoh Pandhawa, diikuti dengan dolanan Sebatang kata yang berisi tentang ragam kata ngoko da karma dan dolanan goleki aku! Yang berisi kata acak untuk diurutkan seperti dalam permainan *scrabble*. 6) Memasukkan audio rekaman pendukung soal, materi atupun petunjuk umum dengan format wav. 7) Melakukan *editing* dengan menambahkan efek penunjang (*hyperlink, animation dan trigger*) sesuai dengan kebutuhan. 8) Melakukan uji coba media secara menyeluruh dan *finishing* mengubah format *powerpoint* dari *powerpoint presentation* menjadi *powerpoint show* untuk memudahkan penggunaan. Berikut beberapa tampilan dalam media pembelajaran interaktif Tekat Baja mulai dari menu utama hingga akhir.

Tabel 3. Tampilan media Tekat Baja

Objek	Keterangan
	<p>Gambar tersebut menjelaskan latar dari powerpoint yang dikembangkan. Menampilkan gambar hutan belantara yang menggambarkan latar dari cerita Pandhawa yang identic dengan peperangan dan betapa di hutan. Tampilan awal berisikan judul powerpoint interaktif lengkap dengan informasi singkat tentang media dan terdapat satu tombol untuk memulai penggunaan media.</p>
	<p>Menu utama terdiri dari tombol belajar yang didalamnya memuat beberapa materi pembelajaran. Main memuat beberapa jenis permaian tentang kosakata, info berisi profil pembuat dan keluar untuk keluar dari powerpoint interaktif.</p>



Gambar 3. Tampilan kompetensi dasar

Kompetensi, sub menu pertama dari Belajar yang berisi informasi mengenai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dikuasai siswa dari pembelajaran kosakata ini.



Gambar 4. Tampilan Pandhawa

Pandhawa, sub menu yang kedua, berisikan lima tokoh pandhawa, bila salah satu ikon atau gambar ditekan akan memunculkan karakteristik dari setiap tokoh mulai dari nama lain, kerajaan, sifat, senjata hingga keunikan tiap tokohnya.



Gambar 5. Tampilan cerita tokoh pandhawa

Cerita Werkudara, seperti namanya sub menu belajar ini berisikan cerita Werkudara yang dikemas secara singkat dan menarik sehingga diharapkan akan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 6. Tampilan kata sulit

Kata sulit adalah tindak lanjut dari sebuah cerita. Dimana dalam menu sebelumnya siswa tidak hanya diajak memahami isi cerita namun juga menganalisis kata kata sulit dari cerita, dalam menu ini siswa dapat belajar untuk mengucapkan kata dan juga memahami arti dari kata sulit tersebut dengan harapan meningkatkan penguasaan kosakata siswa.



Gambar 7. Tampilan kamus krama

Kamus krama, tidak jauh berbeda dengan kata sulit, kamus krama juga merupakan hasil dari kegiatan membaca Cerita dengan judul Bima. Kali ini siswa diajak untuk menerjemahkan beberapa kata yang ada dalam cerita dari ragam ngoko menjadi ragam krama.



Gambar 8. Game wayang pedia

Wayang pedia, merupakan sub menu main yang pertama terdiri dari delapan soal pilihan ganda tentang Pandhawa. Tujuan dari game ini untuk mengenalkan secara lebih dekat Pandhawa kepada siswa melalui gambar, dan juga teka teki, terdapat beberapa model soal dalam game ini yang pertama menjawab pertanyaan berdasarkan gambar, menganalisis gambar dan soal teka teki. Sehingga secara tidak langsung berguna juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.



Gambar 9. Permainan sebatang kata

Sebatang tembung, sub menu main yang kedua berisikan empat hingga lima kata yang tersebar dalam kotak yang berbeda, kemudian siswa diminta untuk menentukan ragam ngoko ataupun krama dari sebuah kata yang telah disebutkan. Agar siswa tidak berpikir terlalu jauh maka peneliti memberikan pembatasan soal berhubungan dengan kata-kata yang ada dalam kamus krama.



Gambar 10. Game Goleki aku

Goleki aku!, sub menu main yang terakhir berisikan lima buah soal. Dalam hal ini siswa diminta untuk menentukan urutan kata acak yang tepat sesuai dengan kotak yang disediakan agar membentuk sebuah kata yang padu seperti layaknya dalam permainan Scabble. Urutan permainan siswa sebaiknya menyelesaikan soal mendatar terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan menurun. Soal yang ada terbagi menjadi tiga level mudah, sedang dan sulit dimulai dari mengurutkan satu, dua hingga tiga kata. Permainan ini merupakan permainan yang paling sulit diantara permainan lainnya namun sangat besar manfaatnya untuk mengembangkan penguasaan kosakata siswa.



Gambar 11. Petunjuk permainan

Petunjuk permainan, berisikan peraturan dan instruksi untuk mengerjakan soal untuk mneghindari miskomunikasi. Petunjuk ini ada di setiap permainan mulai dari wayang pedia, sebatang kata hingga dolanan goleki aku.



Gambar 12. Profil Pembuat

Profil, sub menu yang ketiga berisikan profil pembuat media powerpoint interaktif yang mencakup informasi tentang nama, tempat tanggal lahir, alamat, prodi dan informasi mendasar lainnya tentang penulis.

Sebelum diujicobakan secara terbatas produk yang telah dikembangkan harus melalui serangkaian uji oleh validator ahli media serta materi untuk menghasilkan sebuah powerpoint interaktif yang valid juga praktis untuk menjadi alternative media pembelajaran bahasa Jawa. Tahapan validasi terbagi menjadi dua yaitu validasi ahli media juga ahli materi. Validator berasal dari dosen PGSD UMS. Lembar pertanyaan angket berisi 22 pertanyaan seputar produk pengembangan.

Tabel 4. Hasil Validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Keterangan
1.	Aspek Komunikasi Visual	49	50	98%	Sangat Layak
2.	Kemampuan media	20	20	100%	Sangat Layak
3.	Kualitas media	20	20	100%	Sangat Layak
4.	Kemudahan Penggunaan	18	20	90%	Sangat Layak

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa baik dari keempat aspek mendapatkan rata-rata 97% (sangat layak). Mulai dari Aspek Komunikasi Visual dengan persentase 98%, kemampuan media dan kualitas media mendapatkan persentase 100% dan kemudahan penggunaan mendapatkan persentase 90%. Setelah melalui tahapan uji validasi ahli, produk media interaktif Tekat Baja ini juga harus melewati satu tahapan lanjutan yaitu validasi ahli materi, validator materi akan menguji hal-hal yang berkaitan dengan kurikulum dan juga penyajian materi. Proses validasi ini dilakukan dengan cara menyerahkan produk media pembelajaran interaktif Tekat Baja beserta dengan lembar penilaian berupa angket berisi 20 pertanyaan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Keterangan
1.	Kurikulum	24	25	96%	Sangat Layak
2.	Materi	24	25	96%	Sangat Layak
3.	Bahasa	23	25	92%	Sangat Layak
4.	Evaluasi	25	25	100%	Sangat Layak

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa rata-rata ke empat aspek ialah 96% dan rata-rata 96% dan menyandang predikat sangat layak. Dimulai dari Kurikulum dan materi dengan persentase 96%, Bahasa 92% dan evaluasi mendapat persentase 100%. Siswa SD termasuk bagian dari anak-anak yang menyukai permainan, oleh karena itu diperlukan desain pengembangan media yang selaras dengan karakteristik siswa, salah satunya adalah menggunakan powerpoint interaktif (Purwati, 2019). Menurut (Setiani & Saputra, 2022)

Media ini dirasa efektif karena selain digunakan sebagai sarana presentasi, powerpoint juga dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menyenangkan karena didalamnya terdapat gambar, audio, animasi, bahkan kuis yang mudah dipahami siswa, dengan begitu siswa merasa *enjoy* dan tidak merasa bingung dalam belajar. Menarik perhatian siswa untuk belajar dan mempermudah penyampaian materi sejatinya salah tujuan paling sederhana dari adanya media pembelajaran. (Indriyani & Fitria, 2019). Sejalan dengan hal itu (Prasetyo & Astuti, 2021); media pembelajaran ialah berbagai bentuk serta saluran yang mampu merangsang minat, meningkatkan perasaan dan kemampuan siswa pada suatu materi pelajaran. Pengintegrasian media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran secara sadar akan memicu proses belajar siswa serta membawa dampak positif. Perubahan kearah positif antara pengguna dengan peningkatan hasil belajar siswa adalah salah satu tanda sebuah media yang relevan. (Aurora & Effendi, 2019).

Manfaat dari penggunaan media ini bukan hanya dirasakan oleh siswa namun manfaatnya juga terasa pada guru, seperti menambah wawasan serta mendapatkan referensi pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif juga bervariasi, sehingga siswa bukan hanya cakap dalam bidang akademik namun juga cakap teknologi (Falahudin, 2014). Meskipun begitu masih terdapat guru yang merasa penggunaan media interaktif membuang waktu pembelajaran, fenomena ini terjadi akibat sebagian guru lebih menekankan pada pemahaman pengetahuan dalam arti sempit dan tertutup sekerdar untuk lulus ujian atau memenuhi standar belum kearah peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, atau memperdalam sebuah pengetahuan. (Jaiz et al., 2022). Menurut (Febriani et al., 2016) sebuah langkah untuk meningkatkan kapasitas siswa ialah melalui teknologi, dengan merubah pembelajaran yang bertujuan untuk sekedar memperoleh nilai, namun lebih ditekankan pada penambahan pengalaman dan pemahaman bukan hanya sekedar menghafal suatu ilmu dengan begitu siswa akan mampu menyimpan sebuah ilmu dalam waktu yang relative lama. Dan media pembelajaran powerpoint interaktif ini adalah salah satu jawabannya.

Penelitian serupa sudah pernah dilakukan oleh (Febriani et al., 2016) tentang penggunaan powerpoint interaktif untuk meningkatkan penguasaan Kosakata pada muatan bahasa Inggris. Ternyata hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media powerpoint mampu mendongkrak penguasaan kosakata siswa, dibuktikan dengan kenaikan perahan hasil di setiap siklus pembelajaran mulai dari 58,82%, 82,35% hingga mencapai 94,11%. Tidak hanya itu penelitian yang dilakukan (Purwati, 2019) juga membuktikan jika kemampuan mengarang cerita Bahasa Jawa siswa dapat dipupuk melalui penggunaan media powerpoint dalam pembelajaran. Hal ini hal ini dijabarkan memalui prosesntase ketuntatasan yang terus meningkat disetiap siklus hingga mencapai 100% pada siklus terakhir. Begitupula penelitian yang dilakukan (Setiani & Saputra, 2022) mengenai pengenalan huruf hijaiyah menggunakan powerpoint interkatif untuk siswa SD. Penelitian membuktikan penggunaan media ICT dalam pembelajaran agama membawa efek positif siswa menjadi lebih aktif juga peningkatan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan perolehan nilai 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil riset terdahulu telah menjadi bukti kuat bahwa pengintegrasian interaktif dapat mendongkrak keaktifan, ketertarikan siswa dalam belajar khususnya yang berkaitan dengan penguasaan kosakata. Dengan begitu diharapkan penguasaan kosakata siswa meningkat dan bergerak kearah yang lebih baik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran bahasa Jawa utamanya dalam materi kosakata di sekolah dasar masih perlu dikembangkan oleh guru dengan mengimplementasikan media digital guna mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk powerpoint interaktif, yang memuat tujuan pembelajaran, dan materi yang menarik, selaras dengan kearifan local serta focus digitalisasi media pembelajaran berbasis permainan untuk membantu pembelajaran bahasa Jawa yang diimplementasikan dengan model ADDIE. Berdasarkan hasil

penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media powerpoint interaktif tekat baja ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dibuktikan dengan perolehan hasil validasi ahli media sebesar 97% dan ahli materi 96% keduanya sama sama masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian powerpoint interaktif Tekat Baja dapat membantu siswa dan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terutama kepada dosen pengampu Dr. Fitri Puji Rahmawati, M.Pd., M.Hum atas masukan dan saran pendukung mengenai penelitian ini. Peneliti juga ucapkan terima kasih kepada Bapak kepala SDN IV Jatisrono Samidi, S.Pd, Bapak Andi, S.Pd selaku wali kelas III, siswa kelas III yang telah memberikan kesempatan melakukan observasi hingga implementasi produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris*. [Http://Eprintslib.Ummgl.Ac.Id/Id/Eprint/474](http://Eprintslib.Ummgl.Ac.Id/Id/Eprint/474)
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang*. 05(02), 11–16.
- Endryanti, E. R., Roekhan, R., & ... (2020). Ayo Sinau Basa Jawa: Bahan Digital Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan: Teori ...*, 307–313. [Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/13243](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/13243)
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*. 4, 104–117.
- Febriani, L., Suyanto, I., & Joherman. (2016). *Penggunaan Media Powerpoint Dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kasegeran*. 4(1), 1–23.
- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran Media Ppt Untuk Peningkatan Minat Belajar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 183–191. [Https://Doi.Org/10.17509/Jpp.V20i2.26887](https://Doi.Org/10.17509/Jpp.V20i2.26887)
- Hestiyana. (2016). *Vocabulary Mastery Of The Ability To Speak Indonesia Students Of Class Vi School Of Madrasah Ibtidaiyah Pangeran Hidayatullah*. 4(4), 1–23.
- Indriyani, D., & Yanti Fitria, I. (2019). Pemanfaatan Metode Word Square Dengan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk*. 2(1).
- Ishartono, N., & Nurcahyo, A. (2018). *Studi Kasus Media Pembelajaran Matematika Berbasis Power Point Karya Mahasiswa Semester 6 Prodi Pendidikan Matematika Matematika Berbasis Komputer Untuk Memberikan Template Serta Tampilan*. 4(November).
- Jaiz, M., Vebrianto, R., & Berlian, M. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Sd/Mi*. 6(2), 2625–2636.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Bumiayu Tahun*. 6(1), 31–41.
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313. [Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/119169-Id-Peningkatan-Kemampuan-Penguasaan-Kosakat.Pdf](https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/119169-Id-Peningkatan-Kemampuan-Penguasaan-Kosakat.Pdf)

- 5062 *Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar – Mulyaningtyas Kartikasari, Fitri Puji Rahmawati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswasd/Mi. *Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Prasetyo, A. F. D., & Astuti, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran “Ormas” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Di Sekolah Dasar*. 5(3), 1198–1209.
- Purwati, P. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Menulis Karangan Cerita Peristiwa Alam Dengan Media Power Point Pada Siswa Kelas V Sd. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i1.23334>
- Puspitasari, F. D. A. (2017). Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Jawa Ragam Krama Siswa Smp Negeri 40 Semarang. *Piwulang: Journal Of Javanese Learning And Teaching*, 5(1), 28–33. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang/article/view/20509>
- Ristanto, D., Sukardi, & Susilaningsih, S. (2015). Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan Scrabble. *Joyful Learning Journal*, 1(1), 37–47.
- Setiani, R., & Saputra, E. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah Dan Harakatnya*. 6(1), 552–563.
- Setyorini. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* Pada Siswa Kelas Ivb Sd Negeri Ngaliyan 01 Semarang, (2013).
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). *Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran*.
- Tawarik, O. (2021). Hubungan Penguasaan Kosakata Siswa Dengan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Ledo Tahun Ajaran 2016/2017. *Journal Of Educational Learning And Innovation (Elia)*, 1(2), 52–64. <https://doi.org/10.46229/Elia.v1i2.249>
- Ulfa. D.M. Analisis Permasalahan Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sdn Junrejo 2 Kota Baru, 1 (2015).
- Voss, D. (2004). Powerpoint In The Classroom, Is It Really Necessary? *Cell Biology Education*, 3(3), 155–156. <https://doi.org/10.1187/Cbe.04-06-0045>