

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA JAWA BERBASIS MOBILE TERHADAP PRESTASI SISWA

Estuning Dewi Hapsari¹, Yoga Prisma Yuda², Citra Rizkika Suci³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun,

Indonesia

*e-mail korespondensi: estuning@unipma.ac.id

Abstract: This research aims to find out the effectiveness of java-based script writing learning media in improving the achievements of students writing Javanese characters at SDN Kresek I. The method used is an experimental research method with quasi-executive design. The pseudo-experimental design of the study is to use one group with different treatments. The instrument used is an objective test of the cognitive realm in the form of an essay. Data analysis includes normality tests, homogeneity tests, and independent sample tests. The data processing results showed that the paired samples correlation value correlations (0.761) test was very strong by looking at Sig. (0,000) < $\alpha = 0,05$. paired samples test The t count value (-11,706) indicates that Sig. (2-tailed) is 0.002. Because of Sig. (2-tailed) (0.002) < α (0.025), then H_0 is rejected. So the improvement in achievement before and after using the media is significant.

Keywords: Effectiveness, android-based media, student achievement

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui keefektifan media pembelajaran menulis aksara Jawa berbasis android dalam meningkatkan prestasi siswa menulis aksara Jawa di SDN Kresek I. Metode yang dipakai yaitu metode penelitian eksperimen dengan quasi ekperimental design. Adapun desain eksperimen semu dari penelitian ini adalah menggunakan satu kelompok dengan perlakuan yang berbeda. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif ranah kognitif dalam bentuk esai. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample test. Hasil pengolahan data menunjukkan uji paired samples correlation nilai correlations (0,761) sangat kuat dengan melihat Sig. (0,000) < $\alpha = 0,05$. paired samples test Nilai t hitung (-11,706) menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) adalah 0,002. Karena Sig. (2-tailed) (0,002) < α (0,025), maka H_0 ditolak. Jadi peningkatan prestasi sebelum dan setelah menggunakan media signifikan.

Kata Kunci: efektivitas, media berbasis android, prestasi siswa

Copyright (c) 2021 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pandemi telah memberikan dampak bagi beberapa sendi kehidupan. Salah satu kegiatan yang terdampak adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang awalnya luring harus berubah menjadi daring (dalam jaringan). Kondisi tersebut dikarenakan adanya larangan berkumpul. Akibat dari tuntutan tersebut, guru harus mengupayakan proses pembelajaran menarik dan mudah dipahami. Guru harus berupaya bagaimana mampu menyampaikan materi dengan maksimal dan dapat dipahami siswa. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi dan menentukan mana yang sesuai dan mampu terjadinya pembelajaran (Al-Marooof, R.S., 2020).

E-Learning menjadi salah satu inovasi teknologi yang mengambil bagian cukup

besar dalam mengubah proses pembelajaran. Keberadaan e-learning mewujudkan bagaimana siswa menjadi aktif dan tidak sekadar mendengarkan penjelasan. Aktivitas lain yang dapat dilakukan dengan e-learning di antaranya mengamati, meniru, menginovasi, dan sebagainya. Tampilan materi yang disajikan digambarkan secara dinamis dan memungkinkan adanya interaksi dengan siswa. Dengan demikian proses motivasi pada siswa dapat berjalan dengan melibatkan siswa sehingga pembelajaran berjalan lancar.

Media pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Peranan yang diambil yaitu mampu mengatasi ketidakjelasan bahan ajar dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan sehingga menjadi salah satu solusi dari masalah belajar yang dihadapi. Masalah belajar meliputi, minat, sikap, intelegensi. (Sanjaya, 2014) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan keseluruhan alat dan bahan yang digunakan dengan tujuan melaksanakan proses pendidikan. Alat dan bahan meliputi radio, majalah, televisi, buku, dan sebagainya. Keinginan untuk belajar menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran. Minat dapat menentukan hasil belajar. Dengan adanya minat, seseorang akan melakukan aktivitas yang diinginkan. Keberadaan minat menjadi faktor penentu meraih prestasi (Surwnatini, 2015)

Berbagai masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran terkait dengan minat belajar siswa di masa daring. Kurangnya minat mengikuti proses pembelajaran akan berdampak pada perhatian siswa pada materi yang diberikan. Dalam proses pembelajaran masih ditemukan siswa dengan minat rendah dari materi yang disampaikan guru. Dengan demikian, prestasi siswa menjadi kurang baik.

Melalui media pembelajaran siswa mampu melihat secara langsung materi yang dibahas. Efektivitas pembelajaran dapat dibantu melalui media pembelajaran. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran cukup relevan digunakan pada pembelajaran daring. Media dapat membantu mengatasi kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan belajar karena memiliki fungsi sebagai perantara menyampaikan pesan (Mardia, A& Jafar, 2017).

Media pembelajaran merupakan sarana yang dipakai untuk menyampaikan pesan memotivasi cara berpikir, perhatian, dan keinginan siswa sehingga mampu turut serta

dalam proses pembelajaran (Kosasih, 2007). Media mampu menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang cara berpikir dan keinginan siswa dalam proses belajar.

Pemakaian media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sehingga prestasi anak meningkat. Efektivitas merupakan kondisi yang menyatakan sampai sejauh mana perencanaan tercapai. Semakin banyak target yang tercapai, maka semakin efektif kegiatan yang dilakukan. Media pembelajaran disebut efektif ketika dapat memberikan pengaruh, perubahan, dan membawa hasil. Efektivitas dalam proses pembelajaran merupakan kondisi dimana hubungan antara guru sebagai pembelajar pada suatu kelompok siswa dengan situasi tertentu guna mencapai tujuan instruksional yang ditentukan (Popham, 2003).

Efektivitas pembelajaran aksara Jawa di bangku sekolah dasar dirasakan kurang efektif dalam pelaksanaannya. Dimasa pandemi guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan secara langsung materi yang diberikan. Tanpa adanya penjelasan, siswa mengalami kesulitan jika hanya sekedar membaca buku paket atau LKS. Maka dari itu, dibutuhkan media yang dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran.

Meskipun materi menulis aksara Jawa sulit dikuasai oleh siswa, bukan berarti bahwa materi tersebut layak untuk diabaikan dan dihindarkan dalam kegiatan pembelajaran. Justru hal itu merupakan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa untuk mengatasinya. Guru harus mampu menemukan cara yang tepat untuk mengajarkan menulis dengan menggunakan aksara Jawa kepada siswa. Sebaliknya, siswa membutuhkan cara cepat dan mudah menulis dengan menggunakan aksara Jawa. Dengan ditemukannya cara cepat dan mudah menulis menggunakan aksara Jawa dalam penelitian ini, siswa akan mampu menulis secara tepat kata-kata atau kalimat dalam bahasa Jawa dengan menggunakan aksara Jawa.

Aksara Jawa merupakan salah satu sistem keaksaraan khusus dari bahasa daerah di Indonesia, yaitu bahasa Jawa. Namun, saat ini, popularitas aksara Jawa semakin menurun. Jika dibiarkan, aksara Jawa bisa mengalami kepunahan. Cara yang baik untuk melestarikan sebuah budaya adalah dengan mengenalkannya kepada generasi penerus. Walaupun pemerintah sudah mengeluarkan aturan dan kebijakan yang mengatur pembelajaran bahasa daerah di dalam kelas, minat siswa tetap kurang

Kesulitan juga dialami karena anak-anak mulai jarang menggunakan aksara Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Aksara Jawa merupakan aksara yang digunakan orang Jawa

untuk melestarikan tradisi menulis. Aksara Jawa dikembangkan pada masa kerajaan Majapahit dan disusun Kembali pada masa imperium Islam berada di tanah Jawa. Adapun susunan Aksara Jawa terdiri dari ha, na, ca ra, ka, ...dan seterusnya.

Di lingkungan sekolah memperlihatkan bahwa, keberadaan pembelajaran bahasa Jawa, berdasarkan hasil evaluasi kepengawasan terkait penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa, belum mencapai hasil yang memuaskan. Rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam aspek menulis aksara Jawa.

Kebanyakan siswa menganggap aksara Jawa adalah materi yang sulit karena dalam penulisannya memiliki aturan yang rumit dan memiliki kemiripan bentuk disetiap aksara. Sumber pustaka bahasa Jawa dan penggunaan media pembelajaran yang atraktif, interaktif dan modern untuk bahasa Jawa sangat minim menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi dalam aksara Jawa. Bentuk dari pemanfaatan teknologiminformasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, yaitu memanfaatkan handphone sebagai media pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan handphone biasa dikenal dengan istilah *mobile learning*.

Kendala dalam mempelajari aksara Jawa salah diantaranya dapat melalui media pembelajaran berbasis mobile atau android. Mobile merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang memiliki fungsi dasar seperti telepon, (Widiantoro, S., Nila, S., 2007). Wongso (2018) berpendapat bahwa mobile termasuk dalam sistem perangkat lunak dimana setiap pemakai dapat melakukan perpindahan melalui perlengkapan PDA-asisten digital perusahaan pada sebuah telepon seluler atau telepon genggam.

Kelebihan mobile diantaranya dapat dibawa kemana-mana tanpa harus menyambungkan jaringan telepon melalui kabel. Fungsi dari mobile atau telepon antara lain melakukan dan menerima panggilan serta mengirimkan pesan singkat. Di era yang serba canggih, mobile telah dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat memudahkan pengguna, antara lain kamera, layanan internet, serta media hiburan seperti game dan sebagainya. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran menulis aksara Jawa berbasis android diharapkan lebih efektif dan memiliki signifikansi terhadap prestasi siswa daripada tidak menggunakan media pembelajaran.

Penelitian dengan menerapkan media pembelajaran berbasis mobile pernah dilakukan oleh (Purwasih, R., 2019). Penelitian tersebut berupa pengembangan media

pembelajaran huruf Jawa dengan wondershare quiz creator. Jenis penelitian berupa research and development (R&D). Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa sehingga layak digunakan. Persamaan dengan penelitian ini berada pada model pembelajaran dimana terdapat materi yang disajikan dan quiz. Perbedaannya berada pada aplikasi yang menggunakan wondershare quiz creator dan construct 2, media berupa laptop dan mobile atau ponsel, serta jenis penelitian yang berupa R&D dan kuantitatif.

Penelitian yang dilakukan (Ikhsan, 2022) untuk meningkatkan minat serta pengetahuan tentang aksara Jawa melalui aplikasi berbasis android. Hasil penelitian menunjukkan jika media berbasis android mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis android menjadi sarana untuk mempermudah pemahaman siswa dalam belajar aksara Jawa. Media berbasis android dapat memudahkan siswa mengulang kembali materi di rumah tanpa harus menunggu penjelasan dari guru.

Penelitian lain dilakukan oleh (Arrofiq, 2019) yang mengembangkan media mobile learning berbasis android berhuruf Jawa. Hasil penelitian menunjukkan jika media tersebut menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa dalam belajar aksara Jawa. Ahli media dan materi juga menyatakan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya terletak pada penyajian materi serta latihan soal berupa quiz. Penyajian materi, isi pembelajaran dikemas dengan menyajikan teks, gambar, audio, serta animasi. Penyajian secara interaktif diharapkan dapat menarik serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Sesuai pendapat (Silviarista, Miranda., Punaji S., 2017) yang menyatakan bahwa cara menyajikan materi aksara Jawa dengan bantuan multimedia menjadi lebih menarik dibandingkan menggunakan buku paket. Quiz diberikan sebagai alat bantu ukur pemahaman siswa dari materi yang telah dipelajari.

METODE

Sesuai dengan tujuan penelitian, metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Dalam penelitian eksperimen dilakukan dengan pemberian perlakuan (treatment) terhadap subjek penelitian melalui desain eksperimen pretest-posttest control group design (Arikunto, 2013). Subjek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas 5.

Dalam menerapkan media pembelajaran bahasa Jawa pada materi menulis aksara

Jawa, peneliti melakukan penelitian di SDN Kresek I. Analisis dalam penelitian ini adalah Paired sample T Test atau Pre Post Design. Analisis tersebut menggunakan dua pengukuran pada subjek yang sama untuk mengetahui pengaruh atau perlakuan tertentu. Dimana kelas ini diberi perlakuan sebelum menggunakan media pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran. Adapun rancangan penelitian menurut Sugiyono (2013) disajikan pada tabel berikut.

Kriteria Uji : Independent Sample T-Test :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan signifikansi :

Jika signifikansi (P) < 0.05, maka H_0 ditolak

Jika signifikansi (P) > 0.05, maka H_0 diterima

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan penelitian ini tersusun dari satu kelompok. Perlakuan pertama yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran menulis aksara jawa berbasis android dan perlakuan kedua menggunakan media pembelajaran aksara jawa berbasis android. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah SD Kresek I, sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas 5.

Data pemahaman konsep siswa diketahui dari tes yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menulis aksara Jawa berbasis android. Data pemahaman konsep yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang pertama berupa paired samples correlations. Paired samples correlations digunakan untuk menganalisis adakah hubungan yang signifikan antara nilai sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android. Langkah berikutnya melakukan paired samples test untuk menguji hipotesis melalui uji simple t-test. Pengujian data dikerjakan dengan bantuan SPSS. Hipotesis H_0 diterima; tidak ada perbedaan yang signifikan dan H_0 ditolak; ada perbedaan yang signifikan. Penentuan keputusan ditentukan melalui nilai probabilitas t-test dengan aturan sebagai berikut.

Jika nilai sig.t-test > 0.05, maka H_0 diterima

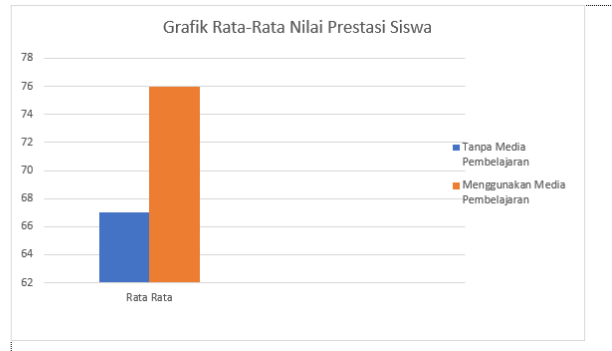
Jika nilai sig.t-test \leq , maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data dalam penelitian ini berupa prestasi siswa yang berwujud data kuantitatif. Data prestasi yang diperoleh lalu dianalisis. Penelitian ini hanya memiliki satu kelompok

dengan perlakuan yang berbeda. Perlakuan tersebut berupa pembelajaran tanpa media pembelajaran dan pembelajaran dengan media pembelajaran. Berdasarkan data tersebut akan diperoleh nilai rata-rata prestasi siswa. Data prestasi dilanjutkan dengan analisis untuk menjawab hipotesis berupa diterima atau ditolak. Hasil analisis data diperoleh rata-rata prestasi siswa pada materi menulis aksara Jawa seperti tabel berikut.



Berdasarkan grafik tersebut diperoleh bahwa rata-rata nilai prestasi sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 66,67 dan setelah menggunakan media pembelajaran sebesar 75,95. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran lebih besar dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran. Langkah berikutnya, data prestasi siswa diuji melalui paired samples correlation. Adapun hasil uji paired samples correlation melalui SPSS sebagai berikut.

Tabel 1 Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations			
		N	Sig.
Pair 1	Non-Media Pembelajaran & Pemakaian Media Pembelajaran	21	.000

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai correlations (0,761) sangat kuat dengan melihat Sig. (0,000) < $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan.

Tabel 2 Paired Samples Test

Paired Samples Test										
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Non-Media Pembelajaran - Pemakaian Media Pembelajaran	-9.286	3.635	.793	-10.940	-7.631	-11.706	20	.000	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,005.

Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar menulis aksara Jawa menggunakan media pembelajaran.

Tabel paired samples test memperlihatkan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran serta standar deviasi dari rata-rata tersebut. Berikutnya, pengujian nilai sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan signifikan. Nilai t hitung (-11,706) menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) adalah 0,002. Karena Sig. (2-tailed) (0,002) < α (0,025), maka H_0 ditolak. Jadi peningkatan prestasi sebelum dan setelah menggunakan media signifikan.

PEMBAHASAN

Menulis aksara Jawa merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa. Kesulitan dialami karena terdapat aturan disetiap penulisan dan bentuk huruf yang kemiripan sehingga sulit dibedakan. Kondisi di lapangan membuat pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa yang belum memuaskan (Rahayu, 2011).

Pembelajaran atau pengenalan aksara Jawa merupakan salah satu kegiatan penyampaian budaya. Jika pengenalan tidak dilakukan maka aksara Jawa yang menjadi salah satu identitas masyarakat Jawa dapat punah. Menurut Sumadi (2021) dalam Kongres Aksara Jawa menyatakan bahwa Aksara mulai minim digunakan bahkan generasi muda sudah tidak kenal lagi. Maka dari itu, diperlukan sebuah media yang dapat memudahkan anak belajar aksara Jawa.

Sejalan perkembangan zaman saat ini, pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan untuk dapat mengikuti pola hidup masyarakat.dengan pengembangan aplikasi menulis aksara Jawa berbasis android atau mobile penyampain materi akan lebih diminati siswa. Pemanfaatan mobile memiliki beberapa kelebihan antara lain mampu menampilkan data teks, gambar, animasi, suara, dan dapat dibawa kemana-kemana (Hadinegoro, A.dan Muryanto, 2020). Pembelajaran yang tepat harus dilakukan untuk sehigga dapat emotivasi belajar siswa (Annisa, W dan Rio, 2017). Media pembelajaran digunakan untuk mendukung proses belajar sambil bermain. Dengan demikian diharapkan pemahaman siswa terhadap huruf dan melafalkan kata dapat meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menulis aksara Jawa berbasis android dapat meningkatkan kemampuan menulis Jawa siswa kelas 5. Kondisi tersebut dapat dilihat dari rata-rata kemampuan menulis aksara Jawa

mengalami peningkatan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Nilai rata-rata sebelum memanfaatkan media sebesar 66,76 dan setelah memanfaatkan media sebesar 75,95. Secara statistic pengujian hipotesis untuk nilai correlations sebesar (0,761) sangat kuat jika $\text{Sig. (0,000)} < \alpha = 0,05$. Dapat dinyatakan bahwa kondisi sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan.

Bertolak hasil observasi serta wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam belajar dan lebih menarik. Siswa dapat mengulang materi yang telah dijelaskan oleh guru di rumah dengan mudah. Penyampaian materi melalui media berbasis android menumbuhkan sikap aktif dan antusias cukup tinggi meski materi diulang kembali. Kondisi tersebut menunjukkan jika strategi metakognisi dapat diterapkan dengan baik dan mendorong siswa berpikir kritis.

Beberapa penelitian terdahulu menyatakan Aksara Jawa merupakan salah satu sistem keaksaraan khusus dari bahasa daerah di Indonesia, yaitu bahasa Jawa. Namun, saat ini, popularitas aksara Jawa semakin menurun. Jika dibiarkan, aksara Jawa bisa mengalami kepunahan. Cara yang baik untuk melestarikan sebuah budaya adalah dengan mengenalkannya kepada generasi penerus. Walaupun pemerintah sudah mengeluarkan aturan dan kebijakan yang mengatur pembelajaran bahasa daerah di dalam kelas, minat siswa tetap kurang (Avianto & Prasida, 2018).

Board game Tepok Aksara merupakan sebuah inovasi media pembelajaran aksara Jawa yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran dalam kelas. Siswa dapat memainkan board game Tepok Aksara saat pembahasan aksara Jawa, dan dilanjutkan dengan diskusi seputar aksara Jawa bersama dengan guru. Siswa dapat mengenal dan mempelajari aksara Jawa, serta meningkatkan minat terhadap aksara Jawa itu sendiri .

Guru juga dapat melakukan evaluasi terhadap pembelajaran aksara Jawa dengan penggunaan media pembelajaran ini. Board game Tepok Aksara mendapat respon yang baik dari berbagai pihak sehingga sangat mungkin untuk dilakukan pengembangan. Board game Tepok Aksara dapat diterapkan dalam kurikulum sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa sekolah dasar. Untuk penelitian selanjutnya, media board game dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran atau pokok bahasan lainnya, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal.

Aplikasi perangkat android sebagai perangkat lunak yang dapat dioperasikan

sebagai media pembelajaran dimana pengguna mampu mengakses konten pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas. Posisi aplikasi ini adalah sebagai suplemen (tambahan) sehingga siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan materi dengan bebas tanpa harus ada bantuan dari guru (Rahardjo et al., 2019). Aplikasi mobile learning juga memiliki keunggulan pada ketepatan, kecepatan, dan kemenarikan tanpa mengubah esensi dari pembelajaran. Proses uji coba telah mendapatkan hasil yang baik yaitu valid dan layak untuk digunakan oleh para siswa. Data yang telah dihitung telah menunjukkan bahwa aplikasi telah layak dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pada tanggapan para siswa menanggapi bahwa dapat membantu proses belajar dengan cara belajar sendiri atau mandiri tanpa perlu bantuan orang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian dan hasil analisis disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran menulis aksara Jawa berbasis mobile lebih tinggi dari pada tanpa media pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan melalui nilai rata-rata yang diperoleh siswa. nilai correlations (0,761) sangat kuat dengan melihat Sig. (0,000) $< \alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan. Nilai t hitung (-11,706) menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) adalah 0,002. Karena Sig. (2-tailed) (0,002) $< \alpha$ (0,025), maka H_0 ditolak. Jadi peningkatan prestasi sebelum dan setelah menggunakan media signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Marroof, R.S., et al. (2020). Fear from COVID-19 and technology adoption: the impact of Google Meet during Coronavirus pandemic. *Interactive Learning Environments*, 1-16.
- Annisa, W dan Rio, R. (2017). Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Strategi The Cognitive Academic Language Learning Approach (CALLA) Berbasis Kearifan Lokal. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 240–258.
- Arrofiq, V. (2019). *Pengembangan Media Mobile Learning “Simaja” Berbasis Android Berhuruf Jawa*. Universitas Negeri Semarang.
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133. <https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>
- Hadinegoro, A. dan Muryanto, A. . (2020). Digitalisasi Media Pembelajaran Pada Paud Terpadu Allifa. *Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 Universitas Amikom Yogyakarta*, 90–95.
- Ikhsan, R. N. 202. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran aksarajawa Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kosasih, A. R. dan A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Grasindo.

- Mardia, A& Jafar, A. F. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan FIsika*, 5(1), 19–25.
- Popham, W. J. (2003). *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*. Rineka Cipta.
- Purwasih, R., & H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Jawa Menggunakan Wondershare Quiz Creator Kelas VII di SMP Negeri 2 Banjarnegara. , *Vol.7 No.1.*, 7(1).
- Rahardjo, T., Degeng, N., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Anrdroid Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 195–202. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p195>
- Rahayu, E. (2011). *Kongres Bahasa Jawa 5: Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Wahana Pembelajaran Watak Pekerti Bangsa (Penerapan Ungguh - Ungguh Berbahasa)*. [Http://Kidemang.Com/Kbj5/Index.Php/Makalah-Komisi-b/1148-14-Pembelajaran-Bahasa-Jawasebagai-Wahana-Pembentukanwatak-Pekertibangsa-Penerapanungguh-Ungguh-Berbahasa/](http://Kidemang.Com/Kbj5/Index.Php/Makalah-Komisi-b/1148-14-Pembelajaran-Bahasa-Jawasebagai-Wahana-Pembentukanwatak-Pekertibangsa-Penerapanungguh-Ungguh-Berbahasa/),.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Silviarista, Miranda., Punaji S., S. (2017). . Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Mobile Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa KELAS VIII SMP. *JINOTEP*, 4(1).
- Sumadi. (2021). Penggunaan Aksara Jawa masih jauh dari Harapan. *Majalah Tempo*.
- Surwnatini, E. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas III SD Gugus 1 Imogiri Bantul. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–67.
- Widiantoro, S., Nila, S., & P. (2007). *Wahana Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 SD Semester Kedua*. Quadra.
- Wongso, V. O. (2018). *Pengenalan Mobile*.