

Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Mbojo/Bima Berbasis Adobe Flash Di SMPN 1 Madapangga

Aryani Santri Kurniati¹⁾, Syahrul²⁾, and Mansyur^{2,*)}

¹⁾Student of Magister Department, Universitas Negeri Makassar

²⁾Department of Technology and vocational education , Universitas Negeri Makassar

¹⁾santrikurniati@gmail.com

²⁾syahrul@unm.ac.id

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengembangkan aplikasi Pengembangan media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash, (2) Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash. Dalam merancang media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran Aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Madapangga Siswa kelas VIII (Delapan) dijadikan subjek uji coba dalam penelitian ini yakni lima siswa pada uji coba kelompok kecil, dua puluh siswa pada uji coba lapangan, dan seorang guru. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi, data angket atau kuisioner, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian ini, yaitu; (1) proses pengembangan media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash ini mengacu pada model ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*; dan (2) produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Muatan lokal di SMP Negeri 1 Madapangga yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase yakni 85,01% - 100% dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : Media, Pembelajaran, Aksara, Mbojo/Bima, Adobe Flash

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan budaya. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki budayanya masing – masing terutama dalam hal bahasa daerah. Namun seiring dengan perkembangan zaman, banyak budaya-budaya lokal yang mulai hilang dari pengetahuan masyarakat yang ada di daerah yang bersangkutan. Kebudayaan merupakan kelanjutan yang bertahap ke arah yang semakin kompleks [1]. Pengenalan aksara Bima, di rasa penting sebab dimasa lampau pengetahuan tentang aksara merupakan hal penting yang menandakan tingginya tingkat peradaban yang pernah dicapai oleh suatu bangsa. Pentingnya keberadaan aksara bima sebagai bagian dari budaya lokal Bima maka di butuhkan upaya-upaya yang dapat mengenalkan kembali aksara Bima pada masyarakat luas, khususnya masyarakat Bima. Masyarakat Bima sebagai pemilik budaya lokal aksara Bima tentunya harus lebih mengenal budayanya yang dalam hal ini adalah aksara Bima, mengingat pada masa lalu masyarakat Bima meyakini bahwa tidak terdapat aksara bima, yang kemudian dijamin oleh Henry Chambert Loir yang mendasarkan pendapat asing bahwa bahasa Bima (*Nggahi Mbojo*) tidak pernah menjadi bahasa tulis resmi

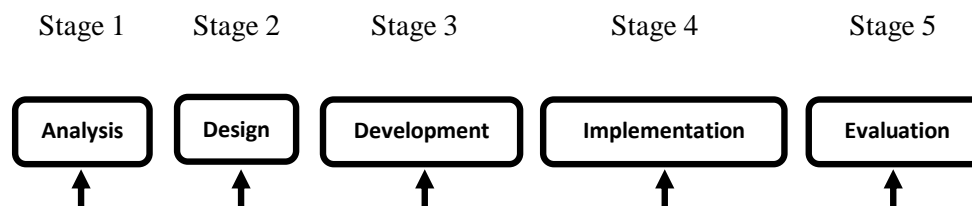
yang umum di kerajaan Bima pada kerajaan Bima [2]. Upaya pembuktian dan pengenalan aksara Bima pada masyarakat Bima tidak berhenti sampai pada pendeklarasiannya saja, hingga mulailah di publikasikan melalui media massa cetak maupun *online* serta dengan mengajarkannya pada siswa-siswa di sekolah melalui pelajaran muatan lokal, dan disampaikan melalui media-media pembelajaran, “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi” [3]. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang menjadi perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya [4]. Adapun mengajar adalah usaha untuk mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa [5]. Media yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini yaitu Adobe Flash, Adobe Flash adalah aplikasi yang dipakai luas oleh para profesional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet [6].

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti lain [7-8] yang membahas tentang penggunaan media dalam pembelajaran aksara Jawa, namun belum membahas tentang penggunaan media dalam pembelajaran aksara Mbojo/Bima. Secara garis besar fungsi media dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu: *pertama*, sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*), dan *kedua* sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*self instructional media*) [9]. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran [10].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products* [11]. Dalam hal ini diartikan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk dalam bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang diaplikasikan pada mata pelajaran Muatan Lokal dalam hal ini Bahasa daerah.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*.



Gambar 1.1 Model Pengembangan ADDIE [12]

HASIL PENELITIAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran aksara Mbojo/Bima di SMPN 1 Madapangga, pada bagian sebelumnya, telah diuraikan bahwa pengembangan media pembelajaran aksara Mbojo/Bima dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni, (1) *analisis* (menganalisa kebutuhan pembelajaran), (2) *design* (perencanaan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (uji coba lapangan), dan (5) *evaluation* (evaluasi).

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pengenalan aksara Mbojo/Bima. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal di SMP Negeri 1 Madapangga adalah proses pembelajaran yang masih didominasi penggunaan metode pembelajaran konvensional.

b. Kevalidan

Validasi media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash yang dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kevalidan media dari segi aplikasi dan tampilan media. Validasi oleh ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi dari segi *content* (isi) dan materi. Selain itu, dilakukan validasi RPP dan validasi instrumen penelitian (yaitu: instrumen respon guru, respon siswa dan soal *pretest* dan *posttest*).

1. Validasi ahli media

Penilaian ahli media digunakan untuk melihat kevalidan dari aplikasi media pembelajaran yang dibuat, apabila aplikasi dinyatakan valid oleh ahli maka layak untuk digunakan. Hasil validasi media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash aspek aplikasi dan media. Hasil Validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Validasi Media

No	Aspek	Validator 1	Validator 2	Rerata	Persentase
1	TAMPILAN	3,56	3,78	3,67	91.75
2	INTERAKTIFITAS	3,75	3,75	3,75	93.75
3	KEMANFAATAN	3,5	3,75	3,625	90.625
	Rata-rata	3,60	3,76	3,68	92,04

Tabel 1.1 pada indikator tampilan validator 1 dan 2 memberikan penilaian rerata 3,67 dengan persentase 91,75%, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi menurut ahli materi

sangat valid. Indikator kualitas interaktifitas mendapat penilaian rerata 3,75 dan persentase 93,75% menunjukkan bahwa interaktifitas media yang digunakan menurut ahli materi sangat valid. Indikator kemanfaatan pada kategori sangat valid dengan rerata 3,625 dan presentase 90,625%, bahwa kemanfaatan media menurut ahli media sangat valid.

2. Hasil validasi materi

Hasil validasi materi digunakan untuk melihat kevalidan dari materi yang disajikan dalam multimedia interaktif yang dibuat, apabila aplikasi dinyatakan valid oleh ahli maka layak untuk digunakan. Pada hasil validasi materi akan di jabarkan penilaian setiap aspeknya, aspek-aspek yang di maksud yaitu aspek materi, aspek bahasa, aspek kualitas visual dan aspek ketepatan rumusan soal. Berikut ini penjabaran aspek materi pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Validasi Materi

No	Aspek	Validator 1	Validator 2	Rerata	Persentase
1	MATERI	3.5	3.8	3.65	91.25
2	BAHASA	4	4	3.667	91.675
3	KUALITAS VISUAL	3.5	4	3.75	93.75
4	KETEPATAN RUMUSAN SOAL	4	4	4	100
	Rata-rata	3,75	3,95	3,76	94,16

Tabel 1.2 pada indikator kualitas materi pada aspek materi memiliki rerata 3,65 dan presentase 91,25%, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi menurut ahli materi sangat valid. Indikator kualitas bahasa pada kategori sangat valid dengan rerata 3,667 dan persentase 91,675%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan menurut ahli materi sangat valid. Indikator kualitas visual memiliki rerata 3,75 dan presentase 93,75%, menunjukkan bahwa kualitas visual yang digunakan menurut ahli materi sangat valid. Adapun untuk penilaian aspek ketepatan rumusan soal memiliki rerata 4 dan persentase 100%, yang menunjukkan bahwa indikator ketepatan rumusan soal sangat valid.

c. Produk Akhir

Produk akhir hasil pengembangan adalah media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash. Produk media pembelajaran berbasis adobe flash ini selanjutnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran bahasa daerah Bima pada mata pelajaran muatan lokal di kelas VIII SMP Negeri 1 Madapangga. Berikut adalah gambar tampilan awal dari media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash.



Gambar. 1.2 Tampilan awal media pembelajaran aksara Mbojo/Bima

Tampilan awal pada media pembelajaran aksara Mbojo/Bima, pada gambar 1.2 terdapat *button* atau tombol mulai yang digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media ini, ketika tombol mulai di tekan maka akan muncul bagian beranda yang berisi menu-menu.



Gambar 1.3 Tampilan Beranda yang terdiri dari beberapa menu

Tampilan ketika menekan tombol mulai adalah beranda yang di tunjukkan pada gambar 1.3, dimana apabila pengguna menekan salah satu tombol pada beranda maka akan muncul gambar sesuai dengan menu yang di tekan, ampilan di bawah merupakan salah satu dari isi sub menu tersebut ketika dibuka, menu yang di tekan adalah menu materi.



Gambar 1.4 Tampilan dari Menu materi

Bagian dari menu materi pada gambar 1.4, dimana terdapat beberapa menu lagi di dalamnya. Berikut salah satu tampilan dari menu huruf aksara Mbojo/Bima.



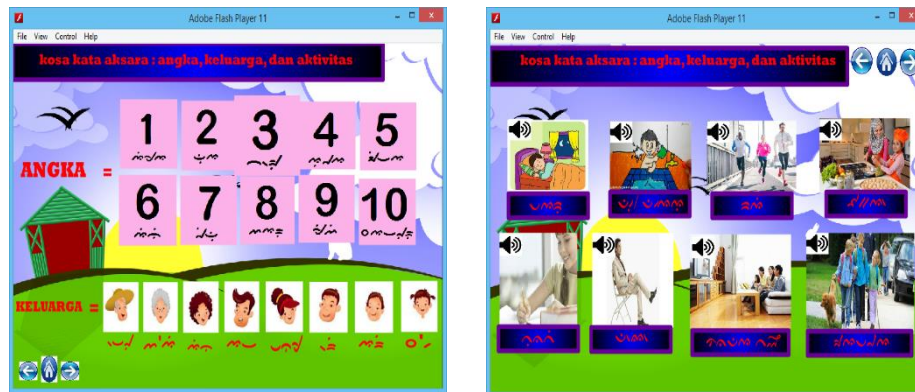
Gambar 1.5 Tampilan isi yang terdapat dalam menu materi

Tampilan menu materi jika di tekan, pada gambar 1.5 terdapat beberapa bagian, keempat bagian yang terdapat pada bagian yang terdapat dalam gambar adalah jenis-jenis tampilan yang dapat pengguna lihat ketika masuk ke dalam menu materi huruf aksara.



Gambar 1.6 Tampilan sejarah aksara Bima pada Sub menu Materi

Gambar 1.6 yaitu berupa tampilan sejarah aksara Bima, sejarah aksara Bima yang cukup panjang, peneliti memberikan tampilan sederhana dengan menggunakan tampilan scrollbar sehingga pengguna melihat bacaannya tidak terlalu monoton dan membosankan ketika ingin memulai membacanya, dan jika pengguna ingin mengetahui dan tertarik untuk melihat keanjutan dari sejarahnya maka pengguna dapat men-scrollbar pada samping bacaan sejarah aksara Bima.

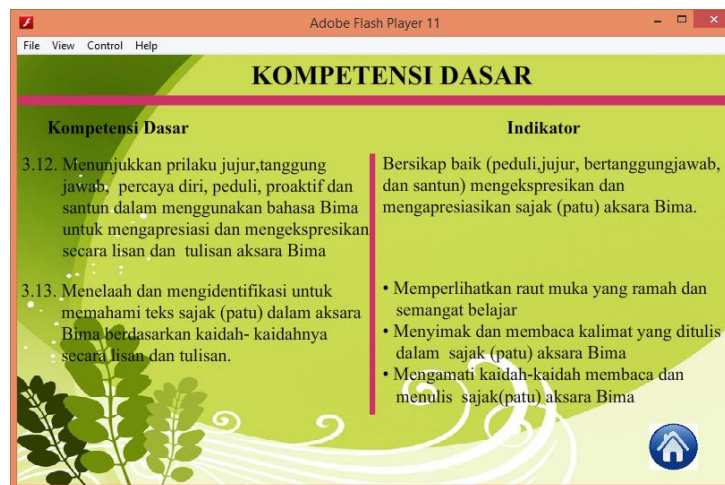


Gambar 1.7 Tampilan pada sub menu materi kosa kata

Gambar 1.7 berisi tentang beberapa kosa kata aksara Mbojo/Bima yang sering digunakan termasuk angka, keluarga dan beberapa aktivitas sehari-hari yang sering di temukan atau dilakukan oleh pengguna.



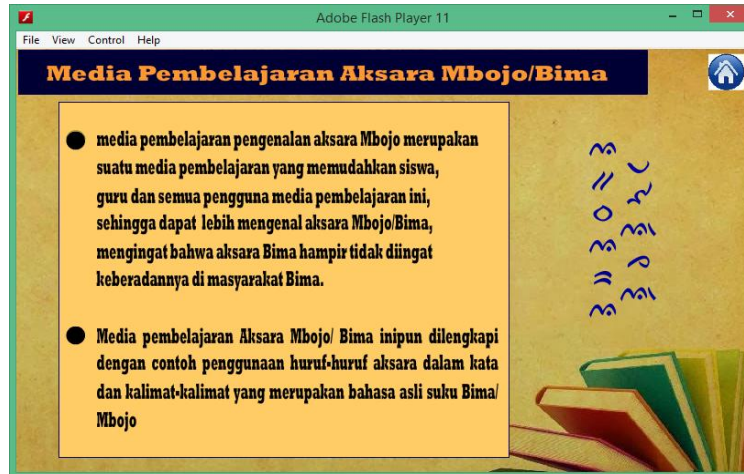
Gambar 1.8 Tampilan sub menu patu Mbojo/Bima



Gambar 1.9 Tampilan Isi dari Sub Menu Kompetensi Dasar



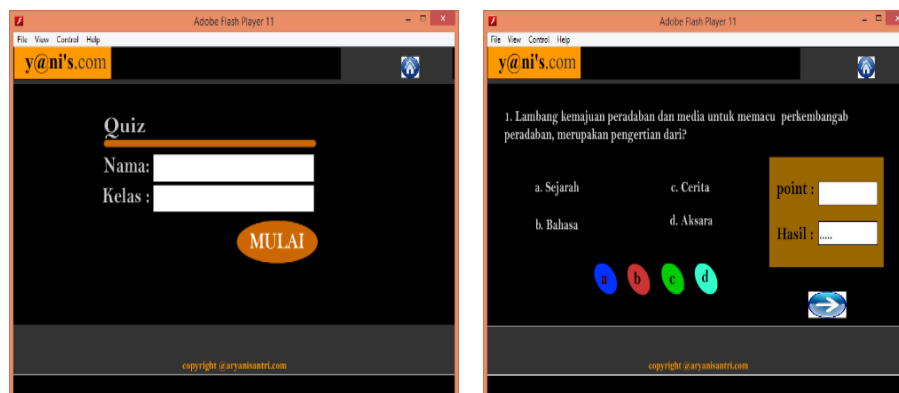
Gambar 1.10 Tampilan Isi dari Sub Menu Profil



Gambar 1.11 Tampilan Isi dari Sub Menu Tentang



Gambar 1.12 Tampilan Isi dari Sub Menu petunjuk navigasi



Gambar 1.13 Tampilan Isi dari Sub Menu Quiz

PEMBAHASAN

Hasil analisis validasi ahli media diperoleh persentase rata-rata sebesar 92,04% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,16% dengan kategori sangat valid, validasi RPP diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,19% dengan kategori sangat valid, validasi instrumen respon guru diperoleh persentase rata-rata sebesar 97,25% dengan kategori sangat valid, validasi instrumen kuisioner siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid dan instrumen soal/tes diperoleh persentase rata-rata sebesar 92,71% dengan kategori sangat valid. [13] menerangkan bahwa persentase penilaian instrumen dikatakan sangat valid atau layak jika nilai perolehan keseluruhan instrumen sebesar 85,01%-100%. Secara umum hasil uji coba telah memenuhi syarat kepraktisan dengan penilaian umum terhadap semua komponen yang telah divalidasi oleh ahli. Validator memberikan penilaian bahwa komponen yang dinilai dinyatakan dapat digunakan dengan revisi.

Berdasarkan respon yang telah dilakukan oleh peserta didik dalam tahapan yang telah dilakukan, yaitu tahap uji coba kelompok kecil dengan menggunakan sampel sebanyak 5 orang siswa. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash yang telah dikembangkan. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan setelah pengujian media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash selesai dan aplikasi selesai direvisi. Uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan sampel sebanyak 20 orang siswa atau mendekati kondisi belajar sebenarnya. Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada tahap uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata 83,48% dan pada tahap uji coba lapangan diperoleh persentase rata-rata 89,70%. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa pada tahap uji coba 1 dan uji coba 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash tersebut praktis digunakan oleh siswa. Adapun pengumpulan respon guru dilakukan dengan melibatkan seorang guru mata pelajaran muatan lokal. Guru diberi angket mengenai media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash. Berdasarkan hasil analisis respon guru diperoleh persentase rata-rata 89,58% dan berada pada kategori sangat praktis.

Selain itu pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash pada mata pelajaran muatan lokal dikatakan efektif apabila 80% nilai tes peserta didik mencapai KKM [14]. Standar KKM yang digunakan adalah standar KKM yang telah ditetapkan di SMP Negeri 1 Madapangga yaitu 75. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash sudah efektif digunakan karena nilai tes hasil belajar peserta didik sudah memenuhi standar KKM dengan nilai rata-rata peserta didik mencapai 80,8.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni, (1) *Analyze*; analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan

menentukan kompetensi siswa pada mata pelajaran muatan lokal di SMP Negeri 1 Madapangga. (2) *Design*; menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash pada mata pelajaran muatan lokal kelas VIII di SMP Negeri 1 Madapangga. (3) *Development*; mengembangkan media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash. (4) *Implementation*; melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash pada mata pelajaran muatan lokal kelas VIII di SMP Negeri 1 Madapangga. (5) *Evaluation*; tahap evaluasi ini dilakukan di semua tahap, utamanya pada tahap *design* dan tahap *development*.

2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran aksara Mbojo/Bima berbasis adobe flash dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal kelas VIII di SMP Negeri 1 Madapangga. Hasil yang dianalisis dengan teknik deskriptif menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh yakni 85,01% - 100% dan aspek tersebut tergolong dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- ¹⁾Elly., Kama., Ridwan. 2012. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana
- ²⁾Maryam, Sitti. 2013. *Aksara Bima Peradaban Lokal yang Hilang*. Mataram: Alam Tara Institute.
- ³⁾Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (16th ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- ⁴⁾Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Kencana.
- ⁵⁾Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- ⁶⁾Supriyadi.(2016). Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi*, Vol. 7 No. 2, 38-42.
- ⁷⁾Afrianti, Indah dan Meko Mbete, Aron, (2016). Pentingnya Pembelajaran Keberakarsaan Fungsional Sebagai Strategi Pemerintahan Bahasa Bima. *Ps Magister Linguistik Universitas Udayana*, Vol.2 No. 1, 37-48.
- ⁸⁾Supriyono, Heru. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6. *University Research Coloquium*, 1-9.
- ⁹⁾Sutarsih. (2015). Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah*, Vol.27 No.1, 65-72.
- ¹⁰⁾Kartikasari,Dewi. dan Kristianto Nugroho, Gesang. (2010). Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 2 No.3, 1-6.
- ¹¹⁾Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- ¹²⁾Uno, H. B. (2014). *Profesi Kependidikan (Problema, Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- ¹³⁾Borg, W. L., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research; An Introduction*. Fifth Edition: Longman.
- ¹⁴⁾Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- ¹⁵⁾Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

¹⁶⁾Ulfa, N. (2013). Penggunaan Media Bangun Geometri untuk Menanamkan Konsep Penjumlahan Pecahan. *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol.1, No.3, 249–257.