

## **KEBERMANFAATAN APLIKASI DAMARJATI BAGI PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS DI JAWA TENGAH**

Suyitno<sup>1</sup>, Ngatmini<sup>2</sup>, Setyoningsih Wibowo<sup>3</sup>  
suyitno@upgris.ac.id<sup>1</sup>, ngatmini.upgris@gmail.com<sup>2</sup>, ninink.1623@gmail.com<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Semarang<sup>1,2,3</sup>

### **ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini adalah menganalisis tanggapan pengguna dan mendeskripsikan kebermanfaat Aplikasi Damarjati bagi pembelajaran bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan yang mengacu kepada model pengembangan Borg dan Gall. Data penelitian berupa tanggapan peserta didik diperoleh menggunakan instrumen angket melalui google form. Data yang diperoleh dianalisis secara numerik dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan: a) terdapat 426 (94%) responden menyatakan sangat bermanfaat dan bermanfaat, 413 (92%) responden menyatakan sangat mudah dan mudah, 413 (92%) responden menyatakan tampilan Aplikasi Damarjati sangat mmenarik dan menarik bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah; dan b) ditinjau dari kebermanfaatannya Aplikasi Damarjati dapat disimpulkan sangat bermanfaat, yakni mencapai persentase 94%.*

**Kata Kunci:** kebermanfaatan, Aplikasi Damarjati, pembelajaran, bahasa Jawa.

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to analyze user responses and describe the usefulness of the Damarjati application for learning Javanese SMA in Central Java Province. This research is part of development research that refers to the Borg and Gall development model. Research data in the form of student responses were obtained using a questionnaire instrument via google form. The data obtained were analyzed numerically with the percentage technique. The results showed: a) there were 426 (94%) respondents who stated that it was very useful and useful, 413 (92%) respondents stated that it was very easy and easy, 413 (92%) respondents stated Damarjati is very attractive and attractive to learning Javanese for SMA in Central Java Province; and b) in terms of its usefulness, the Damarjati application can be concluded that it is very useful, reaching a percentage of 94%.*

**Keywords:** usefulness, Damarjati application, learning, Javanese.

## PENDAHULUAN

Simpulan penelitian yang dilakukan oleh *The Pew Internet & American Life Project* disebutkan bahwa lebih dari setengah, remaja yang menggunakan internet telah berbagai konten yang mereka hasilkan (Jenkin, 2009: xi). Hal tersebut mengindikasikan bahwa dalam hubungannya dengan internet, pada usia remaja umumnya berkembang budaya partisipatif. Lebih lanjut Jenkin mengemukakan bentuk-bentuk budaya partisipatif meliputi afiliasi, ekspresi, kolaborasi pemecahan masalah, dan sirkulasi. Afiliasi menyangkut keanggotaan secara formal atau tidak formal dalam komunitas jaringan media, seperti *Friendster*, *Facebook*, *MySpace*, *message board*, *metagaming*, atau *game clans*. Ekspresi menghasilkan sesuatu yang baru seperti *fan videos*, *fan fiction*, *zines*, atau *mash-ups*. Kolaborasi pemecahan masalah merupakan kerja sama dalam kelompok baik secara formal maupun nonformal untuk menyelesaikan tugas dan pengembangan pengetahuan baru melalui *Wikipedia*, permainan realitas alternatif, atau *spoiling*. Sedangkan sirkulasi ditunjukkan melalui pembentukan kecenderungan media yang digunakan seperti *podcasting* atau *blogging*.

Hasil penelitian di atas menggambarkan bahwa peserta didik SMA di Jawa Tengah, berada pada fase memiliki budaya partisipatif. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam kerangka penyajian pembelajaran bahasa Jawa agar sesuai dengan budaya peserta didik SMA perlu dikembangkan media yang menarik perhatian. Hal itu merupakan latar belakang dilaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Web Bahasa Jawa sebagai Upaya Pengembangan Pembelajaran Muatan Lokal Berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*". Penelitian ini telah berhasil mengembangkan web pembelajaran bernama Aplikasi Damarjati "*Dadya Marga Jawa Rinukti*". Berkaitan dengan keberhasilan tersebut, penelitian ini akan mencari jawaban atas pertanyaan tentang bagaimanakah tanggapan pengguna dan bagaimanakah tingkat kebermanfaatan aplikasi Damarjati bagi pembelajaran bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah.

Kontribusi yang diharapkan terhadap ilmu pengetahuan dari penelitian ini adalah terproduksinya model pengembangan *web* bahasa Jawa untuk dimanfaatkan sebagai media dalam mengembangkan pembelajaran muatan lokal jenjang SMA di Provinsi Jawa Tengah. Guna mengetahui kebermanfaatan media Aplikasi Damarjati, dilaksanakan pengujian produk media. Melalui pengujian produk diharapkan diperoleh data konkret untuk dilanjutkan proses penganalisisan dan penyimpulan serta penyusunan rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait. Rekomendasi ini digunakan untuk merencanakan tindak lanjut yang diperlukan.

## KAJIAN TEORI

### 1. Pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Jawa Tengah

Pembelajaran bahasa Jawa sekolah menengah atas di Jawa Tengah merupakan pengembangan muatan lokal yang penyelenggaraannya mengacu kepada Lampiran II Permendikud No. 81A/2013. Lampiran tersebut berisi Pedoman Pengembangan Muatan Lokal, yang memuat 9 rambu, seperti berikut.

- a. Muatan lokal diajarkan pada setiap jenjang kelas mulai dari tingkat pra sekolah hingga sekolah menengah. Khusus pada jenjang pra sekolah, muatan lokal tidak berbentuk sebagai mata pelajaran.

- b. Muatan lokal dilaksanakan sebagai mata pelajaran tersendiri dan/atau bahan kajian yang dipadukan ke dalam mata pelajaran lain dan/atau pengembangan diri.
- c. Alokasi waktu adalah 2 jam/minggu jika muatan lokal berupa mata pelajaran khusus muatan lokal.
- d. Muatan lokal dilaksanakan selama satu semester atau satu tahun atau bahkan selama tiga tahun.
- e. Proses pembelajaran muatan lokal mencakup empat aspek (kognitif, afektif, psikomotor, dan *action*).
- f. Penilaian pembelajaran muatan lokal mengutamakan unjuk kerja, produk, dan portofolio.
- g. Satuan pendidikan dapat menentukan satu atau lebih jenis bahan kajian mata pelajaran muatan lokal.
- h. Penyelenggaraan muatan lokal disesuaikan dengan potensi dan karakteristik satuan pendidikan.

Satuan pendidikan, pemerintah provinsi, dan pemerintah kabupaten/kota diberi kewenangan menyelenggarakan pendidikan muatan lokal sesuai dengan kebutuhannya. Berkait hal tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Tengah telah menetapkan bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib bagi satuan pendidikan jenjang SD/MI hingga SMA/SMK/MA/MAK negeri dan swasta di Jawa Tengah dengan alokasi waktu 2 jam/minggu sebagai mata pelajaran mandiri (SE Kepala Dindikabud Prov. Jateng Nomor 24.13242 tahun 2013).

Menurut *Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa SMA/SMALB/SMK/MA/MAK* (Dindikbud Prov. Jateng, 2014: 1-14) bahan ajar bahasa Jawa di SMA/SMK/MA melingkupi lima hal pokok yakni : a) Serat (*Wedhatama* dan *Tripama*); b) karya sastra (*cerita cekak*, *Mahabharata*, novel berbahasa Jawa, cerita rakyat Jawa, dan *geguritan*); c) teks kontekstual (*pawarta*, *panatacara*, *sesorah*, dan iklan); d) wacana/teks (deskripsi rumah adat, deskripsi makanan tradisional, deskripsi pakaian adat Jawa, eksposisi adat mantu, eksposisi pertunjukan, eksposisi gamelan Jawa, dan ekposisi budaya *wewaler*); dan e) aksara Jawa (*sandhangan mandaswara*, *aksara angka*, *aksara rekan*, *aksara murda*, *aksara swara*, dan *pada/tanda baca*).

## 2. Pembelajaran Berbasis HOTS

Pembelajaran bahasa Jawa SMA dikembangkan ke arah keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Hal ini dilatarbelakangi oleh petunjuk dari Direktur Pembinaan SMA. Dikemukakannya agar kegiatan pembelajaran SMA dikembangkan dengan meminimalisasi *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) dengan memaksimalkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) (Dirbin SMA, 2017: 2-4).

Keberhasilan peserta didik dalam menguasai suatu konsep yang menunjukkan berpikir tingkat tinggi adalah peserta didik tidak hanya mengingat dan memahaminya akan tetapi harus mampu menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan mengreasi suatu konsep dengan baik (Laily, 2001: 27-39). Hal itu senada dengan apa yang dikemukakan oleh Krathwohl (2002: 66-68) yang menyebutkan bahwa kemampuan

berpikir tingkat tinggi melibatkan analisis dan sintesis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta atau kreativitas (C6).

Pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada dasarnya berkaitan dengan bagaimana seorang guru memberikan stimulus kepada peserta didik. Pemberian stimulus dilaksanakan dengan menyusun pertanyaan atau soal yang memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis. Dalam penelitiannya, Dewi (2016: 98-107) menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sehari-hari peserta didik belum diberi pembelajaran yang bersifat HOTS dan juga belum pernah diberi soal-soal tentang HOTS, sehingga pada saat diberi soal yang bersifat HOTS peserta didik mengalami kesulitan dalam memberikan jawaban. Penyusunan soal yang bersifat HOTS harus memperhatikan konten, konteks, dan bahasa yang baik (Krahtwohl dalam Alfiatin, 2019: 31).

### 3. Media Pembelajaran Berbasis Web

Wahyudi (2014: 90-91) mengutip pendapat Heinin dkk (2002) yang mendefinisikan bahwa media sebagai sebuah saluran (*channel*) komunikasi. Saluran komunikasi adalah alat yang membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya. Ditambahkan juga bahwa media juga dipandang sebagai bentuk-bentuk komunikasi massa yang melibatkan simbol dan peralatan produksi dan distribusi (Palazon, 2000). Berdasarkan keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau bentuk untuk mengomunikasikan pesan dari satu pihak kepada pihak lainnya. Media pembelajaran ini dirancang secara sistematis agar dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan untuk mentransfer informasi yang dilakukan oleh guru dapat berhasil dengan baik.

Pada bagian lain, yang dimaksud *web* adalah nama lain dari *World Wide Web* (*www*). Nama lain yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari ialah *site*, *website*, atau situs. *Web* merupakan aplikasi dan layanan internet yang mencakup sumber daya multimedia (Rusman, 2012: 139). Dalam tulisan Rahman (2014: 139) yang mengutip pendapat Oetama et al (2007) dituliskan bahwa secara fisik, *web* adalah kumpulan komputer pribadi, *web browser*, koneksi ke ISP, komputer *server*, *router*, dan *switch* yang digunakan untuk mengalirkan informasi dan menjadi wahana pertama bagi pihak terkait.

### METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian terapan yang merupakan bagian dari penelitian pengembangan yang bertujuan menganalisis penerapan produk media, yakni aplikasi Damarjati. Model yang diacu adalah model pengembangan Borg dan Gall. Prosedur dalam model pengembangan Borg dan Gall meliputi; a) identifikasi kebutuhan; b) memilih bahan ajar dan materi; c) tinjauan ahli materi dan ahli media; d) revisi produk; e) uji coba lapangan; f) revisi produk kedua; dan g) produk akhir (Sukmadinata, 2007: 92). Penelitian ini fokus pada prosedur kelima, yaitu uji coba lapangan.

Data penelitian berupa tanggapan peserta didik sebagai pengguna aplikasi Damarjati. Tanggapan dapat diperoleh menggunakan instrumen penelitian berupa

angket melalui *google form*. Data yang diperoleh dianalisis secara numerik dengan teknik persentase (Sugiyono, 2013: 92).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Aplikasi Damarjati

*Aplikasi Damarjati* adalah sebuah aplikasi berbasis *website* yang di dalamnya berisi materi pembelajaran Basa Jawa tingkat SMA/SMK/MA/MAK. *Damarjati* sendiri merupakan singkatan dari *Dadya Marga Jawa Rinukti*. *Aplikasi Damarjati* berisi materi pembelajaran tembang bahasa Jawa yang ada di SMA. Pada kelas X berisi tembang *macapat Pangkur* dan *Sinom*; kelas XI memuat materi *tembang macapat Pocung* dan *Gambuh*, sedangkan materi pada kelas XII adalah *tembang macapat Kinanthi* dan *Dhandhanggula*. Tampilan wajah aplikasi *Damarjati* dimaksud seperti berikut ini.



Gambar 1. Halaman Wajah Aplikasi Damarjati

Materi yang berada di aplikasi ini sesuai dengan kompetensi yang diajarkan di sekolah pada umumnya. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur pembelajaran agar mempermudah pengguna mencari materi bahasa Jawa yang akan dipelajari. Fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi *Damarjati* diawali dari “Kompetensi” dan pada setiap kompetensi tersebut memuat fitur *nggatekake*, *tetakon*, *naliti*, *nyoba*, *ngatonake* dan *gladhen*. Selain itu dalam aplikasi ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran tentang praktik *nembang* macapat sehingga mempermudah pengguna memahami materi yang dipelajarinya. Tampilan fitur-fitur dimaksud seperti berikut.

#### a. Kompetensi

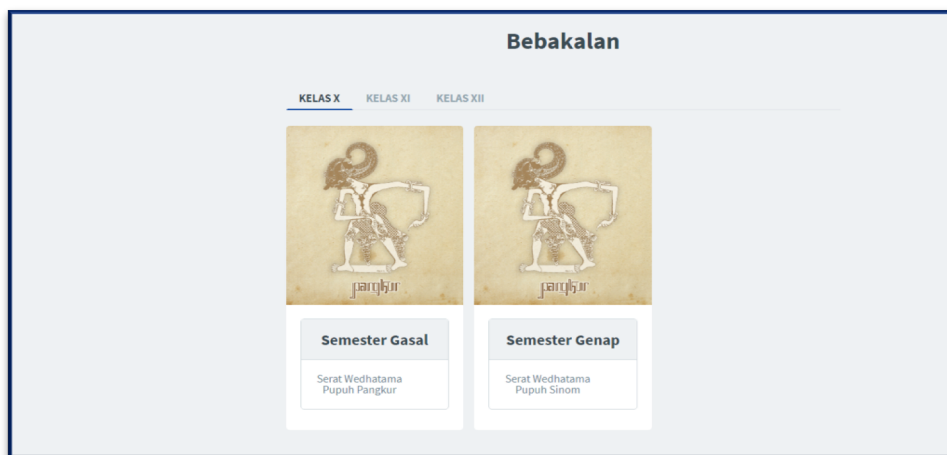
Fitur kompetensi yang digunakan dalam Aplikasi *Damarjati* ini mengacu pada kompetensi inti muatan lokal Basa Jawa tingkat SMA/SMK/MA/MAK yang telah ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2014. Implementasi kompetensi dalam Aplikasi *Damarjati* ditampilkan secara *slider* sehingga pengguna tidak bosan saat membacanya. Tampilan kompetensi ini juga dapat diakses melalui menu *header*, sehingga mudah ditemukan.



Gambar 2. Fitur Kompetensi

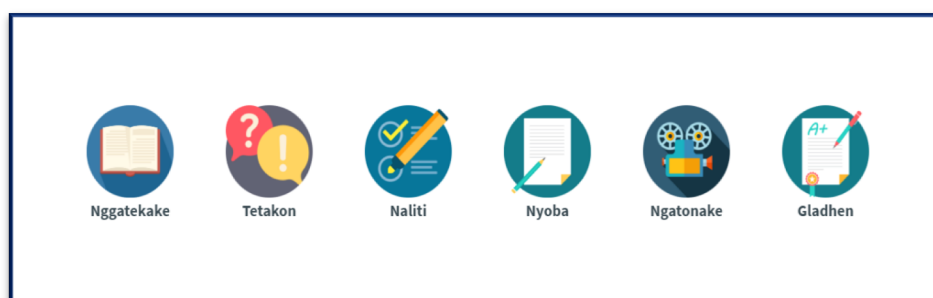
b. Bebakalan

Fitur Bebakalan berisi link menuju materi-materi yang tersedia dalam Aplikasi Damarjati, yang dikelompokkan menurut tingkat kelas dan semester. Fitur Bebakalan ini juga dapat diakses melalui menu *header*, sehingga mudah ditemukan.



Gambar 3. Fitur Bebakalan

Bebakalan atau materi pembelajaran pada Aplikasi Damarjati ini mengikuti konsep dasar 5M (Mengamati, Menanya, Menganalisis, Mencoba, dan Memperlihatkan) yang kemudian ditambah dengan fitur latihan. Kelima hal tersebut dibuatkan fitur dengan menggunakan istilah dalam bahasa Jawa, yaitu: *Nggatekake*, *Tetakon*, *Naliti*, *Nyoba*, *Ngatonake*, dan *Gladhen*, serta *Komentor* yang tampilannya seperti berikut.



Gambar 4. Fitur Menu Bebakalan

1) Nggatekake

*Nggatekake* atau mengamati bertujuan merangsang dan meningkatkan motivasi pengguna agar tertarik mempelajari materi yang disediakan. Dengan penyajian dapat berupa video, rekaman audio, maupun dalam bentuk gambar atau cerita langsung. Dalam hal ini, Aplikasi Damarjati menampilkan penyajian dalam bentuk video sebagai bahan untuk materi *nggatekake* ‘mengamati’. Terdapat pada halaman AYO *Nggatekkake* yang dalam hal ini berisi materi video dan lirik tebang sebagai panduan yang sesuai dengan materi yang dipilih.



Gambar 5. Fitur Nggatekake

2) Tetakon

*Tetakon* atau menanya/bertanya merupakan proses lanjutan setelah pengguna mengamati materi sebelumnya. Dalam hal ini, pengguna diarahkan untuk memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang disediakan. Pada aplikasi media pembelajaran Bahasa Jawa damarjati ini, halaman tetakon adalah wadah untuk peserta didik yang belum paham arti tertentu dari lirik macapat. Halaman ini memuat beberapa versi dari macapat, peserta didik yang belum paham dengan kata tertentu dapat mencari artinya dengan memasukkan kata yang belum dipahami pada kolom kamus kata susah yang ada, namun tentu kata yang ingin dicari harus sesuai dengan materi.



Gambar 6. Tetakon

### 3) Naliti

Halaman *Naliti* atau meneliti/menganalisis berisi tentang analisis tembang macapat yang dipelajari sebelumnya dengan menemukan makna kata, dan isi dari tembang macapat yang telah di pelajari. Dengan adanya halaman *naliti* dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang harus terpenuhi yaitu peserta didik dapat memahami dan menerapkan isi dan makna dari tembang macapat yang telah dipelajari.



Gambar 7. Fitur Naliti

### 4) Nyoba

Pada halaman *Nyoba* ini, peserta didik dapat mengirimkan karya *macapat* versi peserta didik sendiri, sebagai wadah berkreasi. Dalam halaman ini peserta didik dapat mencoba *nembang macapat* sesuai dengan yang telah dipelajari pada halaman *Nggatekake*. Diharapkan setelah memahami materi yang telah dipelajari, peserta didik dapat mulai berkreasi dengan mencoba membuat video *nembang macapat* versinya sendiri.



Gambar 8. Fitur Nyoba

### 5) Ngatonake

Pada halaman *Ngatonke* atau mengomunikasikan peserta didik dapat mengirimkan video atau rekaman sebagai ekspresi atas materi yang sudah dipelajari. Peserta didik dapat *nembang macapat* dengan memperlihatkan ekspresi yang sesuai. Hal tersebut sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai peserta didik dalam materi *tembang macapat* ini yaitu mengekspresikan dan menerapkan isi *tembang macapat* dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 9. Fitur Ngatonake

#### 6) Gladhen

Pada halaman *Gladhen* (latihan) tentunya ditujukan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang sudah dipelajari. Dalam halaman ini peserta didik dapat mengisi soal yang sesuai dengan materi tembang macapat yang dipelajarinya.

Gambar 10. Fitur Gladhen

#### 7) Komentar

Halaman *Komentar* disiapkan untuk menampung kritik dan saran pengguna web Aplikasi Damarjati. Hal ini bertujuan agar aplikasi ini dapat disempurnakan sesuai dengan kritik dan saran pengguna.

Gambar 11. Fitur Komentar

## 2. Tanggapan Pengguna Aplikasi Damarjati

Peserta didik yang diminta untuk memberikan tanggapan dipilih secara acak melalui guru mata pelajaran Bahasa Jawa yang berhasil dihubungi tim peneliti. Data yang berhasil dikumpulkan tanggapan peserta didik melalui *google form* sebanyak 450 responden. Responden sebanyak 450 peserta didik tersebut berasal dari peserta didik SMA di Kota Semarang sebanyak 95 peserta didik, SMA di Kabupaten Sragen sebanyak 56 peserta didik, SMA di Kabupaten Karanganyar sebanyak 44 peserta didik, SMA di Kabupaten Blora sebanyak 162 peserta didik, SMA di Kabupaten Rembang sebanyak 29 peserta didik, dan SMA di Kabupaten Wonosobo sebanyak 64 peserta didik.

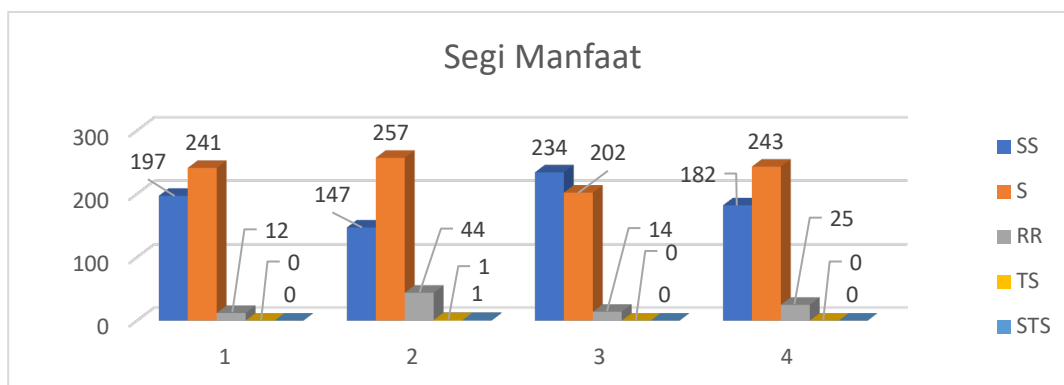
Fokus pertanyaan menyangkut tiga hal yaitu: segi manfaat, segi kemudahan, dan segitampilan. Dalam segi manfaat ditanyakan mengenai potensi membantu dalam mempelajari materi, daya tarik untuk mempelajari materi, menjadi media dalam mempelajari materi, dan kebaikan dalam mempelajari materi. Dari segi kemudahan, ditanyakan: kemudahan digunakan, memudahkan mempelajari materi, muatan sesuai kurikulum, soal yang mengukur kompetensi dalam kurikulum, dan kejelasan panduan penggunaan. Sedangkan dari segi tampilan ditanyakan mengenai: kemenarikan tampilan, keselarasan komposisi warna, kejelasan dan ketajaman gambar, keterbacaan teks, dan kemenarikan navigasi.

Melalui inventarisasi, klasifikasi, dan analisis data, diperoleh hasil sebagai berikut.

### a. Segi Manfaat

Tabel 1. Data Tanggapan Manfaat Aplikasi Damarjati

A	Segi Manfaat	Bidang Kemanfaatan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	[Aplikasi Damarjati dapat membantu saya dalam mempelajari materi muatan lokal bahasa Jawa dengan lebih mudah dan efektif]	197 (44%)	241 (54%)	12 (2%)	0	0
2	[Aplikasi Damarjati memberikan daya tarik kepada saya untuk belajar materi muatan lokal bahasa Jawa]	147 (33%)	257 (57%)	44 (9%)	1	1
3	[Aplikasi Damarjati dapat dijadikan media atau alat bantu dalam mempelajari materi muatan lokal bahasa Jawa SMA/ sederajat]	234 (52%)	202 (45%)	14 (3%)	0	0
4	[Aplikasi Damarjati sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran materi muatan lokal bahasa Jawa SMA/ sederajat.]	182 (40%)	243 (54%)	25 (6%)	0	0
	Jumlah	760	943	95	1	1
	Rerata	190 (42%)	236 (52%)	24 (5%)	0,25 (< 1%)	1 (<1%)



Gambar 11. Grafik Tanggapan Manfaat Aplikasi Damarjati

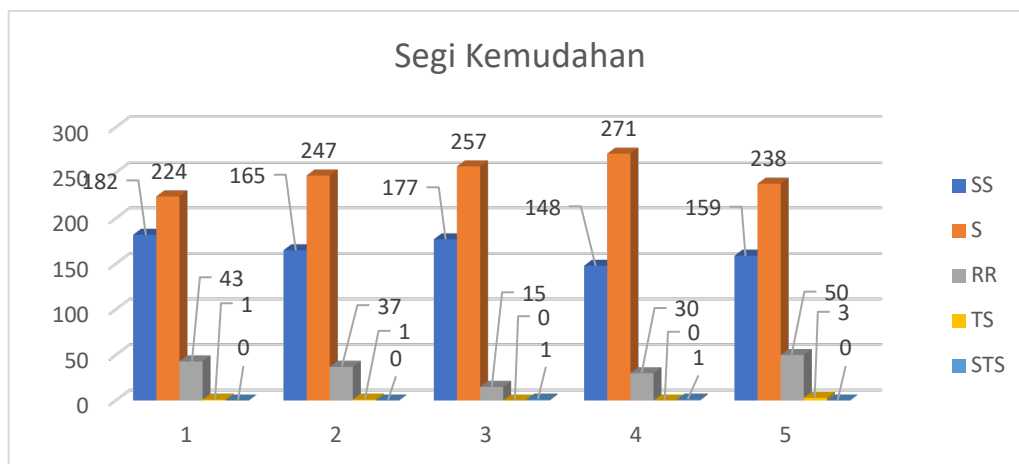
Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari segi kemanfaatan, Aplikasi Damarjati menunjukkan sangat bermanfaat dinyatakan oleh 190 responden (42%), bermanfaat dinyatakan oleh 236 responden (52%), ragu-ragu dinyatakan oleh 24 responden (5%), tidak bermanfaat dinyatakan oleh kurang dari satu responden, dan sangat tidak bermanfaat dinyatakan oleh kurang dari 1 responden. Apabila digabungkan responden yang menyatakan sangat bermanfaat dan bermanfaat terdapat 426 responden (94%). Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa Aplikasi Damarjati bermanfaat bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah.

b. Segi Kemudahan

Tabel 2. Data Tanggapan Kemudahan Aplikasi Damarjati

B	Segi kemudahan	SS	S	RR	TS	STS
1	[Aplikasi Damarjati mudah digunakan]	182 (40%)	224 (50%)	43 (10%)	1	0
2	[Aplikasi Damarjati memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan lokal bahasa Jawa]	165 (37%)	247 (54%)	37 (8%)	1	0
3	[Aplikasi Damarjati memuat materi yang sesuai dengan Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa SMA/ sederajat]	177 (39%)	257 (57%)	15 (3%)	0	1
4	[Soal – soal yang ada dalam evaluasi sesuai untuk mengukur kompetensi dalam Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa SMA/ sederajat berbasis HOTS]	148 (33%)	271 (60%)	30 (7%)	0	1
5	[Panduan penggunaan aplikasi Damarjati sangat jelas]	159 (35%)	238 (53%)	50 (12%)	3	0

	Jumlah	831	1.237	175	5	2
	Rerata	166 (37%)	247 (55%)	35 (7%)	1 (< 1%)	0,4 (<1%)



Gambar 12. Grafik Tanggapan Kemudahan Aplikasi Damarjati

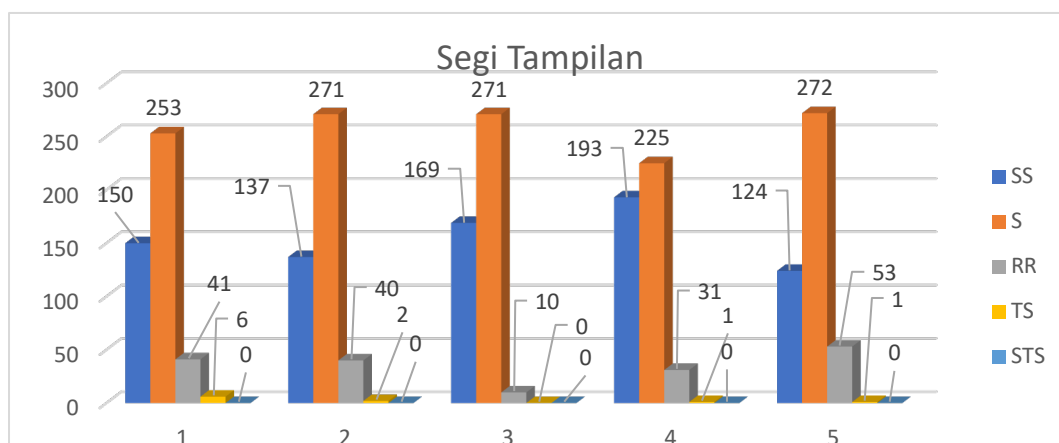
Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari segi kemudahan, Aplikasi Damarjati menunjukkan sangat mudah dinyatakan oleh 166 responden (37%), mudah dinyatakan oleh 247 responden (55%), ragu-ragu dinyatakan oleh 35 responden (7%), tidak mudah dinyatakan oleh satu responden (<1%), dan sangat tidak mudah dinyatakan oleh kurang dari 1 responden. Apabila digabungkan responden yang menyatakan sangat mudah dan mudah terdapat 413 responden (92%). Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa Aplikasi Damarjati mudah dioperasikan bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah.

### c. Segi Tampilan

Tabel 3. Data Tanggapan Tampilan Aplikasi Damarjati

C	Segi Tampilan	SS	S	RR	TS	STS
1	[Tampilan layar aplikasi Damarjati menarik]	150 (33%)	253 (57%)	41 (9%)	6 (1%)	0
2	[Komposisi warna aplikasi Damarjati selaras]	137 (30%)	271 (60%)	40 (9%)	2	0
3	[Kualitas gambar aplikasi Damarjati jelas dan tajam]	169 (38%)	271 (60%)	10 (2%)	0	0
4	[Keterbacaan teks aplikasi Damarjati jelas dan mudah dipahami]	193 (43%)	225 (50%)	31 (7%)	1	0

5	[Navigasi aplikasi Damarjati menarik]	124 (28%)	272 (60%)	53 (12%)	1	0
	Jumlah	773	1.292	175	10	0
	Rerata	155 (35%)	258 (57%)	35 (7%)	2 (< 1%)	0 (0%)



Gambar 13. Grafik Tanggapan Tampilan Aplikasi Damarjati

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari segi kemenarikan tampilan, Aplikasi Damarjati menunjukkan sangat menarik dinyatakan oleh 155 responden (35%), menarik dinyatakan oleh 258 responden (57%), ragu-ragu dinyatakan oleh 35 responden (7%), tidak menarik dinyatakan oleh 2 responden (<1%), dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak menarik. Apabila digabungkan responden yang menyatakan sangat mmenarik dan menarik terdapat 413 responden (92%). Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa Aplikasi Damarjati menarik penampilannya bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah.

### 3. Tingkat kebermanfaatan aplikasi Damarjati bagi pembelajaran bahasa Jawa SMA Provinsi Jawa Tengah

Berdasarkan asumsi atas tiga komponen uji coba produk Aplikasi Damarjati diperoleh data: a) dilihat dari kebermanfaatan, responden yang menyatakan sangat bermanfaat dan yang menyatakan bermanfaat terdapat 426 responden (94%), sehingga dapat diasumsikan bahwa Aplikasi Damarjati bermanfaat bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah; b) dilihat dari kemudahan operasionalnya, responden yang menyatakan sangat mudah dan mudah terdapat 413 responden (92%), sehingga dapat diasumsikan bahwa Aplikasi Damarjati mudah dioperasikan bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah; dan c) dilihat dari segi kemenarikan tampilan, responden yang menyatakan sangat mmenarik dan menarik terdapat 413 responden (92%), sehingga dapat diasumsikan bahwa Aplikasi Damarjati menarik penampilannya bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Mengacu tujuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa: a) terdapat 426 (94%) responden menyatakan sangat bermanfaat dan bermanfaat, 413 (92%) responden menyatakan sangat mudah dan mudah, 413 (92%) responden menyatakan tampilan Aplikasi Damarjati sangat mmenarik dan menarik bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMA di Provinsi Jawa Tengah; dan b) ditinjau dari kebermanfaatannya Aplikasi Damarjati dapat disimpulkan sangat bermanfaat, yakni mencapai persentase 94%.

Berkait dengan hasil uji coba produk di atas, dapat dikemukakan saran: a) peserta didik SMA di Jawa Tengah dapat memanfaatkan Aplikasi Damarjati dalam belajar bahasa Jawa untuk mempermudah pemahaman dan berinteraksi materi pembelajaran; dan b) guru bahasa Jawa SMA di Jawa Tengah dapat mengimple-mentasikan Aplikasi Damarjati dalam pembelajaran sehingga dapat mengintensifkan interaksi serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatin, Aina Lutfi dan Wuli Oktiningrum. (2019). Pengembangan Soal *Higher Order Thinking Skills* Berbasis Budaya Jawa Timur untuk Mengukur Penalaran Siswa SD.: Jurnal Indiktika, 2(1), 30-43.
- Creswell, John W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Di antara Lima Pendekatan, Edisi ke-3*. Terjemahan *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches, Third Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. 2015. *Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa SMA/SMALB/SMK/MA/MAK Provinsi Jawa Tengah*. Semarang.
- Direktorat Pembinaan SMA. 2017. *Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen-Kemendikud.
- Firdausia, Amalia dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri Malang: Jurnal Al-Musannif, 2(2), 89-100.
- Furqan. (2012) Pengertian Media Pembelajaran dan Ciri-ciri Media Pendidikan [Online]. Tersedia: <http://furqanwera.blogspot.com/2012/12/pengertian-media-pembelajaran-dan-ciri.html> [26 Februari 2021].
- Krathwohl. (2002). *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview*. College of Education. The Ohio State University.
- Laily, Nur Rochmah. (2013). Analisis Soal Tipe *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam Soal UN Kimia SMA Rayon B Tahun 2012/2013: Jurnal Kaunia 9(1), 27-39.
- Rahman, Syaiful dkk. (2014) Pemenfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Website* pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK: Journal of Mechanical Enginerring Education, 1(1), 137-145.
- Rusman. *et.al.* (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi cet. Ke-2*. |Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.