

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA
JAWA BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS MENGGUNAKAN *SMART APPS
CREATOR***

Lutfi Aufa Zuhdi*, Supandi, Theodora Indriati Wardani

02alutfiz@gmail.com*, supandi@upgris.ac.id, indriatiwardani@upgris.ac.id

Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang

Article History:	Artikel Masuk 16 Mei, 2024	Artikel Diterima 12 Agustus, 2024	Artikel Terbit 16 31 Agustus, 2024
------------------	-------------------------------	--------------------------------------	--

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya ketertarikan siswa belajar pada materi aksara Jawa dan juga media pembelajaran yang masih menggunakan buku atau LKS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sekaligus menguji kelayakan produk yang dibuat. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti menciptakan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran yang dibuat menggunakan *smart apps creator*. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dan untuk mendapatkan hasil produk, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa SMA kelas XI.7 SMAN 01 Randudongkal yang menggunakan aplikasi media pembelajaran aksara Jawa. Data dikumpulkan melalui observasi, studi literatur, dan kuesioner. Instrumen penelitian termasuk angket untuk ahli media dan materi, dengan tujuan memvalidasi dan memberikan umpan balik untuk perbaikan aplikasi. Hasil pembuatan aplikasi media pembelajaran aksara Jawa menggunakan *Smart Apps Creator* mendapatkan persentase kelayakan pada uji validasi media mendapat rata-rata 80% "Sangat Layak" dan ahli materi mendapat persentase 85% "Sangat Layak". Pada uji coba terbatas dengan responden siswa mendapat persentase kelayakan 90% "Sangat Layak" dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara Jawa sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aksara Jawa, Aplikasi Mobile

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa termasuk keragaman budaya bahasa daerah (Pradana & Koeswanti, 2021). Namun, banyak bahasa daerah, seperti bahasa Jawa, mengalami penurunan dalam penggunaan, terutama di kalangan muda. Salah satu elemen penting dari bahasa Jawa, yaitu aksara Jawa, juga menghadapi tantangan serupa.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, Faktor internal yang menyebabkan kesulitan dalam membaca aksara Jawa muncul dari diri siswa yaitu kurangnya motivasi dan minat untuk belajar aksara Jawa dan anggapan siswa bahwa membaca aksara Jawa itu sulit dan membosankan. Faktor kedua yang merupakan faktor hambatan eksternal yaitu kurangnya pengembangan strategi dan media pembelajaran yang atraktif dan interaktif dalam mengajarkan aksara Jawa (Fitriani et al., 2022).

Salah satu upaya untuk melestarikannya adalah dengan mengenalkan aksara tersebut melalui pendidikan formal. Mengeksistensikan Aksara Jawa dalam proses belajar, membangun minat anak-anak dalam mempelajari penulisan Huruf Jawa (Indah Puji Astuti et al., 2020). Namun untuk saat ini, penyajian mata pelajaran bahasa Jawa untuk siswa sekolah dasar masih menganut pendekatan konservatif yaitu guru memberikan ceramah dan siswa memperhatikan buku pelajaran (Nadhiroh & Setyawan, 2021). Oleh karena itu, siswa cepat bosan saat belajar karena media kurang menarik.

Pengajaran di kelas tradisional tidak mampu menyediakan lingkungan belajar yang cepat, evaluasi yang lebih cepat, dan lebih banyak keterlibatan. Sebaliknya, alat dan teknologi pembelajaran digital dapat mengisi kekosongan ini (Haleem et al., 2022). Beberapa efisiensi yang diberikan oleh teknologi tersebut tidak ada bandingannya dengan metodologi pembelajaran tradisional. Dengan semakin populernya smartphone dan perangkat teknologi nirkabel lainnya di kalangan masyarakat umum, masuk akal jika sekolah dan guru memanfaatkannya secara efisien dengan menerapkan teknologi di dalam kelas.

Perkembangan teknologi sangat memengaruhi semua aspek kehidupan, tidak terkecuali pendidikan (Syaifudin et al., 2024). Dengan teknologi berbasis android pembelajaran tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa membuat unsur-unsur audio atau visual bahkan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memberikan hasil yang maksimal (Fadillah Al Hadad et al., 2024). Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ha & Kim, 2014) menyebutkan bahwa aplikasi mobile ini dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang berguna dalam lingkungan pendidikan interaktif bagi pelajar dan guru.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran aksara Jawa berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan aplikasi *mobile Android* dan *iOS* tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman (Arifin, 2023). Memanfaatkan fitur pembuatan media yaitu *Smart Apps Creator* dimaksudkan karena fitur ini memiliki beberapa kelebihan seperti bentuk aplikasi yang dihasilkan dapat diakses secara offline sehingga apabila peserta didik ingin mempelajari materi tertentu dapat langsung menggunakan serta

menghemat kuota. *Smart Apps Creator* dapat dikembangkan dengan menambahkan video, suara, gambar dan dapat juga disambungkan ke situs lain dalam bentuk link (Nuredin et al., 2023).

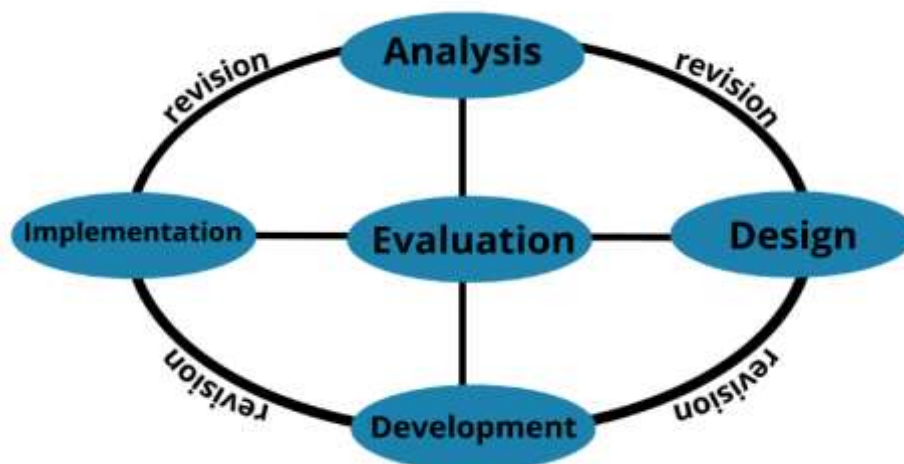
Dengan mempertimbangkan tingginya tingkat penggunaan smartphone Android oleh generasi muda dan rendahnya minat siswa dalam bahasa Jawa, yang berdampak pada hasil belajar yang rendah, karena itu, peneliti berencana untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran aksara Jawa yang menggunakan android. Diharapkan bahwa aplikasi ini akan membantu siswa lebih mudah mempelajari aksara Jawa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran aksara Jawa berbasis Android. Manfaat dari penelitian ini tidak hanya bagi penulis sebagai tambahan pengetahuan dalam pengembangan media, tetapi juga bagi guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas.

METODOLOGI

Studi Pendahuluan

Prosedur penelitian menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) yaitu penelitian yang bermaksud untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dari produk (Sugiyono, 2013). kemudian mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Robert Maribe Brach dalam (Sugiyono, 2019) tahap ADDIE bisa dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: (Anggraeni et al., 2019)

Analisis dan interpretasi Data

Tahap dimana data atau informasi yang didapatkan melalui berbagai teknik pengumpulan data yang kemudian diolah serta disajikan untuk membantu seorang peneliti menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Kemudian menggunakan Instrumen penelitian yaitu angket untuk ahli media dan materi, dengan tujuan memvalidasi dan memberikan umpan balik untuk perbaikan aplikasi, dan angket responden siswa untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi, maka data interval dari instrumen dapat dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata jawaban berdasarkan *skorsing* setiap jawaban responden. Perolehan nilai untuk validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian ditransformasikan ke dalam konversi Persentase interval yaitu:

Tabel 1 Persentase kelayakan

NO	Persentase	Kriteria
1	0 - 25%	Sangat Tidak Layak
2	26 - 50%	Tidak Layak
3	51 - 75%	Layak
4	76 - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Hidayat, 2021)

Hasil penilaian produk dikatakan layak apabila berada pada interval 76% - 100% dengan kriteria "Sangat Layak" , 51% - 75% dengan kriteria "Layak" , 26% - 50% dengan kriteria "Tidak Layak" , 0 – 25% dengan kriteria "Sangat Tidak Layak".

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Desain Produk

Produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran aksara Jawa berbasis aplikasi mobile menggunakan *smart apps creator*. Adapun desain aplikasi sebagai berikut:

Tampilan Awal

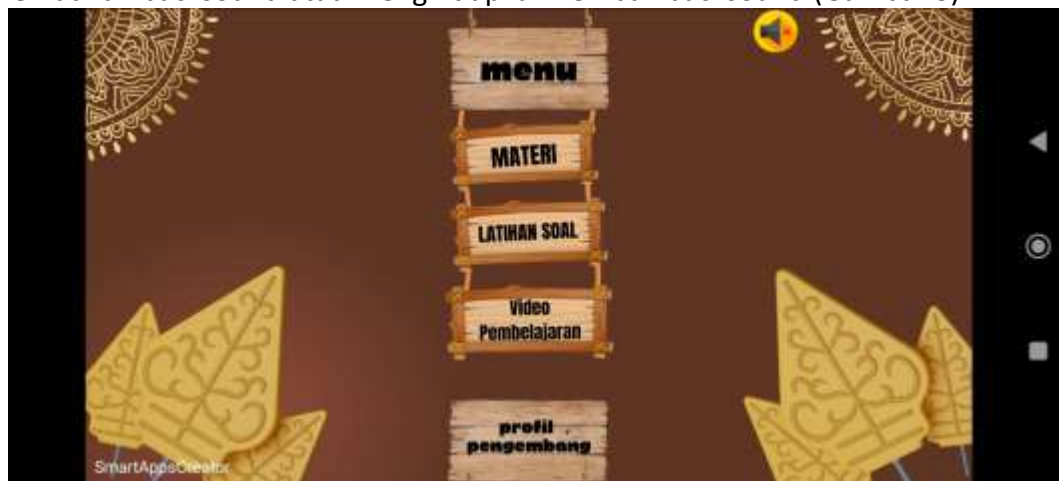
Tampilan awal ketika aplikasi baru dibuka kemudian akan muncul 1 tombol yang bisa ditekan untuk ke menu utama (Gambar 2)



Gambar 2 Tampilan Awal

Menu utama

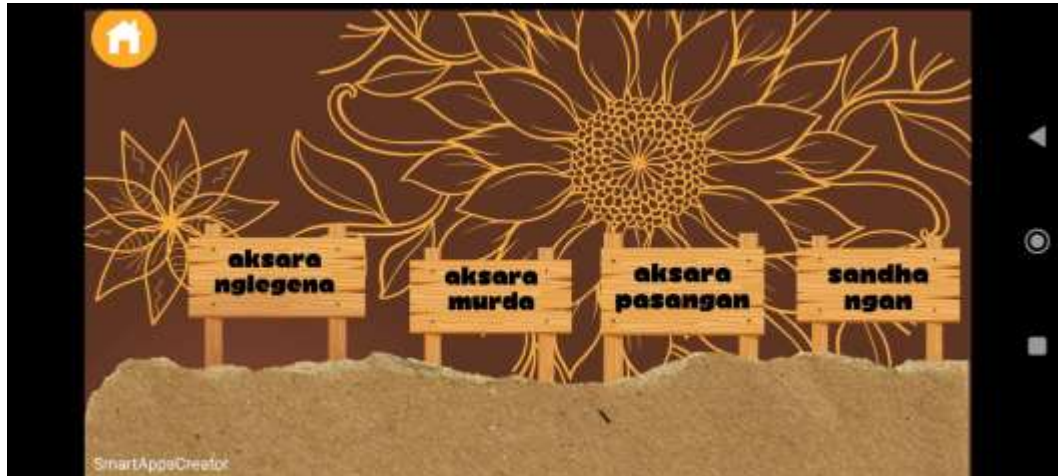
Pada menu utama terdapat 3 menu yaitu menu materi, menu kuis, Menu Video Pembelajaran dan Tentang Pengembang. Kemudian ada juga tombol untuk mematikan backsound atau menghidupkan kembali backsound (Gambar 3).



Gambar 3 Menu Utama

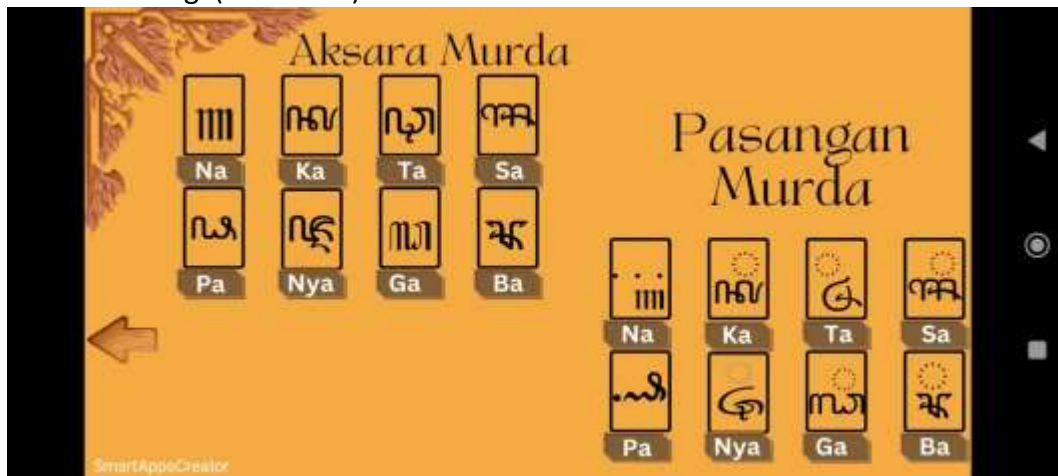
Menu Materi

Pada menu materi terdapat 4 materi yaitu aksara ngelegena, pasangan, sandhangan, dan aksara murda beserta pasangannya. Dan juga ada tombol Home yang berfungsi untuk kembali ke menu utama (Gambar 4).



Gambar 4 Menu Materi

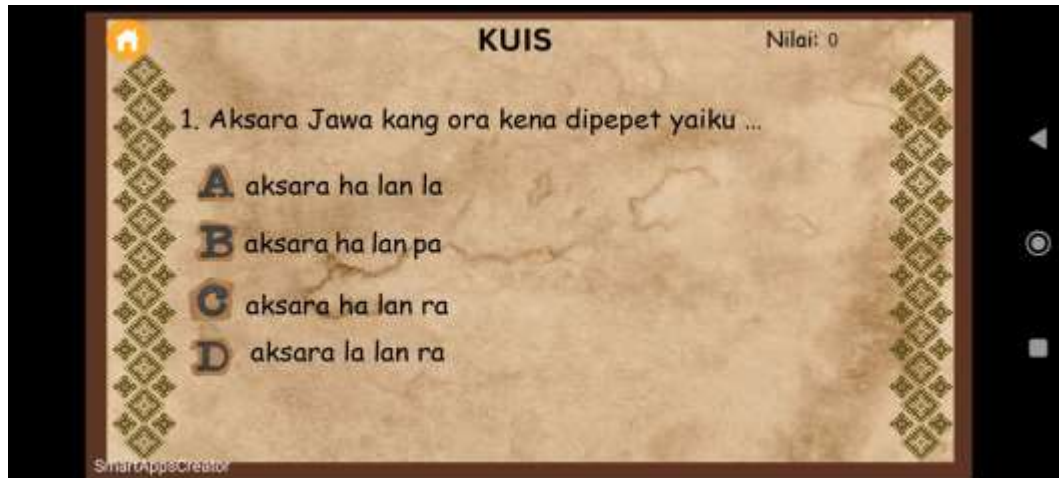
Kemudian ada beberapa materi yang bisa dipilih dan ada tombol kembali untuk ke menu materi lagi (Gambar 4).



Gambar 5 Materi Aksara Murda

Menu Latihan Soal/ kuis

Dalam Menu Latihan Soal terdapat beberapa soal pilihan ganda yang bisa dikerjakan (Gambar 6).



Gambar 6 Menu Latihan soal

Setelah memilih salah satu jawaban kemudian nantinya akan muncul tampilan benar (Gambar 7) atau tampilan salah (Gambar 8).



Gambar 7 Tampilan jawaban Benar



Gambar 8 Tampilan jawaban salah

Tampilan Total Nilai

Menampilkan total keseluruhan nilai yang diperoleh setelah menjawab soal atau kuis (Gambar 9).



Gambar 9 Tampilan Total Nilai

Menu Video Pembelajaran

Menampilkan video pembelajaran mengenai materi aksara jawa yang dapat diputar tanpa menggunakan data internet (Gambar 10).



Gambar 10 Menu Video Pembelajaran

Menu Pengembang

Pada menu pengembang memberikan informasi terkait Profil pribadi pengembang dan juga tentang aplikasi. Pada menu ini terdapat juga tombol home untuk kembali ke menu utama.



Gambar 11 Menu Pengembang

Validasi ahli media dilakukan setelah Pengembangan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran aksara jawa bagi siswa Sekolah Menengah Atas menggunakan *Smart Apps Creator* dibuat yang bertujuan untuk menguji apakah media pembelajaran aksara jawa ini layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Data yang diperoleh dari angket validasi ahli menggunakan skala *Likert*

Tabel 2 Skala *Likert* Angket Validasi Ahli

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber:(Hidayat, 2021)

Kemudian dihitung skor masing-masing aspek dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya ditransformasikan ke dalam konversi persentase interval:

Tabel 3 Persentase Kelayakan

NO	Persentase	Kriteria
1	0 - 25%	Sangat Tidak Layak
2	26 - 50%	Tidak Layak
3	51 - 75%	Layak
4	76 - 100%	Sangat Layak

Pada hasil uji validitas ahli, hasil penelitian produk dikatakan layak apabila berada pada interval 76% - 100% dengan kriteria "Sangat Layak", 51% - 75% dengan kriteria "Layak", 26% - 50% dengan kriteria "Tidak Layak", 0 - 25% dengan kriteria "Sangat Tidak Layak".

Pada uji validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu:

Tabel 4 Para Ahli

No	Nama	Jabatan	Instansi
1	Ade Ricky Rozzaqi, S.Pd.,M.Kom.	Dosen	Universitas PGRI Semarang
2	Fajar Setiawan, S.Pd	Laboran	Universitas PGRI Semarang
3	Rezkina Mega Setiyasih, S.Pd	Guru Bahasa Jawa	SMAN 01 Randudongkal

Berikut ini merupakan hasil penilaian dari para ahli :

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Ahli Media 1

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Total	Persentase	Kelayakan
1.	Aspek Desain	14	16	$12:16 \times 100\% = 87.5\%$	Sangat Layak
2.	Aspek Kelayakan Media	11	12	$9:12 \times 100\% = 91\%$	Sangat Layak
3.	Aspek kelayakan Isi	9	12	$9:12 \times 100\% = 75\%$	Layak
Jumlah		34	40		

Perhitungan jumlah seluruh aspek:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{40} \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan yang dilakukan oleh validasi ahli media pertama yaitu Ade Ricky Rozzaqi, S.Pd.,M.Kom. dapat disimpulkan hasil perhitungan jumlah seluruh aspek didapatkan persentase sebesar 85% menunjukkan bahwa Media pembelajaran aksara jawa menggunakan *Smart apps creator* termasuk kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan.

Tabel 6 Hasil Uji validasi Ahli Media 2

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Total	Persentase	Kelayakan
1.	Aspek Desain	12	16	$12:16 \times 100\%$ =75%	Layak
2.	Aspek Kelayakan Media	9	12	$9:12 \times 100\%$ =75%	Layak
3.	Aspek kelayakan Isi	9	12	$9:12 \times 100\%$ =75%	Layak
Jumlah		30	40		

Perhitungan jumlah seluruh aspek:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{40} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 6 hasil perhitungan validasi ahli media kedua yaitu Fajar Setiawan S.Pd dapat disimpulkan hasil perhitungan jumlah seluruh aspek didapatkan persentase sebesar 75% menunjukkan bahwa media pembelajaran aksara jawa menggunakan *smart apps creator* termasuk kriteria “Layak” untuk digunakan.

Berdasarkan hasil diatas dapat diperoleh rata-rata dari Ahli Media sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Keseluruhan Ahli Media

No	Aspek	Skor yang diperoleh		Jumlah	Skor Maksimal
		1	2		
1	Aspek Desain	14	12	26	32
2	Aspek Kelayakan Media	11	9	20	24
3	Aspek Kelayakan Isi	9	9	18	24
Jumlah				64	80

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{64}{80} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan Tabel 7 dapat diperoleh hasil keseluruhan Validasi Ahli Media seluruh aspek didapatkan persentase 80% termasuk kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan.

Tabel 8 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Total	Persentase	Kelayakan
1.	Aspek Desain	14	16	$12:16 \times 100\%$ =87.5%	Sangat Layak
2.	Aspek Kelayakan Media	10	12	$9:12 \times 100\%$ =83%	Sangat Layak
3.	Aspek kelayakan Isi	10	12	$9:12 \times 100\%$ =83%	Sangat Layak
Jumlah		34	40		

Perhitungan jumlah seluruh aspek:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{40} \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 8 hasil perhitungan validasi ahli materi yaitu Rezkina Mega Setiyasih S.Pd dapat disimpulkan hasil perhitungan jumlah seluruh aspek didapatkan persentase sebesar 85% menunjukkan bahwa media pembelajaran aksara jawa menggunakan *smart apps creator* “Sangat Layak” untuk digunakan.

Dari hasil perhitungan diatas dapat diperoleh dari keseluruhan Ahli Media mendapatkan Persentase kelayakan 80% dan dari Ahli Materi Mendapatkan Persentase kelayakan 85% dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara jawa menggunakan *smart apps creator* layak untuk digunakan.

Hasil Uji Coba Terbatas

Pada tahap ini media pembelajaran telah selesai direvisi kemudian diuji coba kepada siswa kelas XI.7 SMAN 01 Randudongkal dengan jumlah sebanyak 25 responden siswa. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran kepada dilakukan dengan cara mengisi angket responden yang telah diberikan oleh peneliti. Selanjutnya siswa dapat memulai mengunduh media pembelajaran menggunakan smartphone masing-masing. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 9 Hasil Keseluruhan Uji Coba Terbatas

Pernyataan	Jawaban		Skor Maksimal
	Setuju	Tidak setuju	
1	25	0	25
2	25	0	25
3	25	0	25
4	22	3	25
5	25	0	25
6	3	22	25
7	25	0	25
8	25	0	25
9	20	5	25
10	25	0	25
11	23	2	25
12	22	3	25
13	24	1	25
14	25	0	25
15	24	1	25
Jumlah	338	37	375

Berdasarkan tabel 9 perhitungan rata-rata penilaian responden untuk mengetahui persentase jawaban “Setuju” secara keseluruhan dapat dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$\text{Jawaban “Setuju”} : 1 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Jawaban “Tidak Setuju”} : 0 \times 100\% = 0\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan} &= \text{Skor Yang diPeroleh} : \text{Skor Maksimal} \times 100\% \\ &= 338 : 375 \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan keseluruhan di atas dapat disimpulkan sesuai dengan kriteria persentase skor rata-rata media pembelajaran aksara jawa ini termasuk “Sangat Layak” untuk digunakan. Penilaian akhir kelayakan media pembelajaran aksara jawa meliputi validasi ahli media dan validasi ahli materi serta responden yaitu siswa dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10 Hasil Akhir Uji Kelayakan

No	Validator	Kelayakan	Kriteria
1	Ahli Media	80%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	85%	Sangat Layak
3	Siswa	90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil akhir uji kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara jawa menggunakan *smart apps creator* mendapat persentase ahli media 80%, ahli materi 85%, dan respon siswa 90% hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aksara jawa sangat layak untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Pengembangan Aplikasi Mobile sebagai media pembelajaran aksara jawa untuk siswa sekolah menengah atas menggunakan *smart apps creator* bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran aksara jawa serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran aksara jawa menggunakan *smart apps creator*. Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* karena penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil produk, kemudian peneliti menggunakan model *ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Tahap Pertama yaitu Analisis (*Analysis*) peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi, pada saat observasi peneliti menemukan masalah yaitu siswa kurang tertarik untuk belajar aksara jawa.

Hal ini terjadi karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah berdasarkan buku ajar dan LKS. mengakibatkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran. Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *smartphone* bisa dimanfaatkan dengan pesatnya kemajuan teknologi. Dan selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan yaitu perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan kekinian untuk menarik minat belajar siswa, dalam hal ini menciptakan ide bagi peneliti yaitu dengan membuat media pembelajaran aksara jawa menggunakan *smart apps creator*.

Tahap Desain (*Design*) membuat rancang aplikasi mobile aksara jawa meliputi pembuatan tampilan, gaya dan material. Konsep proses yang terjadi pada tahap ini digambarkan dengan *flowchart, usecase diagram, dan storyboard*.

Tahap Pengembangan (*Development*) pada tahap ini rancangan konsep yang sebelumnya telah dibuat direalisasikan menjadi produk yang siap untuk divalidasi ke ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini peneliti memilih Dosen Pendidikan Teknologi Informasi dan Laboran Pendidikan Teknologi Informasi untuk menjadi validator ahli media sedangkan untuk validator ahli materi yaitu guru bahasa jawa SMA 1 Randudongkal.

Tahap Implementasi (*Implementation*), peneliti memastikan bahwa produk dapat digunakan di uji coba kelas dengan baik. Harapan pada tahap ini agar pengguna media pembelajaran aksara jawa dapat menggunakannya dengan baik serta meningkatkan pemahaman pengguna terkait materi yang akan disampaikan. Hasil akhir dari proses implementasi adalah Aplikasi Mobile Aksara Jawa menggunakan *smart apps creator* yang dapat membantu pembelajaran untuk siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) yaitu membandingkan hasil yang didapatkan pada tahap uji coba. Selain membandingkan hasil yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi, peneliti juga menganalisis data yang diperoleh dari responden siswa untuk mengetahui pendapat mengenai produk yang telah dibuat.

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi pembelajaran aksara jawa sebelum nantinya digunakan pada saat implementasi uji coba terbatas. Untuk Persentase kelayakan yang diperoleh dari rata-rata ahli media sebesar 80% dan untuk ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 85% dan untuk hasil uji coba terbatas di kelas XI.7 memperoleh persentase kelayakan 90%. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran aksara jawa “sangat layak” digunakan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Pradana & Koeswanti, 2021) *Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (AMBARAWA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Hasil dari penelitian ini yaitu Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (AMBARAWA) layak digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya

pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini menguatkan untuk mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa berbasis android untuk meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, aplikasi mobile sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa SMA berhasil dikembangkan menggunakan Smart Apps Creator dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan uji kelayakan, aplikasi ini dinilai "Sangat Layak" oleh ahli media (80%) dan ahli materi (85%), serta memperoleh penilaian "Sangat Layak" dari 90% siswa dalam uji coba terbatas. Disarankan untuk menambah variasi soal latihan dan menambahkan video pembelajaran mengenai penulisan aksara Jawa untuk peneliti selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, D., Elmunsyah, H., & Handayani, A. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO*, 29, 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Arifin, A. (2023). Penggunaan Smart App Creator (Sac) Sebagai Perangkat Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Inovatif. *RADIAL: Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 11(2), 419–427. <https://doi.org/10.37971/radial.v11i2.420>
- Ha, I., & Kim, C. (2014). The Research Trends and the Effectiveness of Smart Learning. *International Journal of Distributed Sensor Networks*, 10(5), 537346. <https://doi.org/10.1155/2014/537346>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Health Books Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=0dAeEAAAQBAJ>
- Indah Puji Astuti, Ega Feri Romawati, & Ida Widaningrum. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Jawa (Aksara Jawa) Berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 1(2), 93–100. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v1i2.2185>
- Nuredin, D., Solihatulmilah, E., Mualimah, N., Universitas,), & Rangkasbitung, S. B. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Model Pembelajaran Smart Apps Creator (Sac) Pada Siswa Kelas Xi Tkj Smk Negeri 1

- Cibeber. *Desanta*, 4(1), 43–51.
- Pradana, H. L., & Koeswanti, H. D. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA (AMBARAWA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Naturalistic; Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 797–807.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Syaifudin, M., Kusumaningsih, W., & Rahmawati, A. (2024). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas V B Sdn Bugangan 03 Semarang. *Majalah Lontar*, 35(2), 81–92. <https://doi.org/10.26877/jml.v35i3.18759>