

“TAWA” TRACING AKSARA JAWA: SOFTWARE MEDIA PEMBELAJARAN MEWARNAI DAN MENEBAKKAN AKSARA JAWA UNTUK ANAK PAUD DAN TAMAN KANAK-KANAK

**Fauzi Sholichin, M. Dirgantara Nurul G., Suparyanti, Unaisah, dan Wahyu Putra
Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan pertama, mengetahui cara pembuatan software media pembelajaran “TAWA”. Kedua, mengetahui proses kinerja software media “TAWA”. Ketiga, mengetahui Pendapat masyarakat mengenai software media pembelajaran “TAWA”, Keempat, mengetahui keberlanjutan (kegiatan pasca lomba) software media pembelajaran “TAWA”.

Metodologi pelaksanaan yang digunakan adalah: Pertama, Studi Pustaka (Library Research) mengumpulkan data yang terdapat dalam buku-buku, literatur, tulisan ahli yang berkaitan dengan obyek yang diteliti. Kedua, Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan berbagai sumber data. Data tersebut terbagi atas data primer, dan data sekunder. Data primer didapat dari data yang sudah tersedia, sedangkan data sekunder berasal dari responden. Beberapa contoh dari dokumentasi, seperti foto-foto dan video testimoni. Ketiga, Angket (quisioner) terbagi menjadi 4 kuesioner, yakni Kuesioner untuk masyarakat umum, Kuisisioner untuk Guru KB dan TK Masjid Kampus UGM, Kuisisioner Instrumen validasi ahli media, dan Kuisisioner Instrumen validasi ahli materi.

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu cara pembuatan software media “TAWA” dimulai dari: Membuat Objek pada aplikasi multimedia menggunakan Software Corel Draw (Aksara Jawa dan logo), Peyusunan GUI (Graphical User Interface) menggunakan Software Eclipse sebagai code editor dan Android SDK, Penyusunan Layout dengan XML, dan pemograman. Proses kinerja software media “TAWA” dimulai dari start-layar disentuh-dapatkan koordinat x dan y-output warna. Masyarakat umum berpendapat bahwa software media pembelajaran “TAWA” menarik bagi siswa Taman Kanak-Kanak. Hal ini terbukti dari jawaban “menarik” dari responden sejumlah 60%. Animasi warna software media pembelajaran TAWA juga menarik bagi anak Taman Kanak-kanak. Hasil 100% responden menjawab 100% ya mengenai mudahnya penggunaan software media pembelajaran TAWA, karena software TAWA ini memberikan kemudahan bagi anak Taman Kanak-Kanak dalam mengembangkan minat dan kreativitasnya ketika menebakkan dan mewarnai aksara jawa. Terakhir, keberlanjutan (kegiatan pasca lomba) software media pembelajaran “TAWA” yakni memperluas sasaran pemasaran.

Kata Kunci: Software TAWA, Media Pembelajaran, Aksara Jawa, Mewarnai dan Menebakkan

**“TAWA” TRACING AKSARA JAWA: SOFTWARE OF MEDIA
FOR TEACHING COLORING AND THICKENING JAVANESE ALPHABETS
FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND KINDERGARTEN STUDENTS**

Abstract

The first aim of this research is to find out the ways of producing "TAWA" software teaching media. Secondly, it aims to find out the performance process of "TAWA" software teaching media. Thirdly, it is aimed at revealing the public opinion about the "TAWA" software teaching media. Fourthly, it is aimed at determine the sustainability (post-race activities) of "TAWA" software teaching media.

The research procedure included the following stages. Firstly, the library research collected the data contained in books, literature, experts' writing associated with the object being studied. Secondly, the documentation aimed to collect a variety of data sources. The data were divided into primary data and secondary data. The primary data were obtained from the data already available, whereas the secondary data were derived from the respondents. Some examples of documentation were photographs and video testimonies. Thirdly, questionnaires were divided into four, namely those for the public, those for teachers of the early childhood education and kindergarten of Masjid Kampus UGM, those for the media expert validation instrument, and material expert validation instrument.

The results of this study shows the way of producing software of media "TAWA" starting from creating objects in multimedia applications using Software Corel Draw (Java script and logo), composing GUI (Graphical User Interface) using Eclipse Software as a code editor and the Android SDK, conducting Layout Preparation with XML, and programming. The process of software performance media "TAWA" starts from the start-screen touch-get coordinates x and y-output common colors. The public finds that the software of "TAWA" learning media is attractive for students of kindergartens. This is evident from the answer of some 60% of respondents saying that it is "attractive". The color animation of the software of TAWA learning media is also interesting for students of kindergartens. 100% of the respondents say yes about the ease of using the software of "TAWA" teaching media because the software makes the kindergarten students easy to develop their interests and creativity when thickening and coloring the Javanese alphabets. Finally, the sustainability (post-race activities) of the software is conducted by expanding the marketing targets.

Keywords: Software of TAWA, Learning Media, Javanese alphabets, coloring and thickening

PENDAHULUAN

Aksara Jawa atau yang lebih dikenal dengan nama “Ha Na Ca Ra Ka” merupakan salah satu dari sekian warisan budaya leluhur bangsa Indonesia. Dahulu kita mengenal aksara Jawa dari pelajaran Muatan Lokal yang dikembangkan di daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat, dan tentunya D.I. Yogyakarta. Seiring perkembangan zaman, Aksara Jawa seolah menjadi salah satu warisan budaya Indonesia yang terlupakan. Banyak saat ini anak yang tidak bisa menulis atau mengetahui Aksara Jawa namun fasih dalam mengenal huruf Cina, Jepang dan Korea. Hal ini tentunya akibat dari tingginya popularitas huruf Cina, Jepang, dan Korea dibanding aksara Jawa. Sebagai generasi muda Indonesia, sudah seharusnya kita bisa melestarikan aksara Jawa yang merupakan peninggalan dari leluhur kita.

Akibat perkembangan era modernisasi sekarang, pola gaya hidup masyarakat saat ini semakin berubah. Kalangan anak TK-PAUD sendiri, banyak dari mereka yang lebih suka bermain gadget. Akibatnya, kebiasaan-kebiasaan seperti itu akan membuat anak akan semakin jauh dari peradaban kebudayaan bangsa Indonesia.

Atas dasar pemikiran terhadap kondisi ini maka penulis mencoba untuk membuat *software* media pembelajaran mewarnai dan menebalkan Aksara Jawa. Media pembelajaran ini bisa dikembangkan dalam bentuk *gadget* yang

sangat menarik. Karena anak akan lebih tertarik dan terkesan “bermain” dalam mengenal apa itu aksara Jawa. Selain itu juga dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan kinetik, pengembangan kecerdasan emosi anak, dan melatih kreatifitas anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dihasilkan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana cara pembuatan *software* “TAWA”? (2) Bagaimana proses kinerja *software* “TAWA”? (3) Bagaimana Pendapat masyarakat mengenai *software* “TAWA”? (4) Bagaimana keberlanjutan (kegiatan pasca lomba) *software* “TAWA”?

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Mengenai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Media pembelajaran adalah semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima. Lebih baik lagi bila alat atau benda tersebut bisa memaksimalkan seluruh alat indera yang dimiliki (John D. Latuheru, 1988: 14).

Pengembangan multimedia pembelajaran mempunyai berbagai macam modelnya, salah satunya model pengembangan ADDIE (Purwanto 2004: 6), terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Tinjauan Mengenai Software Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform* (*platform independent*). Kelebihan dari Eclipse yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan membuat komponen yang disebut plugin. Konsep Eclipse adalah IDE adalah: (1) Terbuka (*open*), (2) Mudah diperluas (*extensible*) untuk apa saja, (3) SDK Manager: Android-SDK merupakan *tools* bagi para *programmer* yang ingin mengembangkan aplikasi berbasis google android.

Tinjauan Umum mengenai Aksara Jawa

Menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid pertama (1997: 216) bahwa Aksara dapat digolongkan sebagai salah satu ciptaan manusia yang paling berguna. Aksara adalah system tanda grafis (huruf) atau sistem tulisan yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Sedangkan Aksara Jawa digunakan dalam bahasa Jawa baru.

Tinjauan Umum Mengenai Menebalkan Huruf

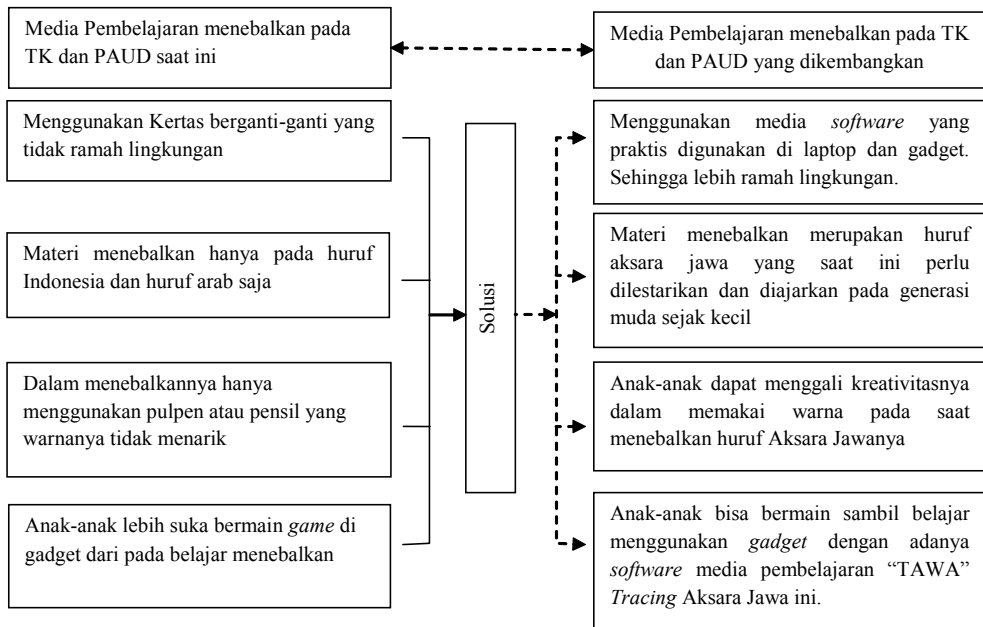


(<http://dc378.4shared.com>)

Gambar 1. Huruf Abjad sebagai media menebalkan

Menebalkan huruf merupakan salah satu bentuk Pengenalan huruf pada anak TK. Pengenalan huruf yang terbaik adalah melalui bermain. Anak akan memperoleh gambaran bahwa huruf memiliki makna dan hal ini akan mendorong anak untuk mencintai huruf dan siap belajar.

Kerangka Berpikir



METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai "TAWA" *Tracing* Aksara Jawa: *Software* media pembelajaran mewarnai dan menebalkan aksara Jawa untuk anak PAUD dan Taman Kanak-Kanak, berlangsung selama 5 bulan, dari bulan Mei hingga September 2014 di KB-TK Masjid Kampus UGM di Jalan Notonegoro No. 1 Bulaksumur, Yogyakarta.

Sesuai permasalahan yang penulis teliti, penulis menentukan sebagai sasaran subjek penelitian adalah siswa PAUD dan Taman Kanak-Kanak di KB-TK

Masjid Kampus UGM di Jalan Notonegoro No. 1 Bulaksumur, Yogyakarta. Sesuai dengan permasalahan yang dibahas oleh peneliti, objek penelitian ini adalah: (a) mengenalkan huruf Aksara Jawa kepada anak dan orang tua, (b) melestarikan Aksara Jawa sebagai warisan budaya Indonesia terutama di Jawa, (c) menciptakan media pembelajaran menyenangkan yang melatih kreatifitas dan kecerdasan anak.

Suatu cara mendapatkan data sebagai bagian bahan penelitian dipergunakan data yang dapat dipercayai kebenarannya, pengumpulan data ini dilakukan melalui:

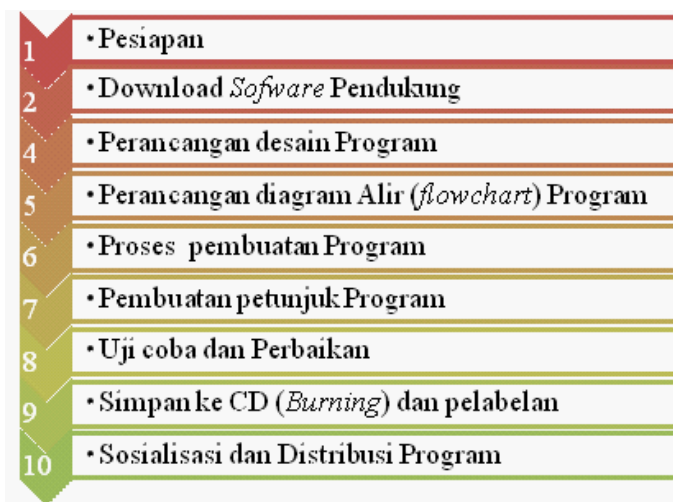
1. Peneliti Studi Pustaka (*Library Research*),
2. Dokumentasi,
3. Angket (*quesioner*) (Kuesioner untuk masyarakat umum, Guru KB dan TK Masjid Kampus UGM, Instrumen validasi ahli media, dan Instrumen validasi ahli materi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *purposive sampling method* yaitu sistem pengambilan sampel dengan menentukan kategori yang hendak dijadikan responden dengan tujuan untuk mengetahui pendapat masyarakat tentang *software* media pembelajaran mewarnai dan menebalkan aksara Jawa "TAWA" (*Tracing* Aksara Jawa) untuk anak PAUD dan Taman Kanak-Kanak.

Peneliti menyebarkan angket sejumlah 20 kepada masyarakat umum dan 5 angket kepada guru Taman Kanak-Kanak di KB-TK Masjid Kampus UGM.

Analisa terhadap data yang diperoleh dilakukan dengan cara diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisa kualitatif ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

Dari tahap yang ditempuh dalam metode pelaksanaan ini, maka dapat dibuat sebuah bagan seperti Gambar 2. yaitu:

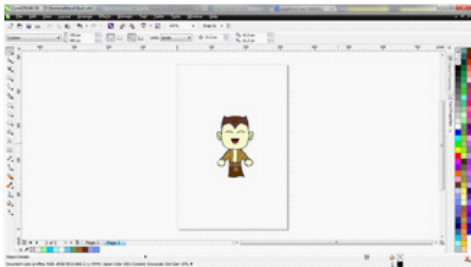


Gambar 2. Bagan Metode Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

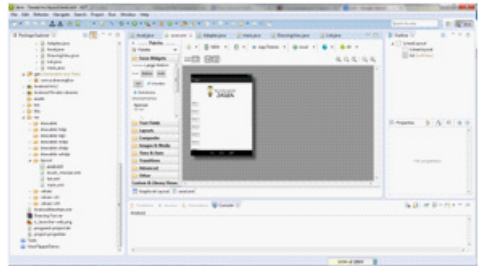
Cara Pembuatan Software Media “TAWA”

Objek pada aplikasi multimedia ini digambar secara manual dengan menggunakan *software Corel Draw* mulai dari tulisan Aksara Jawa sampai logo aplikasi TAWA. Pembuatan Gambar tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini:

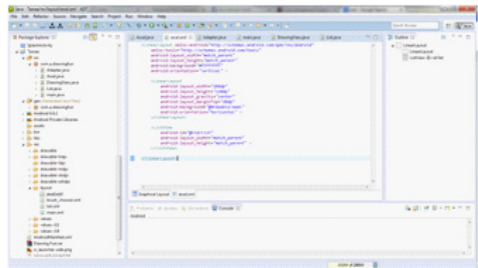


Gambar 3. Karakter Tawa

Dalam Penyusunan GUI (*Graphical User Interface*) penulis menggunakan *Software Eclipse* sebagai *code editor* dan Android SDK. Bahasa yang digunakan untuk menyusun Layout yaitu XML (*Extensible Markup Language*). Sedangkan untuk *Control* antar *Layout* menggunakan Bahasa Java. Pembuatan Layout dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.

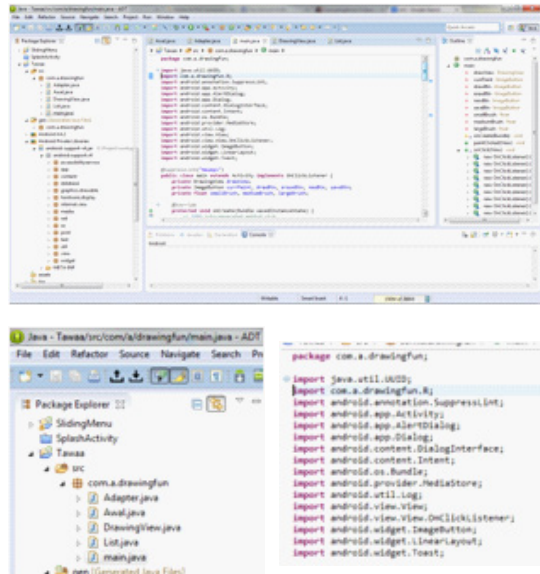


Gambar 4. Tampilan *Layout*



Gambar 5. Penyusunan Layout dengan XML

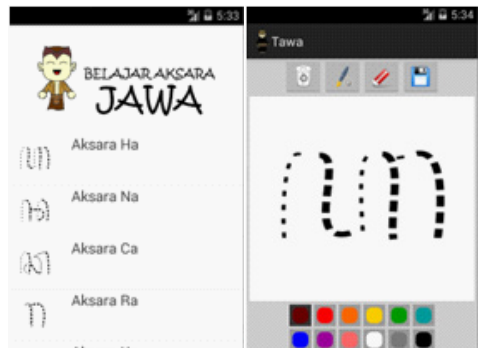
Kemudian menyusun Layout tersebut supaya terintegrasi dan berfungsi dengan membuat class didalam package. Kemudian kita panggil “Id” yang ada di layout untuk saling terhubung. Dalam penyusunan control aplikasi menggunakan bahasa java dan juga memanggil APL (*Android Private Libraries*) untuk mengenali code yang di rangkai di class. Penyusunan control aplikasi dapat di lihat di Gambar 6.



Gambar 6. *Class dalam Package dan Import Library Android*


Kemudian kita program supaya antar class dan method terhubung dan berfungsi. Empat komponen utama dalam memprogram adalah indentifikasi variabel, Perulangan, Percabangan, dan array. Kemudian kita susun semua itu dengan sistem OOP (Objek Oriented Programing) menjadikan pemrograman terstruktur dan berbasis Objek.

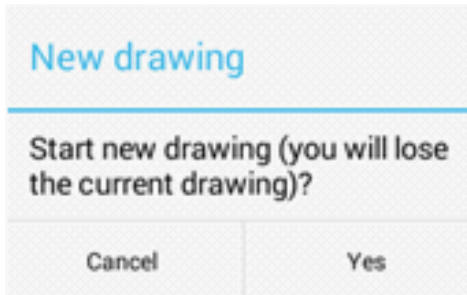
Proses Kinerja Software Media “TAWA”




Gambar 7. Tampilan Aplikasi Layar Kerja TAWA

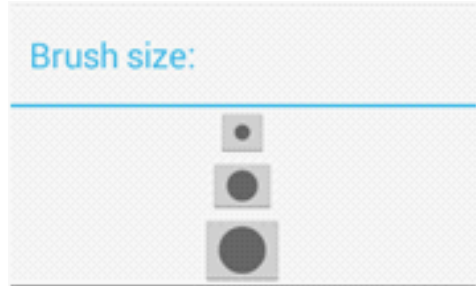
Gambar 7. merupakan gambar tampilan saat aplikasi TAWA digunakan. Terdapat banyak pilihan aksara Jawa yang akan ditebalkan. Berikut ini adalah salah satu contoh jika kita memilih salah satu aksara Jawa pada tampilan awalnya. Terlihat dari gambar aplikasi TAWA mempunyai 5 menu *toolbar* dilayar kerja terdiri dari:

1. *New*  merupakan fasilitas untuk menampilkan layar kerja baru. Penggunaan perintah *New* akan menampilkan menu seperti gambar 8. Jika kita pilih *yes*, layar kerja kita akan seperti semula, jika kita memilih *cancel*, kita akan kembali ke layar kerja seperti sebelumnya.




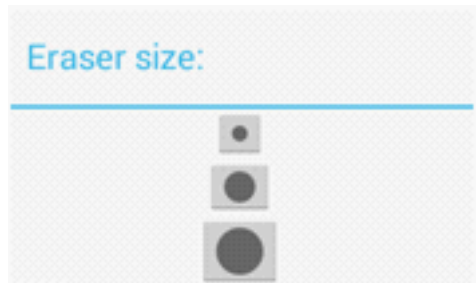
Gambar 8. Menu yang Muncul saat Perintah *New* Digunakan

2. *Brush*  adalah jenis perintah untuk menebalkan pada alur yang ada atau pada layar kerja. *Brush* memiliki 3 ukuran saat di click kecil, sedang, dan besar.




Gambar 9. Menu yang Muncul saat Perintah *Brush* Digunakan

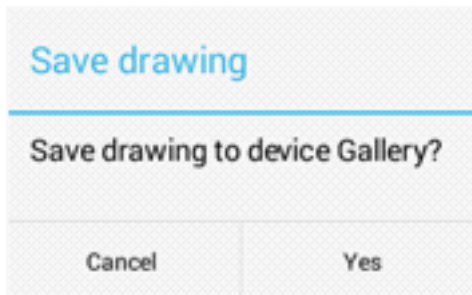
3. *Eraser*  adalah jenis perintah pengeditan gambar untuk menghapus satu objek atau sekumpulan objek. *Eraser* memiliki 3 ukuran dari kecil, sedang, dan besar.



Gambar 10. Menu yang Muncul saat Perintah *Eraser* Digunakan

4. *Save*  berfungsi untuk menyimpan gambar pada layar kerja. Penggunaan perintah *save* akan menampilkan menu seperti ini. Jika kita pilih *yes* layar kerja kita akan tersimpan, jika

kita memilih *cancel*, kita akan kembali ke layar kerja lagi.



Gambar 11. Menu yang Muncul saat Perintah *Save* Digunakan

5. *Colors*  adalah jenis perintah untuk memilih warna untuk digunakan pada perintah *brush*.

Pendapat Masyarakat Mengenai *Software* "TAWA"

Pendapat masyarakat dapat menjadi sumber data penting untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari *software* media pembelajaran TAWA. Angket atau kuesioner yang kami sebar kepada masyarakat umum terdiri dari tiga pertanyaan.



Gambar 12. Dokumentasi kegiatan Siswa belajar sendiri menggunakan TAWA

Uji Ahli Media dan Ahli Materi

Berikut hasil pengolahan data instrumen penelitian kepada ahli media dan ahli materi :

1. Data Ahli Media

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian
1.	Sigit Pampudi, M.Eng.	Dosen Pengajar	Teknologi Informasi

2. Data Ahli Materi

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian
1.	Dina Wahyu-ningtyas	Guru	Guru Bahasa Jawa

Keberlanjutan (kegiatan pasca lomba) *software* media pembelajaran mewarnai dan menebalkan aksara Jawa “TAWA” (Tracing Aksara Jawa) untuk anak PAUD dan Taman Kanak-Kanak

1. Memperluas sasaran pemasaran dengan cara mempromosikan produk ke institusi Taman Kanak-Kanak di bagian perpustakaan.
2. Melakukan inovasi: menambahkan media suara; Kedepannya, dilengkapi dengan sistem permainan yang memiliki tingkatan kesulitan yang berbeda-beda dan memperjelas tulisan aksara Jawa-nya.
3. Kerjasama dengan Taman Pintar di Yogyakarta untuk mempromosikan dan memperkenalkan aplikasi media

pembelajaran kami.

4. Menggunakan media promosi melalui: *Door to door, Website, Facebook.*

PENUTUP

Simpulan

Adapun simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Cara pembuatan *software* media pembelajaran mewarnai dan menebalkan aksara Jawa “TAWA” (Tracing Aksara Jawa) untuk anak PAUD dan Taman Kanak-Kanak dimulai dari:

Membuat objek pada aplikasi multimedia menggunakan *software Corel Draw* (Aksara Jawa dan logo), penyusunan *Graphical User Interface* (GUI) menggunakan *software Eclipse* sebagai *code editor* dan Android SDK, penyusunan *layout* dengan XML, dan pemrograman.

2. Proses kinerja *software* media pembelajaran mewarnai dan menebalkan aksara Jawa “TAWA” dimulai dari *start* - layar disentuh - dapatkan koordinat x dan y - *output* warna.
3. Masyarakat umum berpendapat bahwa *software* media pembelajaran mewarnai dan menebalkan aksara Jawa “TAWA” menarik bagi siswa Taman Kanak-Kanak. Hal ini terbukti dari jawaban “menarik” dari responden sejumlah 60%. Selain itu, animasi warna *software* media pembelajaran

TAWA juga menarik bagi anak Taman Kanak-kanak. Dan 100% responden menjawab 100% ya mengenai mudahnya penggunaan *software* media pembelajaran TAWA. Karena *software* TAWA ini memberikan kemudahan bagi anak Taman Kanak-Kanak dalam mengembangkan minat dan kreativitasnya ketika menebalkan dan mewarnai aksara Jawa. Hal ini terlihat dari jelasnya menu-menu yang ditampilkan.

4. Keberlanjutan (kegiatan pasca lomba) *software* media pembelajaran "TAWA" (*Tracing* Aksara Jawa) yakni memperluas sasaran pemasaran, melakukan inovasi, kerjasama dengan pihak lain, dan menggunakan media promosi

Saran

Adapun saran dari hasil penelitian ini yaitu perlu kerjasama dengan Taman Kanak-Kanak se-Yogyakarta dan Taman Pintar. Selain itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai *software* media Pembelajaran menggunakan *gadget* pada anak Taman Kanak-Kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- D. Latuheru, John. 1988. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Lars Vogel, 07 Jan 2014, Using List in Android (ListView) Tutorial, Diakses dari web <http://www.vogella.com/tutorials/AndroidListView/article.html>, diakses pada tanggal 16 juni 2014.
- Lars Vogel, 21 Feb 2014, Android Intents-Tutorial, Diakses dari web <http://www.vogella.com/tutorials/AndroidIntent/article.html>, Diakses pada tanggal 17 Juni 2014.
- Purwanto. 2004. Pengembangan Multimedia Pembelajaran. Makalah. Disampaikan dalam lokakarya media pembelajaran di FMIPA UNY.
- Purwanto, Eko. 2011. Pepak Bahasa Jawi. Yogyakarta: Diva press.
- Setiawan, B, dkk.1997. Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid I. Jakarta: PT Delta Pamungkas.
- Sue Smith, 19 Aug 2013, Android SDK: Create a Drawing App - Interface Creation, Diakses dari web <http://code.tutsplus.com/tutorials/android-sdk-create-a-drawing-app-interface-creation-mobile-19021>, diakses pada tanggal 14 juni 2014.
