

INTISARI

Media pembelajaran bahasa Jawa pada materi Nulis lan Maca Aksara Jawa umumnya masih menggunakan buku teks dalam penyampaian materinya. Tetapi kenyataan yang ada di SMP Bruderan Purwokerto, dalam proses pembelajaran di kelas banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran. Bahkan nilai akhir untuk pelajaran Bahasa Jawa masih rendah. Hal ini terbukti dengan perolehan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kelas VII yang mengalami penurunan. Kasus ini terjadi karena kurangnya minat siswa pada materi aksara Jawa. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi tersebut dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Oleh karena itu terpikirkanlah oleh penulis untuk membuat media belajar Bahasa Jawa berbentuk animasi 2 dimensi dengan mengangkat dari buku materi yang digunakan. Masalah penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan minat murid dalam belajar Bahasa Jawa. Metode pembuatan animasi 2 dimensi ini menggunakan pendekatan *frame by frame*. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, studi pustaka, observasi dan kuesioner. Setelah film animasi cerita rakyat di buat, selanjutnya dilakukan validasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran animasi 2 dimensi aksara Jawa saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Validasi disini menggunakan pengujian skala *likert* dengan membagikan angket kepada 25 siswa kelas 7A angkatan 2019-2020 untuk mendapatkan data untuk perhitungan pengujian. Hasil dari penelitian ini dan uji validasi adalah video media belajar aksara Jawa dengan Teknik 2 dimensi dengan hasil rata-rata index dari responden sebesar 96,78 % dan masuk kategori Sangat Setuju (SS).

Kata kunci: Media Belajar, 2 Dimensi, Bahasa Jawa.

ABSTRACT

Javanese learning media on Javanese writing and reading material generally still use textbooks in delivering the material. But the reality is that in SMP Bruderan Purwokerto, in the learning process in class, many students pay less attention to lessons. Even the final grades for Javanese language lessons are still low. This is proven by the decreasing value of Class VII Minimum Completion Criteria (KKM). This case occurred because of the students' lack of interest in Javanese script material. One of the efforts to increase student interest in the material is by providing learning media that is attractive and according to student needs. Therefore, it occurred to the author to make Javanese learning media in the form of 2-dimensional animation by lifting from the material used book. The problem of this research is how to increase students' interest in learning Javanese. This 2-dimensional animation method uses a frame by frame approach. Collecting data in this study were interview techniques, literature study, observation and questionnaires. After the folklore animated film was made, then it was validated. Validation is carried out to determine whether or not the 2-dimensional animation learning media of Javanese script is used in the teaching and learning process. Validation here uses Likert scale testing by distributing questionnaires to 25 students of class 7A 2019-2020 to get data for testing calculations. The results of this study and the validation test were the Javanese script learning media video with the 2-dimensional technique with an average index of 96.78% in the category of Strongly Agree (SS).

Keywords: Learning Media, 2 Dimensions, Javanese Language.