

Perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia Dini

Wenti Risma Damayanti¹, Hendra Marcos^{2*}, Didit Suhartono³, Berlilana⁴

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto

⁴Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto

¹wrismadamayanti@gmail.com, ²hendra.marcos@amikompurwokerto.ac.id,

³diditsuhartono@amikompurwokerto.ac.id, ⁴berlilana@amikompurwokerto.ac.id

Keywords:

*Javanese Language,
Childhood,
Multimedia,
MDLC*

ABSTRACT

Indonesia is a country that has an area of 1.9 million km² and has many differences, one of which is the difference in the language of each region. It is this difference in language that makes an area unique, one of which is the Javanese language which comes from Central Java, East Java, Yogyakarta and its surroundings. The Javanese language itself is a unique language, which has *unggah-ungguh* as a differentiator from other regional languages, *unggah-ungguh* is a rule that exists in speech or behavior, taking into account the speaker and the interlocutor and looking at the situation in order to maintain the values of decency, manners, and mutual respect and respect for each other, therefore efforts are needed to preserve the Javanese language with the main target being early childhood. In this research method using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method developed by Luther. This method has several stages, including Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution.

Kata Kunci

*Bahasa Jawa,
Anak Usia Dini,
Multimedia,
MDLC*

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang memiliki luas wilayah 1,9 juta km² dan memiliki banyak perbedaan salah satunya adalah perbedaan bahasa setiap daerah. Perbedaan bahasa inilah yang membuat suatu daerah menjadi unik, salah satunya adalah bahasa Jawa yang berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, Yogyakarta dan sekitarnya. Bahasa Jawa sendiri merupakan bahasa yang unik, yang memiliki *unggah-ungguh* sebagai pembeda dengan bahasa daerah lainnya, *unggah-ungguh* adalah kaidah yang ada dalam tuturan atau tingkah laku, dengan memperhatikan pembicara dan lawan bicara serta memandang situasi dalam rangka menjaga nilai kesopanan, tata krama, dan saling menghormati serta menghargai sesama, oleh karena itu diperlukan upaya untuk melestarikan bahasa Jawa dengan sasaran utama anak usia dini. Dalam metode penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang dikembangkan oleh Luther. Metode ini memiliki beberapa tahapan, antara lain *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

Korespondensi Penulis:

Hendra Marcos

Universitas Amikom Purwokerto,

Prodi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Telepon : +62 813 1064 2132

Email: hendra.marcos@amikompurwokerto.ac.id

1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara yang memiliki luas 1,9 juta km² serta memiliki banyak perbedaan, salah satunya adalah perbedaan bahasa setiap daerah. Dengan perbedaan bahasa itulah yang membuat daerah memiliki ciri khas tersendiri, namun perlu kita ketahui bahwasanya pada abad ke 21 ini, fenomena dalam berbicara dengan menggunakan bahasa daerah hampir terlupakan serta jauh sekali dengan nilai-nilai kesopanan dalam bertutur kata, hal ini dikarenakan oleh budaya barat yang semakin menyebar ke Indonesia, ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi

yang berkembang sangat pesat, serta siaran TV (Televisi) yang selalu menayangkan budaya kota atau metropolitan dan budaya luar negeri. Sehingga banyak anak muda yang mulai melupakan nilai kesopanan dalam berbicara, karena terpengaruh dengan pemakaian bahasa gaul yang ditonton atau yang mereka dengarkan[1].

Salah satu budaya yang terkikis saat ini adalah penggunaan Bahasa Jawa yang semakin kesini jarang digunakan. Bahasa Jawa sendiri merupakan bahasa yang unik, yang memiliki unggah-ungguh sebagai pembeda dengan bahasa daerah lainnya. Unggah-ungguh bahasa ialah kaidah yang ada dalam tuturan atau tingkah laku, dengan memperhatikan pembicara dan lawan bicara serta memandang situasi dalam rangka menjaga nilai kesopanan, tata krama, dan saling menghormati serta menghargai sesama. Sedangkan unggah-ungguh bahasa jawa juga memiliki strata penggunaan bahasa atau yang dikenal dengan susunan tata bahasa. Dalam susunan tata bahasa jawa terbagi menjadi dua, yaitu Krama dan Ngoko, dimana masing-masing terbagi menjadi dua, seperti untuk bahasa Krama ialah Krama Alus dan Krama Lugu, sedangkan untuk bahasa Ngoko yaitu Ngoko Alus dan Ngoko Lugu[2].

Pesatnya perkembangan teknologi haruslah dimanfaatkan dengan sebaik mungkin, terutama dalam dunia Pendidikan, ini ditujukan agar bangsa memiliki cikal bakal manusia yang bermanfaat dan dapat memberikan perubahan di masa depan nantinya. Namun diharapkan dengan tidak melupakan warisan leluhur atau peninggalan nenek moyang, seperti Bahasa Jawa tersebut. Tentunya hal ini menjadi tantangan besar untuk masyarakat Jawa sendiri, terutama orang tua serta guru dalam upaya menjaga kelestarian Bahasa Jawa.

Mengingat pentingnya Bahasa Jawa bagi masyarakat setempat, kita harus mengetahui target utama dalam upaya pelestariannya. Oleh karena itu target yang tepat adalah seorang yang berada di masa *golden age* atau biasa disebut anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak usia dini memiliki potensi tumbuh kembang yang sangat cepat, meskipun setiap anak masa perkembangannya berbeda satu sama lain[3]. Tidak hanya itu, pembelajaran anak usia dini ialah pembelajaran yang sangat berfungsi dalam pembentukan kepribadian serta karakter anak. Pada Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Tentang Sisdiknas, Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi : “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diperuntukan kepada anak usia dini yang lahir hingga dengan usia 6 tahun. Dicapai melalui pemberian stimulus Pendidikan untuk menunjang pertumbuhan, perkembangan fisik dan mental supaya siap menempuh pendidikan yang lebih tinggi”[4].

Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, haruslah dapat dimanfaatkan sebagai media belajar pada proses pengenalan Bahasa Jawa, salah satunya adalah penggunaan multimedia. Multimedia merupakan penggabungan dari teks, gambar, suara, audio, video serta animasi dalam komputer dengan koneksi dan alat bantu, sehingga *user* atau pengguna dapat berinteraksi dan berkomunikasi[5]. Selain itu penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya adalah menarik perhatian anak apabila dikemas dengan sebaik mungkin yang akan menambah minat anak untuk belajar, pembelajaran akan lebih interaktif dan inovatif[6]. Akan tetapi pemanfaatan multimedia ini haruslah sesuai dengan tema anak-anak pada umumnya, agar anak tidak cepat merasa bosan. Ini juga didukung oleh *Association for Educational Communications and Technology* atau yang disingkat AECT, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran memiliki fungsi memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan atau pemanfaatan dan pengelolaan proses dan sumber daya[7].

Berdasarkan permasalahan diatas, maka cakupan teknologi multimedia adalah sebagai media pembelajaran anak usia dini pada proses pengenalan bahasa jawa dengan menciptakan media yang dikemas dengan menarik dan efektif. Agar tujuan dapat tercapai dengan baik menggunakan metode MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle*.

2. METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian ini menggunakan metode MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* yang dikembangkan oleh Luther. Metode ini memiliki beberapa tahapan, diantaranya adalah *Concept* (konsep), *Desain* (perancangan), *Material Collecting* (pengumpulan data/bahan), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian), serta *Distribution* (pendistribusian). Berikut adalah gambar proses tahapan MDLC.



Gambar 1. Metode Multimedia Development Life Cycle

Namun, dalam tahapan diatas tidaklah harus berurutan sesuai dengan alurnya, melainkan bisa bertukar, akan

tetapi pada proses konsep (*concept*) haruslah menjadi yang paling awal untuk dilakukan[8].

2.1 Concept

Pada tahap pengonsepan ini haruslah diidentifikasi apa tujuan serta siapa saja yang akan menjadi pengguna dari sebuah program. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran berbasis multimedia dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran. Berikut adalah tahap pengonsepan yang peneliti lakukan :

- Mengdeskripsikan tujuan dan manfaat dari pembuatan media pembelajaran dalam pengenalan Bahasa Jawa untuk anak usia dini.
- Menentukan pengguna atau *user* aplikasi media pembelajaran tersebut,
- Serta mendefinisikan konsep dari rancangan media pembelajaran yang akan dibuat

2.2 Design

Tahap *design* atau tahap perancangan pada proses ini adalah menjabarkan secara spesifik mengenai rancangan dari proyek yang dibuat, yang memuat beberapa perancangan seperti perancangan UI (*User Interface*), gaya yang akan di tampilkan, serta bahan-bahan untuk program media pembelajaran tersebut.

2.3 Material Collecting

Tahapan *material collecting* adalah tahapan pengumpulan bahan atau data, dimana disesuaikan menurut kebutuhan, Data atau bahan yang akan digunakan pada pembuatan media pembelajaran untuk pengenalan Bahasa Jawa ialah gambar, animasi, *clip art*, video, foto, audio, dan sebagainya.

2.4 Assembly

Tahapan *assembly* atau dalam arti Indonesia, adalah tahap pembuatan, merupakan proses penggabungan bahan kemudian dibuat aplikasi yang didasarkan pada desain *storyboard*.

2.5 Testing

Tahap ini atau sesi pengujian dilakukan sesudah merampungkan pada tahap atau proses pengerjaan dengan mempraktekan proyek yang telah dibuat, serta melihat terhadap ada kekeliruan atau tidak. Hal yang dapat dilakukan adalah test alpha dan test beta, maksud tes alpha sendiri adalah pembuat melakukan uji coba terlebih dahulu, dan apabila lolos tes alpha, maka barulah melibatkan target/sasaran dari pembuatan aplikasi untuk melakukan uji coba. Sedangkan test beta adalah mengambil data dengan melakukan survey kebeberapa *user*.

2.6 Distribution

Tahapan yang terakhir adalah tahap *distribution* atau pendistribusian, pada sesi ini atau tahapan ini sebuah aplikasi akan dikemas dalam sebuah media penyimpanan. Media penyimpanan dapat berupa hardisk atau CD, yang telah dijadikan berkas *autoplay*.

3. HASIL DAN ANALISIS

Penelitian metode MDLC menghasilkan sebuah perancangan aplikasi Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia Dini. Dengan ketentuan sebagai berikut

3.1 Concept

Tujuan aplikasi dibuat adalah untuk memudahkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa, hal ini berguna untuk melestarikan bahasa tersebut, mengingat sekarang banyaknya bahasa-bahasa serapan yang merajalela. Serta aplikasi ini dibuat untuk pembelajaran anak usia dini, dengan dipandu oleh seorang guru maupun orangtua. Manfaat dari aplikasi ini adalah untuk pengenalan Bahasa Jawa pada anggota tubuh, warna, hewan, angka, dan tumbuhan. Komponen pada aplikasi ini berisi konten untuk belajar yang memuat materi pembelajaran dan konten untuk menguji seberapa jauh pemahaman *user* yang berisi tebak-tebakan dari materi tersebut.

3.2 Design

Tahapan desain adalah tahapan dimana dilakukan pembuatan model yang runtut.

Storyboard

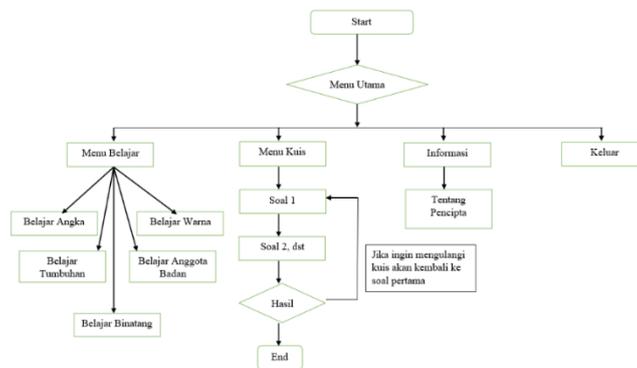
Storyboard adalah rentetan sketsa atau naskah yang dipakai untuk menjelaskan jalan cerita, berikut adalah alur cerita atau *storyboard* dari Aplikasi Pengenalan Bahasa Jawa[9].

Tabel 1. *Storyboard*

Storyboard	
Splash	Opening dan Tampilan Logo Aplikasi
Scene 1	Tampilan menu utama dengan pilihan menu belajar, kuis, informasi dan keluar
Scene 2	Tampilan Menu Belajar
Scene 2.1	Tampilan Belajar Mengenal Angka
Scene 2.2	Tampilan Belajar Mengenal Warna
Scene 2.3	Tampilan Belajar Mengenal Binatang
Scene 2.4	Tampilan Belajar Mengenal Anggota Badan
Scene 2.5	Tampilan Belajar Mengenal Tumbuhan
Scene 3	Tampilan Menu Kuis
Scene 4	Tampilan Menu Informasi
Scene 5	Tampilan Keluar Dari Aplikasi

Bagan Navigasi

Bagan Navigasi merupakan hubungan *scene* awal dengan *scene* selanjutnya, yang kemudian membentuk alur dari sebuah aplikasi tersebut. Dibawah ini adalah bagan navigasi dari aplikasi Pengenalan Bahasa Jawa.



Gambar 2. Bagan Navigasi

3.3 Material Collecting

Data-data yang dipakai untuk materi ini berdasarkan Pepak Bahasa Jawa, dan untuk proses pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop CS6, Adobe Animate 2021, sedangkan gambar atau foto yang terdapat di aplikasi bersumber dari *website* Freepik.

3.4 Assembly

Jika semua bahan yang dibutuhkan sudah terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan *user interface*, ada tahap pembuatan ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, yang menghasilkan suatu *user interface* rancangan aplikasi seperti dibawah ini.



Gambar 3. Tampilan *splashscreen*



Gambar 4. Tampilan awal pembuka aplikasi

Pada gambar merupakan tampilan *splash screen*, yaitu dimana ketika aplikasi baru pertama kali dibuka atau dijalankan, kemudian untuk gambar 4 adalah tampilan *opening* atau salam sebelum berlanjut ke menu selanjutnya.



Gambar 5. Tampilan menu

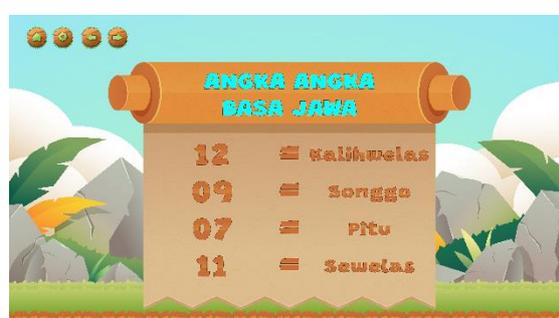


Gambar 6. Tampilan menu sinau

Pada gambar 5 merupakan tampilan menu, yang berisikan beberapa *button*, diantaranya menu sinau, menu kuis, menu info, dan menu metu, dimana setiap menu memiliki fungsi yang berbeda satu sama lain. Sebagai contoh bisa kita lihat pada gambar ke 6, gambar tersebut merupakan isi dari menu sinau. Pada menu sinau dapat dipilih materi yang ingin dipelajari.



Gambar 5. Tampilan menu sinau warna



Gambar 6. Tampilan menu sinau angka

Gambar diatas merupakan materi-materi bahasa jawa yang dapat dipelajari. Sebagai contoh untuk gambar 7 adalah pembelajaran untuk mengenal warna dalam bahasa jawa, sedangkan pada gambar ke 8 materi untuk mengenal angka dalam bahasa jawa. Dalam tampilan tersebut terdapat beberapa tools, diantaranya tools untuk selanjutnya, kembali ke halaman sebelumnya, menu home, dan pengaturan.



Gambar 9. Tampilan menu sinau kewan



Gambar 10. Tampilan menu sinau wit-witan

Gambar diatas merupakan materi-materi bahasa jawa yang akan dipelajari. Sebagai contoh untuk gambar 9 adalah pembelajaran untuk mengenal nama-nama hewan dalam bahasa jawa, sedangkan pada gambar ke 10 materi untuk mengenal nama-nama tumbuhan dalam bahasa jawa. Pada tampilan tersebut juga tersedia tools yang sama seperti di menu sinau warna dan sinau angka.



Gambar 11. Tampilan sinau peranan awak



Gambar 127. Tampilan kuis

Pada gambar ke 11 merupakan halaman tampilan untuk belajar mengenal anggota tubuh yang dimiliki oleh manusia. Sedangkan untuk gambar ke 12 adalah contoh kuis dari aplikasi. Ini digunakan untuk menguji seberapa jauh pemahaman seorang anak setelah belajar mengenal berbagai materi bahasa Jawa. Didalam menu kuis terdapat status bar untuk melihat atau menampilkan point dari soal yang dikerjakan, serta status bar untuk nyawa yang terletak di pojok kanan atas.



Gambar 8. Tampilan menu info

Gambar diatas adalah menu yang menampilkan informasi mengenai pembuat dari aplikasi tersebut.

3.5 Testing

Pada tahap pengujian ini dapat dilakukan pengujian alpha pada aplikasi, apabila aplikasi berhasil dibuat. Pengujian alpha sendiri ialah melakukan uji coba terlebih dahulu, dan apabila lolos tes alpha, maka barulah melibatkan target/sasaran dari pembuatan aplikasi tersebut untuk melakukan uji coba. Namun, pada penelitian kali ini hanya membuat perancangan saja, Akan tetapi pada penelitian ini tetap melakukan pengujian, sebagai berikut :

Pertanyaan	Jawaban	
	Sudah	Belum Sesuai
Tampilan splashscreen sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu utama apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu belajar apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu belajar warna apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu belajar binatang apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu belajar tumbuhan apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu belajar angka apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu belajar anggota badan apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu kuis apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu informasi apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	✓	–
Tampilan menu keluar apakah sudah sesuai dengan rancangan storyboard?	–	✓

Gambar 14. Hasil Uji Coba

Pada tabel diatas untuk pembuatan rancangan aplikasi ternyata terdapat satu bagian yang belum sesuai yaitu pada bagian pembuatan menu keluar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rancangan aplikasi yang berhasil peneliti rancang, maka dapat disimpulkan adalah sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan efisiensi belajar, serta dapat memberikan informasi mengenai Bahasa Jawa dengan baik. Sedangkan untuk saran pada rancangan aplikasi ini adalah dapat diperbaiki oleh peneliti selanjutnya sehingga lebih baik lagi terutama menambahkan menu keluar, serta dapat diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi yang nyata untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia yang lebih bagus lagi, seperti dapat dikombinasikan dengan animasi 3D, suara atau tata cara pengucapan, serta mempublish aplikasi pada *playstore* maupun *appstore* guna mempermudah proses pendistribusian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran pada proses pembuatan jurnal, serta berterima kasih kepada kedua orangtua yang senantiasa mendoakan peneliti.

REFERENSI

- [1] E. Irmania, A. Trisiana, Dan C. Salsabila, “Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia seperti Indonesia mempunyai banyak sekali kebudayaan , mengingat Indonesia bangsa Indonesia memiliki beragam budaya yang tak terhitung jumlahnya . Patut dilirik bangsa lain,” *Din. Sos. Budaya*, Vol. 23, No. 1, Hal. 148–160, 2021.
- [2] P. Arfianingrum, “Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutar Budaya Jawa,” *J. Prakarsa Paedagog.*, Vol. 3, No. 2, 2020, Doi: 10.24176/Jpp.V3i2.6963.
- [3] N. Annisa, N. Rahayu, S. P. Hendrayana, N. Padilah, R. Rulita, Dan D. Susanti, “Usulan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 2-3 Tahun,” *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Vol.*, Vol. 4, No. 2087-9490 Eissn:2597–940x, Hal. 79–88, 2023, [Daring]. Tersedia Pada: [Http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/100](http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/100)
- [4] P. Berbasis Multimedia Pengenalan Binatang Dan Alat Transportasi Untuk Anak Usia Dini Dan A. Hendri Soleliza Jones, “Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Binatang Dan Alat Transportasi Untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun.”
- [5] D. Septian, Y. Fatman, S. Nur, U. Islam, Dan N. Bandung, “Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda,” *J. Comput. Bisnis*, Vol. 15, No. 1, Hal. 15–24, 2021.

-
- [6] I. Halidah, "Multimedia Untuk Anak Usia Dini Israini Halidah," *J. Sist. Dan Teknol. Inf.*, 2006.
- [7] D. Lovandri Dan I. Putra, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, Vol. 2, No. 2, Hal. 169–178, 2015.
- [8] M. Mustika, E. P. A. Sugara, Dan M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, Vol. 2, No. 2, Hal. 121, Jan 2018, Doi: 10.15575/Join.V2i2.139.
- [9] N. Komalasari, E. W. Hidayat, Dan A. P. Aldya, "Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia Dengan Konsep V.I.S.U.A.L.S.," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, Vol. 9, No. 1, Hal. 21, 2020, Doi: 10.23887/Janapati.V9i1.21654.
- [10] A. Pandhu Dwi Prayogha Dan M. Riyan Pratama, "Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality," *Bios J. Teknol. Inf. Dan Rekayasa Komput.*, Vol. 1, No. 1, Hal. 1–14, 2020.