



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN BELAJAR AKSARA LOKAL SUMBAWA**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING LO-  
CAL SCRIPT IN SUMBAWA***

Gina Anggraini<sup>1</sup>, Asrin<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

e-mail: [gina.anggraini08@gmail.com](mailto:gina.anggraini08@gmail.com), [bajangasrin@gmail.com](mailto:bajangasrin@gmail.com)

**ABSTRAK:** Aksara lokal merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa. Salah satu aksara lokal yang dimiliki bangsa Indonesia adalah aksara Satera Jontal. Satera Jontal merupakan aksara lokal Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Aksara ini digunakan untuk menulis dan membaca bahasa Sumbawa yang diucapkan di pulau Sumbawa bagian barat pada masa terdahulu. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara sumbawa melalui media pembelajaran interaktif. Metode Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pengambilan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode survei dengan menyebarkan kuesioner pada anak sekolah dasar (SD) kelas VI (enam). Survei dilakukan untuk mengetahui minat belajar aksara sumbawa (satera jontal) melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap aksara Sumbawa masih sangat rendah. Maka dari itu dilakukan upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran aksara sumbawa. Upaya tersebut harus memperhatikan hal sebagai berikut: media pembelajaran interaktif yang digunakan harus tepat sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari aksara sumbawa.

**Kata Kunci:** aksara lokal ; media pembelajaran interaktif; minat belajar

**ABSTRACT.** *Local script is one of the nation's cultural treasures. One of the local characters owned by the Indonesian people is the Satera Jontal script. Satera Jontal is a local script from Sumbawa, West Nusa Tenggara. This script is used to write and read the Sumbawa language which was spoken on the western part of the island of Sumbawa in the past. The purpose of this research is to increase student interest in learning Sumbawa script through interactive learning media. Research Methods This research uses a quantitative descriptive approach. Retrieval of data in this study was collected through a survey method by distributing questionnaires to elementary school (SD) children in grade VI (six). The survey was conducted to determine the interest in learning Sumbawa (Sumatran Jontal) characters through the use of interactive learning media. The results showed that students' interest in Sumbawa script was still very low. Therefore, efforts are made to increase student interest in learning Sumbawa script. These efforts must pay attention to the following: the interactive learning media used must be appropriate so that it makes it easier for students to learn Sumbawa script.*

**Keywords:** *local script; interactive learning media; interest in learning*

## **PENDAHULUAN**

Muatan lokal merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Sesuai dengan UU Sisdiknas No 20 tahun 2003, kompetensi muatan lokal dapat berupa bahasa daerah, adat istiadat, kesenian daerah, dan hal lain yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah masing-masing terutama ciri khas dari sumbawa itu sendiri. Untuk provinsi NTB, pembelajaran muatan lokal yang diajarkan di Sekolah Dasar berisi mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Sumbawa (Bahri, 2018). Pembelajaran aksara

lokal (satera jontal) sumbawa bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara jontal sumbawa tersebut yang meliputi empat aspek keterampilan dan bahasa pada siswa yaitu keterampilan dalam mendengarkan guru menjelaskan, berbicara dengan menggunakan aksara, membaca huruf aksara, dan menulis Aksara (Marliana & Jazadi, 2020). Untuk aspek keterampilan membaca dan menulis, selain diajarkan membaca dan menulis aksara jontal sumbawa dengan huruf latin dengan baik dan benar (Widodo, Anar, Nursaptini, Sutisna, & Erfan, 2020). Siswa juga diberikan penjelasan

materi tentang sejarah aksara sumbawa dapat terbentuk menjadi nama aksara jontal sumbawa.

Melalui pendidikan di sekolah belajar aksara sumbawa bertujuan untuk dapat melestarikan budaya daerah sumbawa (Maulana, 2020). Dalam rangka penerapan dan pelaksanaannya, maka pemerintah menyusun kurikulum yang memungkinkan pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai pembelajaran muatan lokal pada kurikulum sekolah. Dalam rangka penerapan dan pelaksanaannya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) didalam pasal tersebut pemerintah memfokuskan kurikulum pendidikan baik sekolah dasar (SD) atau tingkat yang SMA dalam mempelajari aksara sumbawa yang di muat dalam bentuk pembelajaran muatan lokal yang berisikan aksara Sumbawa, budaya Sumbawa yang memiliki keunikan tersendiri maka dari itu dikatakan sebagai cara melestarikan budaya yang telah luntur sebelumnya agar siswa tidak lupa dengan budayanya sendiri. Upaya untuk melestarikannya telah ada sejak dahulu namun mengalami kendala, salah satunya adalah kurangnya alat bantu sebagai media pengenalan aksara jontal (Widodo, Umar, Sutisna, & Tahir, 2020). Pemerintah maupun pihak sekolah sampai dengan saat ini pengenalan Satera Jontal hanya dilakukan disekolah dan menggunakan satu buku aksara sumbawa tanpa media pembelajaran yang mampu membantu meningkatkan minat belajar terhadap aksara itu sendiri.

Peserta didik pada kurikulum terbaru dituntut untuk lebih aktif dalam belajar sedangkan guru sebagai fasilitator (Pradana, 2018). Dalam pengembangan minat belajar siswa guru harus berperan penting sebagai fasilitator yaitu dalam memperkenalkan aksara lokal atau aksara budaya dari sumbawa barat yang di sebut “satera jontal” yang dimuat dalam mata pelajaran muatan local (Amona, 2021; Miled, 2019; Syahrul, 2020; 2019). Aksara lokal sumbawa atau disebut dengan “satera jontal” Sebagai guru tentunya akan melihat peningkatan minat belajar siswa terhadap satera jontal tersebut, apakah terdapat kesulitan dalam mempelajarinya, media yang digunakan guru sangat cocok dengan siswa, apakah siswa mudah mengenal huruf satera jontal tersebut. Dengan memperhatikan siswa dalam minat belajarnya guru mampu mengetahui minat belajar siswa seperti apa dalam mempelajarinya. Guru dapat memperkenalkan terlebih dahulu kepada siswa bentuk dasar satera jontal yang di samakan dengan huruf abjad yang dipakai sehari-hari . Agar siswa dapat dengan mudah mengenal dasar huruf satera jontal. Maka dari itu pembuatan media pembelajaran interaktif yang dimana salah satu komponen pendidikan yang tidak kalah penting sebagai

alat pengembangan minat belajar siswa terhadap aksara sumbawa.

Guru sebagai fasilitator hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar-mengajar (Komara, 2018). Guru dan pihak sekolah turut berpartisipasi dalam kemandirian belajar siswanya dengan cara memberikan fasilitas sekolah yang baik atau menjembatani siswa dengan media pembelajaran interaktif yang efektif , baik diberikan pemberian materi secara tradisional maupun modern bertujuan untuk memperoleh pengetahuan baru bagi siswa yang disampaikan dalam bentuk materi pembelajaran. Guru dapat membuat media pembelajaran interaktif agar siswa tidak kesulitan dalam mempelajari aksara ini. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sumber belajar sebagai alat atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Tumini, 2019). Dengan demikian, media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa dalam memahami suatu materi yang akan dipelajari. Dalam proses pembelajaran, menurut (Satrio Agung Prabowo, Sumarmi, & Sa’dijah, 2015) guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang akan digunakan . Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, materi yang akan disampaikan , metode pembelajaran yang cocok, evaluasi, dan kemampuan guru serta minat siswa. Minat adalah tujuan utama yang dapat menentukan peningkatan keaktifan belajar siswa di sekolah (Widodo, Indraswati, Novitasari, Nursaptini, & Rahmatih, 2020). Minat belajar dalam diri siswa harus ditingkatkan kembali agar timbul semangat dan kemauan yang keras dari siswa untuk menikmati pembelajaran aksara sumbawa. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan perlu memperhatikan tujuan pembelajaran aksara sumbawa, karakteristik siswa cocok tidak dengan media yang digunakan,fasilitas sekolah seperti (ketersediaan bahan, kualitas, biaya pembuatan), dan penggunaan (efektivitas, fleksibilitas, kemampuan guru dalam menggunakan, alokasi waktu yang digunakan).

Sebagus apapun media pembelajaran yang dibuat, hasil belajar siswa tidak akan maksimal bila penggunaannya tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dihadapi. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, contoh display, audio, gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis internet (Wirdiani, A. A. Ketut Agung, Dharma, & Atmaja, 2015). Seperti kita ketahui sudah banyak masyarakat sumbawa barat sendiri sudah banyak yang tidak bisa baca tulis satera jontal, dan bahkan tidak

mengenalnya lagi. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka guru diharapkan dapat berinovasi, baik dalam cara mengajar maupun dalam hal menerapkan metode serta pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pengelolaan kelas yang efektif juga dapat mendorong siswa dalam mengemukakan keinginan dan pendapat dengan leluasa, yang dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan, dan muncul rasa antusias siswa dalam belajar aksara sumbawa. Kedekatan antara guru dengan siswa juga perlu diperlancar menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran bukan sebatas payalur materi dalam pembelajaran aksara, tetapi juga harus dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami penjelasan guru dan tingkat minat belajar siswa berkembang.

Maka dari itu guru harus mampu membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tingkat sekolah dasar (SD) baik dalam pengenalan abjad dasar aksara jontal, bahasa, dan cara perangkaian kata menggunakan huruf “satera jontal”. Aplikasi satera jontal merupakan suatu aplikasi yang dibuat tujuan untuk mempelajari serta meningkatkan pembelajaran sastra sumbawa (Satera Jontal) dengan mudah yang dilengkapi dengan terjemahan latin (Bahasa Indonesia) ke dalam bahasa sumbawa satera jontal. Pengenalan aksara aksara sumbawa dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang dapat diakses melalui smartphone, komputer yang dapat terhubung melalui internet. Dimana guru menggunakan bentuk media aplikasi Sebagai pembelajaran interaktif bagi peserta didik. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian serta penyebaran kusioner ini bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa dalam mengenal dan memahami aksara sumbawa serta mengembangkan minat belajar siswa terhadap aksara sumbawa.

## METODE

Metode Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif (Hermawan, 2019). Yang menggunakan teknik menganalisis suatu data proyek dan mendiskripsikannya dalam bentuk penelitian kualitatif dan menggambarkan data yang diteliti sesuai penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya tanpa melakukan kesimpulan secara luas. Dimana peneliti menggunakan jenis pengambilan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode survei dengan menyebarkan kusioner pada anak sekolah dasar (SD) kelas VI (enam) untuk mengurvai siswa terhadap

minat belajar aksara lokal (satera jontal) dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Kusioner yang digunakan peneliti ini adalah kusioner yang telah disebar oleh peneliti sebelumnya yang berupa angket berisi pertanyaan peneliti. Total item pernyataan dalam kusioner sebanyak 10 item pernyataan, yang terdiri dari 6 item pernyataan mengenai minat siswa terhadap belajar aksara lokal (satera jontal), 4 item pernyataan mengenai media pembelajaran interaktif yang digunakan. Penyebaran kusioner dilakukan secara online tidak secara langsung oleh peneliti karena dengan keadaan tidak memungkinkan. Peneliti menyebarkan kusioner dengan cara mengirimkan link berisi kusioner kepada siswa sekolah dasar. kusioner dilakukan selama 1 hari, mulai dari tanggal 17 November 2020 s/d 18 November 2020.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian minat siswa terhadap aksara lokal (satera jontal)

Dari Penelitian yang telah dilakukan peneliti terhadap siswa kelas VI (enam) sekolah dasar telah di rangkum oleh peneliti hasil penyebaran kusioner dalam tabel yang menunjukkan jumlah kusioner yang dapat digunakan dalam penelitian ini

| Keterangan                       | Jumlah |
|----------------------------------|--------|
| Kusioner yang disebar            | 20     |
| Kusioner yang tidak kembali      | 4      |
| Kusioner yang kembali            | 16     |
| Kusioner yang tidak dapat diolah | 0      |
| Kusioner yang dapat diolah       | 16     |

Tabel 1. Jumlah Kusioner Penelitian

Pada Tabel 1 Peneliti telah merangkum hasil penyebaran kusioner dalam bentuk tabel yang menunjukkan jumlah kusioner yang dapat digunakan dalam penelitian ini. Secara keseluruhan total kusioner yang didistribusikan sebanyak 20 kusioner, dan dari jumlah tersebut total kusioner yang kembali sebanyak 16 dan kusioner tidak kembali sebanyak 4 kusioner. total kusioner yang tidak dapat diolah sebanyak 0. Berdasarkan hasil perolehan data yang telah diteliti tersebut, total kusioner yang telah disebar dan dapat diolah dan di kembangkan kembali untuk penelitian ini adalah sebanyak 16 kusioner.

Tabel 2. Data Hasil Penelitian Menggunakan Kusioner

| No | Pertanyaan Peneliti | Tanggapan Siswa | Presentase |
|----|---------------------|-----------------|------------|
| 1. | Apakah siswa        | a. Ya           | 43,8%      |

|     |                                                                              |                        |       |
|-----|------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------|
|     | mengenal aksara lokal?                                                       | b. Tidak               | 18,8% |
|     |                                                                              | c. Sedikit             | 37,5% |
|     | Apakah dalam mempelajari aksara di kelas suasana menyenangkan?               | a. Senang              | 18,8% |
| 2.  |                                                                              | b. Sedikit senang      | 62,5% |
|     |                                                                              | c. Tidak senang        | 18,8% |
|     | Apakah cara mengajar guru di kelas menarik?                                  | a. Ya                  | 31,3% |
| 3.  |                                                                              | b. Tidak               | 18,8% |
|     |                                                                              | c. Kang-kadang         | 56,3% |
|     | Apakah siswa di kelas dalam menerangkan pembelajaran aksara selalu menyimak? | a. Ya                  | 37,5% |
| 4.  |                                                                              | b. Tidak               | 18,8% |
|     |                                                                              | c. Kadang-kadang       | 50%   |
|     | Apakah sudah mengerti cara mengartikan aksara dengan benar?                  | a. Ya                  | 37,5% |
| 5.  |                                                                              | b. Tidak               | 43,8% |
|     |                                                                              | c. Kadang-kadang       | 18,8% |
|     | Apakah media pembelajaran aplikasi yang dibuat oleh guru sangat bermamfaat?  | a. Ya                  | 50%   |
| 6.  |                                                                              | b. Tidak               | 25%   |
|     |                                                                              | c. Kadang-kadang       | 25%   |
|     | Apakah lebih suka media aplikasi sebagai media pembelajaran aksara ?         | a. Ya                  | 50%   |
| 7.  |                                                                              | b. Tidak               | 37,5% |
|     |                                                                              | c. Kadang-kadang       | 12,5% |
|     | Apakah dengan aplikasi belajar mempermudah belajar aksara ?                  | a. Ya                  | 31,3% |
| 8.  |                                                                              | b. Tidak               | 43,8% |
|     |                                                                              | c. kadang-kadang       | 25%   |
|     | Apa yang membuat siswa kesulitan dalam belajar aksara?                       | a. Hurufnya yang rumit | 62,5% |
| 9.  |                                                                              | b. Tidak tahu arti     | 37,5% |
|     |                                                                              | c. Kurang menarik      | 12,5% |
|     | Apakah siswa selalu bertanya saat mengalami kesulitan belajar aksara?        | a. Ya                  | 25%   |
| 10. |                                                                              | b. Tidak               | 18,8% |
|     |                                                                              | c. Kadang-kadang       | 56,3% |

Pada tabel 2 ini menjelaskan seberapa minat siswa dalam mempelajari aksara lokal (satera jontal) disekolah. Tabel diatas menunjukkan hasil penelitian yang menggunakan penyebaran kusioner tidak langsung berupa angket yang berisi pertanyaan –pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti kepada siswa sekolah dasar bahwa mayoritas siswa dalam mengenal aksara sumbawa (satera jontal) dengan presentase siswa sebanyak 43,8% ,dibandingkan dengan sedikit mengenal dan tidak mengenal sama sekali. Dalam mempelajari

aksara sumbawa (satera jontal) kebanyakan mayoritas siswa memilih sedikit menyenangkan dalam pembelajaran aksara lokal (satera jontal) dengan presentase 62,5% dibandingkan memilih senang maupun tidak senang. Alasannya karena pembelajaran aksara masih dikatakan sulit baik dari segi huruf maupun cara membaca serta menulis aksara tersebut. Dari cara guru mengajar siswa di kelas menarik atau tidak. Menurut siswa berdasarkan presentase penelitian dengan jumlah presentase 56,3% bahwa cara mengajar guru masih kurang menarik atau masih menggunakan cara lama yaitu terpaku dengan satu buku pengajaran . Kemudian, mayoritas siswa dalam menyimak pembelajaran aksara di kelas dengan jumlah presentase 50% memilih kadang-kadang dibandingkan selalu dan tidak pernah sama sekali. Alasannya siswa masih tidak mengerti cara mengartikan aksara dengan benar dengan jumlah presentase 43,8%. Media pembelajaran yang digunakan guru sangat bermamfaat bagi siswa dengan presentase 50%. Siswa lebih menyukai pembelajaran bentuk aplikasi dibandingkan cerama dengan jumlah presentase 50%.

Siswa memilih tidak,karena media aplikasi tidak selamanya dapat memudahkan pembelajaran aksara karena selain menggunakan aplikasi siswa juga harus mendapatkan penjelasan dari guru, dengan jumlah presentase 43,8%.Dalam penelitian yang dilakukan masih banyak siswa masih sulit dalam mempelajari aksara karena hurufnya terlalu rumit dan sulit dengan jumlah presentase 62,5%. Masih banyak siswa yang masih malu atau kadang-kadang malas bertanya kepada guru dalam mempelajari aksara karena tidak tahu apa yang akan ditanyakan dengan jumlah presentase 56,3%. Penelitian bertujuan untuk melihat minat siswa terhadap belajar aksara lokal disekolah dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.Dengan demikian dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media dan pembelajaran saling berkaitan dalam mengembangkan minat belajar siswa terhadap aksara sumbawa.

#### Hasil penelitian terhadap media Media pembelajara interaktif berbasis aplikasi

Data uji coba dapat dilakukan melalui aplikasi media pembelajaran. Data uji coba materi diperoleh dari satu orang peneliti yang mencoba menggunakan aplikasi berbasis android maupun melalui komputer. Menggunakan responden kelas 6 sekolah dasar yaitu dalam mencoba aplikasi belajar aksara tersebut dibagikan melalui WA dengan mengirimkan link kepada masing-masing responden. Dengan menggunakan 5 orang responden. Dari ke 5 orang responden dalam tingkat pemahamannya 60% menunjukan

ketuntasan dan 40 menunjukkan ketidaktuntasan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

### **Hasil Validasi Pengembangan Media pembelajaran Interaktif**

Uji validitas dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah kuesioner yang di sebarakan dalam penelitian ini benar-benar sesuai dengan apa tujuan peneliti sebelumnya dalam memperoleh data yang diinginkan, serta dapat menyelesaikan data dari variabel yang diteliti secara tepat dan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap minat siswa dalam mempelajari aksara lokal (satera jontal) uji hasil validasi yang dilakukan peneliti terhadap 16 responden terkait pengembangan minat siswa disekolah. Dari hasil yang dilakukan minat siswa terhadap aksara lokal (satera jontal) masih sangat rendah, siswa masih kesulitan dalam memahami aksara tersebut dari hasil yang didapatkan karena aksara bentuk hurufnya yang sulit di mengerti oleh siswa. Selain itu beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan dalam aksara lokal (satera jontal). Beberapa faktor dari siswa antara lain: (1) minat membaca aksara jontal aksara sumbawa yang kurang, (2) belum hafal aksara jontal sumbawa, (3) Sumber belajar siswa yang minim terbatas hanya mengacu pada satu buku. Sedangkan faktor dari guru yaitu: (1) guru mengajar hanya menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) dan hafalan, sehingga siswa dalam minat belajar sangat minim dan kurang menyenangkan (2) kurangnya media yang mendukung proses pembelajaran, (3) guru mengajar menggunakan sumber belajar hanya menggunakan satu buku. Sedangkan faktor sarana dan prasarana dikelas yaitu (1) kelas hanya memiliki media pembelajaran 2D seperti gambar aksara jontal sumbawa, (2) papan tulis masih menggunakan whiteboard. Yang selama ini digunakan guru dalam menyampaikan materi aksara jontal sumbawa adalah metode ceramah dan konvensional. Guru hanya menjelaskan materi semata dan siswa ditugaskan mencatat huruf - huruf aksara sumbawa di buku tulis. Siswa lalu diminta untuk mengerjakan latihan soal di buku tulis yang berhubungan dengan materi. Metode pembelajaran seperti itulah yang seringkali digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran aksara jontal sumbawa. Dari hasil penelitian tersebut dapat kita lihat banyak presentase yang lebih banyak tentang kelemahan belajar aksara lokal (satera jontal) dibandingkan kelebihanannya. Jadi minat siswa terhadap aksara masih sangat minim.

Media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya yaitu

sesuatu yang dapat mengantarkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Sebagaimana guru mengantarkan informasi materi aksara dari guru kepada siswa dengan media sebagai perantaranya. Media pembelajaran tujuannya dapat menyampaikan informasi secara efektif kepada siswanya jika dilakukan dengan matang dan terencana akan membuat media digunakan akan menjadi efektif (Aranta, Bimantoro, & Putrawan, 2020). Hal ini berarti media dijadikan sebagai alat bantu bagi guru sebagai perantara kepada siswanya untuk menyampaikan suatu materi yang bertujuan mencapai keberhasilan pembelajaran. Analisis yang telah dilakukan peneliti terhadap tanggapan uji coba lapangan media pembelajaran interaktif yang terdiri dari 5 orang responden dari siswa kelas 6 SD dapat dilihat tingkat ketuntasan nya. Dari tingkat uji coba tingkat ketuntasan 60 % dan ketidaktuntasan 40%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran baca tulis aksara jontal sudah termasuk atau tidak dalam kriteria valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, Hasil belajar yang dinilai adalah data skor tes hasil belajar siswa SD yang didapatkan. Dari penjabaran data di atas didapatkan hasil jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum paling banyak berapa siswa atau atau menuju ketuntasan atau tidak, sedangkan jumlah siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan akan di bandingkan yang siswa yang mendapatkan ketuntasan. Dari data yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa media pembelajaran pelajaran baca dan tulis aksara sumbawa tersebut apakah efektif digunakan dalam pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang digunakan efektif dari hasil uji coba ketuntasan lebih tinggi dibandingkan ketidaktuntasan jadi dapat diterapkan di sekolah sebagai media pembelajaran interaktif.

Ada beberapa alasan yang melandasi dipilihnya pengembangan pembelajaran media interaktif sebagai media untuk pembelajaran aksara jontal sumbawa oleh siswa kelas 6 sekolah dasar (SD), diantaranya karena media interaktif merupakan multimedia yang berbasis komputer maupun android sehingga menurut siswa lebih menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar aksara jontal sumbawa. Seperti diketahui sebelumnya dari hasil penelitian di atas terhadap perkembangan minat siswa dalam mempelajari aksara jontal sumbawa presentase Dalam mempelajari aksara lokal (satera jontal) mayoritas siswa memilih sedikit menyenangkan dalam pembelajaran aksara lokal (satera jontal) dengan presentase 62,5% cukup

tinggi dikarenakan penyampaian cara belajar guru kurang menyenangkan di kelas sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran aksara jontal sumbawa, dengan itu peneliti melihat uji coba dari media pembelajaran interaktif yang dibuat. Karena siswa kelas 6 SD belum pernah belajar menggunakan multimedia pada pembelajaran aksara jontal sumbawa sehingga minat dan partisipasi siswa sangat kuat saat mengikuti pembelajaran aksara sumbawa merupakan hal yang menarik bagi siswa. Alasan selanjutnya adalah karena media pembelajaran interaktif memiliki lebih dari satu media yang konvergen sehingga dapat mencakup beberapa aspek penyampaian materi oleh guru sekaligus seperti visual untuk menunjukkan bentuk huruf aksara jontal sumbawa serta audio untuk membantu siswa mendengarkan cara membaca dan pengucapan huruf aksara jontal sumbawa dengan benar. Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat memungkinkan siswa untuk mengembangkan wawasan yang luas. Apalagi teknologi semakin berkembang dengan pesat selain guru, siswa juga harus mampu belajar teknologi sejak sekarang agar suatu saat nanti saat menempuh pendidikan ke jenjang lebih tinggi siswa sudah mampu bersaing dengan menggunakan teknologi. Siswa dapat belajar menggunakan laboratorium komputer di sekolah maupun komputer di rumah selain komputer siswa dapat belajar menggunakan handpone dengan bimbingan guru atau orang lain. Alasan lain dipilihnya multimedia ini karena penyimpanannya yang relatif gampang dan fleksibel, yaitu dapat di akses dengan mudah dan dimana saja disekolah maupun dirumah.

Berdasarkan uraian di atas serta melihat permasalahan yang muncul, maka perlu dilakukan suatu upaya untuk mengembangkan multimedia sebagai media interaktif pembelajaran aksara jontal sumbawa. Pengembangan multimedia interaktif ini disesuaikan dengan kurikulum sekolah, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan mampu memahami materi dengan mudah dan dapat meningkatkan minat belajar terhadap aksara jontal sumbawa.

### **Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android**

Media pembelajaran interaktif salah alat bantu yang digunkan oleh guru sebagai penyaluran materi dalam proses belajar mengajar disekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android merupakan media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan dapat diakses dimana saja.

Menurut (Erfan, Widodo, Umar, Radiusman, & Ratu, 2020) android merupakan sebuah pengaturan yang menyangkut sistem yang digunakan untuk smartphone maupun tablet dan sejenisnya. Fungsinya untuk menjalankan pembuatan aplikasi tersedia pada android. Guru dapat membuat atau merancang aplikasi atau media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai meningkatkan kualitas belajar siswa. Sedangkan Penerapan media tersebut di sekolah dasar tujuannya untuk membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kemampuan siswanya dalam mempelajari aksara sumbawa.

Dengan melakukan penerapan media pembelajaran tersebut selain untuk mengembangkan minat belajar siswa terhadap aksara sumbawa, melalui pembelajaran disekolah juga digunakan untuk melestraikan aksara sumbawa yang hampir terlupakan. Aksara dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kemampuan siswanya. Seperti yang telah dilakukan peneliti dalam wawancara tidak langsung, salah satunya adalah kurangnya alat bantu sebagai media pengenalan aksara jontal ke pada siswa untuk itu guru mampu membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat diakses dengan mudah sehingga pengenalan dan pembelajaran aksara lokal dapat dengan mudah di pahami. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi siswa dapat lebih tertarik untuk mengembangkan minat belajarnya karena menurut siswa belajar melalui aplikasi merupakan hal yang menarik. Tujuannya agar guru tidak terpaku kepada metode ceramah semata yang membuat siswa menjadi kurang paham dan kurang menarik terhadap aksara sumbawa.

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan dalam melestarikan salah satu budaya yang ada di Sumbawa yaitu aksara sumbawa. Penerapan aksara tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Dapat membantu melestarikan dan memperkenalkan budaya sumbawa dalam mempelajari aksara sumbawa yang dulunya pernah melekat pada masyarakat Sumbawa, kepada generasi sekarang ataupun generasi yang akan datang. Selain itu juga, dalam menggunakan aplikasi aksara sumbawa dapat memperlihatkan bahwa sumbawa merupakan daerah yang memiliki banyak kekayaan budaya yang memiliki ciri khas tersendiri.

Guru beserta kepala sekolah harus mampu membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tingkat sekolah dasar (SD) baik dalam memperkenalkan abjad dasar aksara jontal, bahasa, dan cara perangkaian kata menggunakan huruf

“aksara sumbawa ”. Aplikasi aksara sumbawa adalah aplikasi mengenal sastra sumbawa (Satera Jontal) berupa terjemahan latin (Bahasa Indonesia) ke bahasa sumbawa dan sastra jontal. Pengenalan aksara tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Dimana guru menggunakan bentuk media aplikasi Sebagai pembelajaran interaktif bagi peserta didik (Widodo, Nursaptini, Novitasari, Sutisna, & Umar, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis android tidak perlu dilakukan secara tatap muka manusia dapat diakses melalui handphone dan sejenisnya.

Gambaran aplikasi belajar aksara sumbawa ,pada menu utama aplikasi siswa akan di tampilan dengan splash screen dengan menampilkan logo,nama aksara sumbawa atau lebih dikenal dengan cover aplikasi. Kemudian dikuti tampilan menu utama yang dimana berisi pilihan materi dan sebagainya. Selanjutnya,tampilan menu sejarah terhadap aksara sumbawa menjelaskan materi sejarah dan asal usul terbentuknya aksara sumbawa. Tampilan menu huruf aksara sumbawa di sajikan dengan huruf aksara dan huruf bahasa indonesia agar dapat memudahkan siswa dalam mengenal huruf aksara sumbawa yang di ikuti dengan perangkaian kata atau kalimat aksara dengan baik dan benar. Adapun tampilan menu terjemahan bahasa dari aksara menjadi bahasa indonesia.Kemudian diikuti dengan tampilan tentang aplikasi yang berisi mamfaat perangkat lunak yang digunakan pada handphone dan smartphone pintar.

## SIMPULAN

Hasil uji coba penelitian terhadap minat belajar siswa aksara sumbawa (satera jontal) masih sangat minim baik dari segi pengenalan bentuk aksara jontal, pemahaman siswa terhadap aksara jontal sumbawa dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sangat kurang menarik bagi siswa sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap pembelajaran aksara jontal tersebut. Dari hasil penelitian menggunakan kusioner berupa angket yang dibagikan kepada siswa sekolah dasar kelas V I ( enam ) rata- rata presentase siswa dalam minat belajar aksara jontal sumbawa masih lemah. Oleh karena itu guru harus mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android yang mudah diakses membuat siswa tertarik menggunakannya. Media pembelajaran berbasis android media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan dapat diakses dimana saja dengan

menggunakan smartphone . Adapaun penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android disekolah merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan dalam melestarikan salah satu budaya yang ada di Sumbawa yaitu aksara sumbawa. Dengan demikian penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android dapat cocok digunakan oleh siswa dalam meningkatkan minat belajar aksara sumbawa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amone, C. (2021). Ethnic pluralism and the challenge of thematic curriculum implementation in Uganda. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 42(1), 52–63. <https://doi.org/10.1080/01434632.2019.1671426>
- Aranta, A., Bimantoro, F., & Putrawan, I. P. T. (2020). Penerapan Algoritma Rule Base dengan Pendekatan Hexadesimal pada Transliterasi Aksara Bima Menjadi Huruf Latin. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTika )*, 2(1), 130–141. <https://doi.org/10.29303/jtika.v2i1.96>
- Bahri, S. (2018). The Comparative Study On Sasak and Samawa Folktales: Understanding The People Of Sasak and Samawa. *MABASAN*, 12(2), 167–184.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). Development of Android-Based Educational Game “Kata Fisika” for Elementary School Children on Concept of Force. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 1–9. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Muhammad\\_Erfan2/publication](https://www.researchgate.net/profile/Muhammad_Erfan2/publication)
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode (1st ed.)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. Retrieved from [www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan](http://www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan)
- Marliana, E., & Jazadi, I. (2020). The Need To Revive Satera Jontal An Endangered Script In Sumbawa Regency. *Journal Unmasmataram*, 14(2), 691–698.
- Maulana, R. (2020). *Aksara-aksara di Nusantara: Seri Baca Tulis: Ensiklopedia Mini, Tabel Aksara, Latihan Baca Tulis*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=\\_grfDw](https://books.google.co.id/books?id=_grfDw)



- AAQBAJ&dq=satera+jontal&lr=&hl=id&source=gbs\_navlinks\_s
- Miled, N. (2019). Educational leaders' perceptions of multicultural education in teachers' professional development: A case study from a Canadian school district. *Multicultural Education Review*, 11(2), 79–95. <https://doi.org/10.1080/2005615X.2019.1615249>
- Pradana, R. W. B. (2018). Menumbuhkan Karakter Peserta Didik melalui Pendidikan Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), 95–104. <https://doi.org/10.21070/-picecrs.v1i3.1384>
- Satrio Agung Prabowo, Sumarmi, S., & Sa'dijah, C. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF AKSARA JAWA UNTUK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 4(8), 10–17. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Syahrul, S. (2020). Internalisasi Ideologi Pendidikan Multikultural dalam Menumbuhkan Kesadaran Pluralisme di Universitas Muhammadiyah Kupang. *Civics Education and Social Science Journal (CESSJ)*, 2(1). <https://doi.org/10.32585/cessj.v2i1.764>
- Syahrul, S., Arifin, A., Datuk, A., Almu, F. F., & Ramlah, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Literasi Kearifan Lokal di Mas Al-Hikmah Soe Nusa Tenggara Timur. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 371–379. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i2.3628>
- Tumini, T. (2019). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Multimedia pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 93. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5556>
- Widodo, A., Anar, A. P., Nursaptini, N., Sutisna, D., & Erfan, M. (2020). The Role Of Community Education In Improving The Literacy Of Elementary School Children: A Case Study Of Small Group Reading Community In Central Lombok. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 615–623. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i5.8053>
- Widodo, A., Indraswati, D., Novitasari, S., Nursaptini, N., & Rahmatih, A. N. (2020). Interest of Learning Local Script Sasambo PGSD Students University Mataram. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i3.-7895>
- Widodo, A., Nursaptini, N., Novitasari, S., Sutisna, D., & Umar, U. (2020). From face-to-face learning to web base learning: How are student readiness? *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 149–160. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.-6801>
- Widodo, A., Umar, U., Sutisna, D., & Tahir, M. (2020). Primary School Teacher Prospective Perception Of Sasambo Local Script Preservation In NTB. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 116–129. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v12i2.424>
- Wirdiani, N. K. A., A. A. Ketut Agung, C. W., Dharma, & Atmaja, P. (2015). Aplikasi Game Edukasi Pasang Pageh Aksara Bali Berbasis Android. *Scientific Journal of Informatics*, 2(2). Retrieved from [https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_penelitian\\_1\\_dir/faa39062a6a20578cd5bc5c7e0a7d530.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/faa39062a6a20578cd5bc5c7e0a7d530.pdf)