

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI AKSARA SUMBAWA “SATERA JONTAL” BERBASIS ANDROID

Qashas Utama; Ahmad Chamsudin

Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Aksara Sumbawa atau biasa disebut dengan Satera Jontal adalah salah satu dari banyaknya warisan budaya di Indonesia yang harus tetap dilestarikan. Satera Jontal merupakan budaya etnis Sumbawa yang diwujudkan dalam bentuk lambang, kemudian tiap-tiap lambang tersebut memiliki makna tersendiri. Satera Jontal diambil dari kata sastra dalam bahasa Indonesia dan jontal karena tulisan ini banyak ditulis di atas jontal (daun lontar). Usaha-usaha untuk melestarikannya sudah ada namun mengalami kendala, salah satunya yaitu keterbatasan media yang ada. Di sekolah siswa hanya belajar menggunakan media buku dan papan tulis saja serta metode pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional sehingga perlu adanya media pembelajaran baru untuk menjadi alternatif agar guru dapat memiliki variasi pada saat pembelajaran di kelas. Media ini diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Yang pertama diuji cobakan kepada 3 dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta hasilnya yaitu hasil rata-rata koefisien V ahli media sebesar 0,725 yang dinyatakan valid. Uji coba kedua kepada 1 guru pengampu mata pelajaran muatan lokal SMA Negeri 4 Sumbawa Besar mendapatkan nilai hasil rata-rata koefisien V ahli materi sebesar 0,83 yang dinyatakan valid. Hasil pengujian yang dilakukan kepada 25 responden/siswa sma didapatkan nilai rata-rata sebesar 78 yang masuk dalam kategori “Layak”.

Kata Kunci: Game Edukasi, Satera Jontal, Media Pembelajaran, Android

Abstract

The Sumbawa Alphabet or commonly known as Satera Jontal is one of the many cultural heritages in Indonesia that must be preserved. Satera Jontal is a Sumbawa ethnic culture that is embodied in the form of a symbol, then each of these symbols has its meaning. Satera Jontal is taken from the word literature in Indonesian and jontal because most of this writing is written on junta (palm leaves). Efforts to preserve it already exist but are experiencing problems, one of which is the limited media available. At school students only learn to use books and blackboards and the learning methods used are still conventional so there is a need for new learning media to be an alternative so that teachers can have variations when learning in class. This media was tested on media experts, material experts and students. The first was tested on 3 lecturers at the Muhammadiyah University of Surakarta, the result was that the average coefficient V of media experts was 0.725 which was declared valid. The second tryout on 1 local content subject teacher at SMA Negeri 4 Sumbawa Besar obtained an average result value of the material expert coefficient V of 0.83 which was declared valid. The results of the tests on 25 respondents/high school students obtained an average value of 78 which was included in the "Decent" category.

Keywords: Educational Games, Satera Jontal, Learning Media, Android

1. PENDAHULUAN

Aksara Sumbawa atau biasa disebut dengan Satera Jontal adalah salah satu dari banyaknya warisan budaya di Indonesia yang harus tetap dilestarikan. Satera Jontal merupakan budaya etnis Sumbawa yang diwujudkan dalam bentuk lambang, kemudian tiap-tiap lambang tersebut

memiliki makna tersendiri. Satera Jontal diambil dari kata sastra dalam bahasa Indonesia dan jontal karena tulisan ini banyak ditulis diatas jontal (daun lontar). Usaha-usaha untuk melestarikannya sudah ada namun mengalami kendala, salah satunya yaitu keterbatasan media yang ada. Di sekolah siswa hanya belajar menggunakan media buku dan papan tulis saja serta metode pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional sehingga perlu adanya media pembelajaran baru untuk menjadi alternatif agar guru dapat memiliki variasi pada saat pembelajaran di kelas.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat membantu dalam mengatasi masalah yang ada di kehidupan saat ini khususnya dibidang pendidikan. Dengan adanya bantuan teknologi kita dapat melakukan sesuatu dengan mudah, maka dari itu kita harus bisa memanfaatkan teknologi sebaik mungkin agar dapat membantu dalam menyelesaikan masalah.

Media pembelajaran adalah perantara dimana suatu mata pelajaran disampaikan kepada seorang siswa dengan menggunakan alat-alat tertentu agar siswa dapat dengan cepat memahami dan menerima ilmu dari pendidik. Pembuatan media pembelajaran membutuhkan kreativitas dan inovasi dari para pendidik. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan merangsang semangat belajar siswa. Guru harus mempersiapkan gerakan baru dan harus mendidik siswa sesuai dengan perkembangan zaman. (Akrim, 2018).

Aksara adalah suatu sistem simbol visual yang tertera pada kertas maupun media lainnya (batu, kayu, kain, dll) untuk mengungkapkan unsur-unsur yang ekspresif dalam suatu bahasa. "Aksara" secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta yaitu akar kata "a-" artinya 'tidak' dan "kshara" yang berarti 'termusnahkan'. Jadi, aksara adalah sesuatu yang tidak termusnahkan/kekal/langgeng/abadi. Satera Jontal adalah aksara tradisional Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Aksara ini digunakan untuk menulis Bahasa Sumbawa (basa samawa) yang dituturkan di pulau Sumbawa bagian barat.

Nama satera jontal berasal dari kata Satera yang berarti sastra, dan jontal yang berarti daun lontar. nama ini merujuk pada tulisan aksara ini yang secara tradisional dituliskan pada sisiran daun lontar dengan torehan bara api/arang (bukan menggunakan tinta).

Game edukasi adalah game yang tidak hanya menghibur tetapi juga melibatkan penyampaian pengetahuan kepada penggunanya. Game edukasi dapat menjadi salah satu media edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

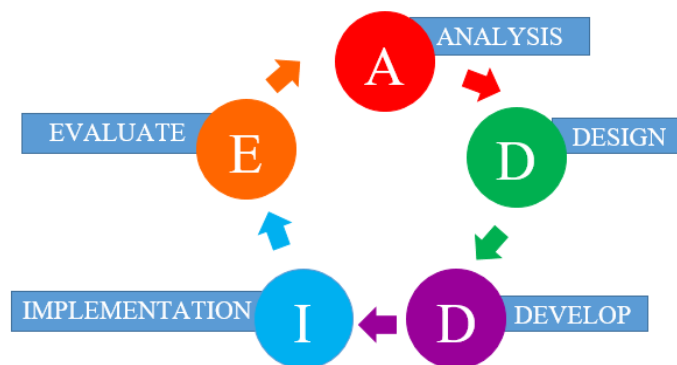
Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan tidak menarik, monoton, dan membosankan sehingga menghambat transfer ilmu. Maka peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi daripada membosankan. (Muhson, 2010).

Penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game edukasi atau multimedia, serta game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” ini dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang terlibat dalam mengembangkan produk baru atau meningkatkan yang sudah ada. Produk tersebut tidak selalu berupa benda fisik atau perangkat keras (hardware), tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (software). (Sutama et al., 2017).

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan dari 5 tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).



Gambar 1. Siklus model ADDIE

2.1 Analisis

Setelah menganalisa berbagai macam kendala dan rumusan masalah yang ada di dalam penelitian ini, peneliti mulai mencari tahu beberapa acuan/patokan untuk mencari dan membantu untuk inovasi dari beberapa penelitian yang relevan. Tujuan penelitian ini adalah menguji kelayakan dan mengembangkan sebuah media Pembelajaran game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal: untuk mendukung inovasi dalam sebuah pembelajaran yang telah

sebelumnya dijelaskan oleh peneliti. Aplikasi ini dibuat untuk mendukung semangat dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.1 Analisis front-end

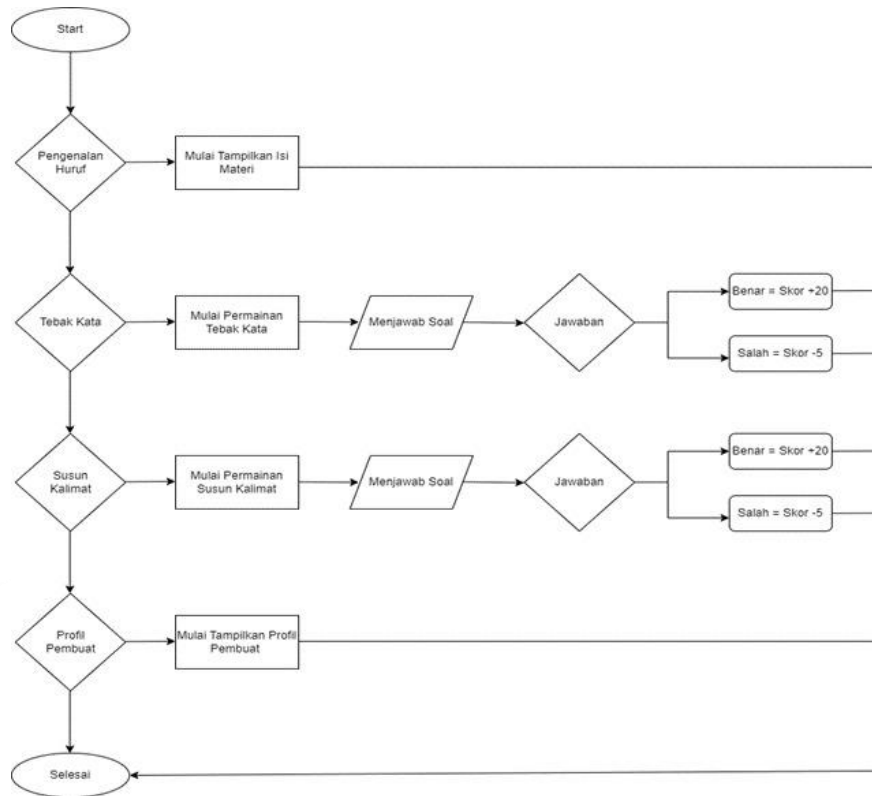
Hasil wawancara dilakukan dengan pendidik kelas XI SMA N 4 Sumbawa Besar guru mata pelajaran Muatan Lokal, saat wawancara pendidik menjelaskan beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung diantaranya siswa siswi kurang bersemangat saat pembelajaran, siswa dan siswi mudah bosan saat pendidik menerangkan menggunakan media LKS dan media tulis saja untuk menunjang pembelajaran. Untuk memperbaiki kondisi tersebut peneliti mengembangkan media lain untuk menunjang pembelajaran adalah media game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” menggunakan construct 2.

2.1.2 Analisis Konsep

Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas XI SMA N 4 Sumbawa Besar berdasarkan analisis karakteristik yang dilakukan peneliti ke siswa dan siswi kelas XI SMA N 4 Sumbawa Besar adalah meliputi cara belajar yang masih dibutuhkan oleh siswa dan siswi. Siswa dan siswi kelas XI SMA N 4 Sumbawa Besar lebih menyukai belajar dengan bermain dan permainan yang memiliki aturan. Media Pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” ini telah disesuaikan dengan materi yang ada di sekolah SMA N 4 Sumbawa Besar.

2.2 Desain

Pada tahap ini akan dibuat desain meliputi diagram alur perancangan sistem (use case diagram, activity diagram, wireframe dan instrumen yang digunakan untuk validasi ahli media, ahli materi dan siswa).



Gambar 2 Flowchart aplikasi media pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal”

Akan dibuat instrumen untuk ahli materi untuk validasi dari ahli materi terhadap isi materi dalam media yang dikembangkan, lalu akan dibuat instrumen untuk ahli media untuk validasi dari ahli media terhadap isi konten di dalam media yang dikembangkan, dan dibuat instrumen untuk siswa untuk validasi dari siswa terhadap media yang akan dikembangkan.

2.3 Development

Tahap pengembangan ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran dari semua pengumpulan bahan yang dibutuhkan seperti ide, pembuatan ikon-ikon, background, suara, materi, dan lain-lain. Setelah itu menyusun User Interface sesuai dengan wireframe dan activity diagram yang telah dibuat sebelumnya untuk membuat menu utama yang berisikan tombol pengenalan huruf, tebak kata, susun kalimat, profil pembuat, pengaturan suara dan keluar menggunakan aplikasi Construct 2.

2.4 Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan proses installasi aplikasi di handphone berbasis android kemudian memberikan aplikasinya kepada user yaitu ahli media, ahli materi dan siswa. Lalu juga memberikan angket instrumen penilaian kepada ahli media, ahli materi dan siswa untuk diisi.

Pengujian menggunakan black box testing (behavioral testing), berfokus pada kebutuhan fungsional perangkat lunak. Dalam pengujian black box, memungkinkan pengembang software untuk mendapatkan set kondisi masukan yang sepenuhnya akan melaksanakan semua persyaratan fungsional suatu program.

2.5 Evaluasi

Tahap Evaluasi menggunakan Black Box, Penilaian Ahli Media, Penilaian Ahli Materi, Penilaian pengguna yaitu Siswa dan Siswi SMA N 4 Sumbawa Besar.

2.6 Subjek Penelitian

Penelitian penerapan media pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” Berbasis Android dilakukan pada Siswa SMA Negeri 4 Sumbawa Besar di muatan lokal di kelas XI IPA 1.

2.7 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data pada aplikasi media pembelajaran menggunakan observasi, angket/kuisisioner dan hasil evaluasi dari Ahli media dan Ahli materi.

2.8 Teknik Pengelolaan Data

Teknik pengolahan data pada aplikasi media pembelajaran menggunakan Uji Aiken's V, Presentase interpretasi, dan Penilaian Angket SUS (System Usability Scale).

2.9 Teknik Pengujian

Teknik pengujian pada aplikasi media pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” Berbasis Android menggunakan Uji black-box, Uji kompatibilitas, Uji media, Uji materi, dan Uji SUS. Pengujian ini berguna untuk menentukan hasil yang didapatkan pada aplikasi media pembelajaran layak atau tidak layak digunakan untuk digunakan pada Siswa SMA Negeri 4 Sumbawa Besar di muatan lokal di kelas XI IPA 1.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” Berbasis Android ini dikembangkan dengan menggunakan Construct 2 dengan dukungan Corel Draw X8, NOX. Media pembelajaran ini didalamnya terdapat materi pengenalan huruf Satera jontal, Permainan tebak kata dan susun kalimat Satera Jontal agar siswa lebih memahami materi, dan mampu membaca Satera Jontal. Aplikasi ini dibuat semenarik mungkin menggunakan animasi 2D, audio, gambar yang jelas.

Media Pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” telah dicobakan oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujikan kepada siswa dan siswi. Ahli media yaitu 3 dosen dari Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sedangkan untuk ahli materi diujikan kepada 1 guru pengampu siswa dan siswi kelas XI SMA Negeri 4 Sumbawa Besar Nusa Tenggara Barat.

Data Penelitian diperoleh dari angket yang telah diisi oleh media, ahli materi dan siswa. Hasil angket tersebut kemudian diolah dan digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran ini. Berikut adalah hasil dari perancangan produk Media Pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” dibuat oleh Peneliti:

3.1 Analisis (Analysis)

Setelah menganalisa berbagai macam kendala dan rumusan masalah yang ada di dalam penelitian ini, peneliti mulai mencari tahu beberapa acuan/patokan untuk mencari dan membantu untuk inovasi dari beberapa penelitian yang relevan. Tujuan penelitian ini adalah menguji kelayakan dan mengembangkan sebuah media Pembelajaran game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal: untuk mendukung inovasi dalam sebuah pembelajaran yang telah sebelumnya dijelaskan oleh peneliti. Aplikasi ini dibuat untuk mendukung semangat dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

3.1.1 Analisis front-end

Hasil wawancara dilakukan dengan pendidik kelas XI SMA N 4 Sumbawa Besar guru mata pelajaran Muatan Lokal, saat wawancara pendidik menjelaskan beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung diantaranya siswa siswi kurang bersemangat saat pembelajaran, siswa dan siswi mudah bosan saat pendidik menerangkan menggunakan media LKS dan media tulis saja untuk menunjang pembelajaran. Untuk memperbaiki kondisi tersebut peneliti mengembangkan media lain untuk menunjang pembelajaran adalah media game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” menggunakan construct 2.

3.1.2 Analisis Konsep

Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas XI SMA N 4 Sumbawa Besar berdasarkan analisis karakteristik yang dilakukan peneliti ke siswa dan siswi kelas XI SMA N 4 Sumbawa Besar adalah meliputi cara belajar yang masih dibutuhkan oleh siswa dan siswi. Siswa dan siswi kelas XI SMA N 4 Sumbawa Besar lebih menyukai belajar dengan bermain dan permainan yang memiliki aturan. Media Pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” ini telah disesuaikan dengan materi yang ada di sekolah SMA N 4 Sumbawa Besar.


3.1.3 Perumusan Tujuan Pembelajaran

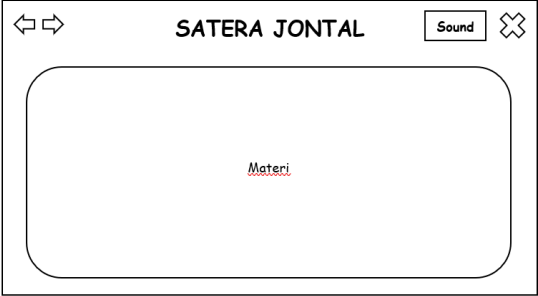
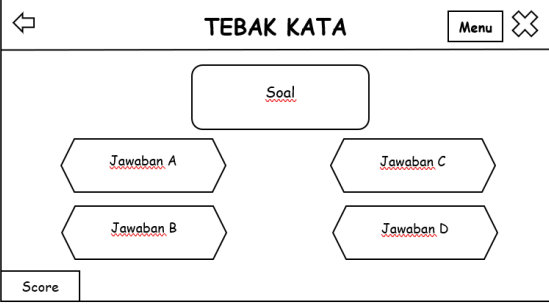
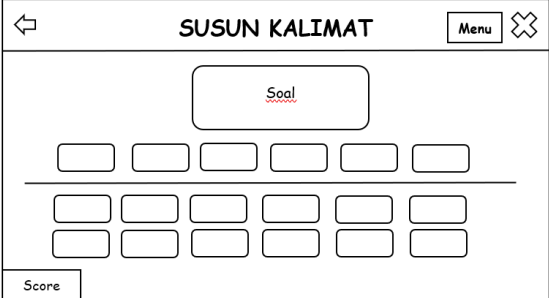
Berdasarkan analisis penelitian terhadap media pembelajaran yang digunakan pendidik di SMA N 4 Sumbawa Besar. Media Pembelajaran Game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” ini akan berdasarkan kurikulum Merdeka KI 1/ KD 1.1/ KD 1.2, karena SMA N 4 Sumbawa Besar menggunakan kurikulum medeka.

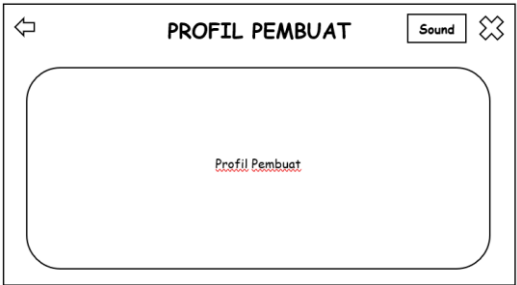
3.2 Tahap Perencanaan (Design)

Desain Rencana Awal Peneliti

Peneliti memikirkan desain dan mudah di pahami oleh pengguna berikut sketsa awal desain awal dari Peneliti:

No	Desain	Keterangan
1	<p>Tampilan Awal</p> 	<p>Tampilan awal akan menampilkan menu pengenalan huruf, menu tebak kata, menu susun kalimat, menu profil pembuat, menu pengaturan backsound, dan tombol keluar</p>

2	<p>Menu Pengenalan Huruf</p> 	<p>Pada menu pengenalan huruf menampilkan materi tentang pengenalan huruf aksara sumbawa “satera jontal”, contoh huruf, dan juga tanda bacanya</p>
3	<p>Menu Tebak Kata</p> 	<p>Pada menu tebak kata didalamnya terdapat permainan tebak kata dari huruf aksara sumbawa “satera jontal”. Pengguna memilih jawaban yang tepat sesuai dengan soal yang ditampilkan diatas. Pengguna akan mendapatkan skor jika menjawab dengan benar. Terdapat tombol anak panah untuk kembali ke tampilan awal, tombol menu untuk mengatur suara backsound dan juga melihat petunjuk permainan, serta tombol exit untuk keluar dari aplikasi.</p>
4	<p>Menu Susun Kalimat</p> 	<p>Pada menu susun kalimat didalamnya terdapat permainan susun kalimat menggunakan huruf aksara sumbawa “satera jontal” yang mana huruf-huruf yang ada dibawah di susun sehingga membentuk sebuah kalimat diatas.</p>

5	<p>Menu Profil Pembuat</p> 	<p>Pada menu profil pembuat menampilkan profil pembuat aplikasi media pembelajaran</p>
---	--	--

Tabel 1. Tahap Perencanaan

3.3 Tahap Pengembangan (Development)



Gambar 3. Tahap Pengembangan

Gambar tampilan awal merupakan tampilan awal dari menu utama setelah pertama kali masuk kedalam game edukasi ini, desain dari game edukasi ini terinspirasi dari Jontal (daun Lontar) Karena pada zaman dahulu huruf aksara sumbawa ditulis diatas daun Lontar.

3.4 Implementasi (Implementation)

Media Pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” Berbasis Android penyebaran media dibagikan langsung kepada pendidik SMA N 4 Sumbawa Besar secara langsung agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3.5 Evaluasi (Evaluation)

Tahap Evaluasi menggunakan Black Box, Penilaian Ahli Media, Penilaian Ahli Materi, Penilaian pengguna yaitu Siswa dan Siswa SMA N 4 Sumbawa Besar.

Data tersebut merupakan hasil penelitian dari uji media yang menjelaskan bahwa terdapat 3 responden yang menilai media pembelajaran, hasil koefisien paritem dan rata-rata dari kedua responden. Penilaian pada setiap item menunjukkan hasil koefisien V yang hampir sama.

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{17,4}{24} = 0,725$$

Limit tabel Aiken V 24 item berketentuan dengan lower limit 0,64 sampai upper limit 0,93. Hasil di atas menunjukkan bahwa 24 item memiliki nilai V 0,725. Maka validasi isi yang didapat dinyatakan valid karena sesuai dengan tabel limit aiken

Hasil penilaian persentase interpretasi didapatkan hasil, untuk aspek desain pembelajaran dari item 1 sampai 9 didapatkan nilai rata rata 69,4 persen. Untuk aspek komunikasi visual dari item 10 sampai 16 didapatkan nilai rata rata 83,3 persen. Untuk aspek perangkat lunak dari item 17 sampai 24 didapatkan nilai rata rata 77,08 persen.

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{17,4}{24} \times 100\% = 72\%$$

Dengan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan persentase nilai total rata rata hasil uji validitas ahli media yaitu 72 persen. Nilai tersebut masuk kedalam kategori "Layak" pada kategori penilaian Persentase Interpretasi.

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{19,25}{23} = 0,83$$

Mengenai hasil uji materi yang telah dilaksanakan peneliti terhadap 2 responden. Data didapatkan dari 2 responden dengan penelitian aplikasi game edukasi aksara sumbawa. Menurut tabel aiken V dijelaskan bahwa limit untuk 23 item adalah lower bernilai 0,64 upper limit bernilai 0,93 dan total nilai V yang dapat adalah 19,25. Maka dari penilaian media

pembelajaran oleh ahli materi memiliki nilai V rata rata 0,83, mengacu pada hasil yang didapatkan maka dapat diambil kesimpulan validasi isi yang diambil valid sesuai dengan acuan limit dari tabel aiken V.

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{19,25}{23} \times 100\% = 83\%$$

Setelah melakukan perhitungan dari total yang ada, maka didapatkan perhitungan dari presentase intrepretasi sebanyak 83%. Nilai tersebut masuk kedalam kategori “Layak” pada kategori penilaian Presentase Interpretasi.

4. PENUTUP

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” Berbasis Android, mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan peneliti dari penelitian ini adalah media pembelajaran game edukasi aksara sumbawa “satera jontal” berbasis android menggunakan Construct 2. Didalamnya terdapat pengenalan huruf aksara sumbawa “satera jontal”, tebak kata menggunakan huruf aksara sumbawa “satera jontal”, susun kalimat menggunakan huruf aksara sumbawa “satera jontal”. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)
2. Game Edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” yang telah dikembangkan diujikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa siswi SMA Negeri 4 Sumbawa Besar dari hasil pengujian ahli materi data didapatkan dari 1 responden yaitu pendidik SMA Negeri 4 Sumbawa Besar dengan Penelitian aplikasi aksara sumbawa “satera jontal”. Menurut table Aiken V dijelaskan bahwa limit untuk 23 item adalah lower bernilai 0,64 upper limit bernilai 0,93 dan total nilai V yang dapat adalah 19,25. Maka dari penilaian media pembelajaran oleh ahli materi memiliki nilai V rata rata 0,83, mengacu pada hasil yang didapatkan maka dapat diambil kesimpulan validasi isi yang diambil valid sesuai dengan acuan limit dari tabel aiken V. Ahli media data didapat dari 3 responden yaitu dosen Pendidikan Teknik Informatika yang menilai media pembelajaran, hasil koefisien paritem dan rata-rata dari ketiga reponden. Penilaian pada setiap item menunjukkan hasil koefisien V yang hampir sama, Limit tabel Aiken V 24 item berketentuan dengan lower limit 0,64 sampai upper limit 0,93. Hasil di atas menunjukkan bahwa 24 item

memiliki nilai V 0,725. Maka validasi isi yang didapat dinyatakan valid karena sesuai dengan tabel limit aiken. Dengan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan persentase nilai total rata rata hasil uji validitas ahli media yaitu 72 persen. Nilai tersebut masuk kedalam kategori “Layak” pada kategori penilaian Presentase Interpretasi. Penilaian siswa berdasarkan angket dari siswa kelas XI SMA Negeri 4 Sumbawa Besar pada mata pelajaran Muatan Lokal materi satera jontal , rata rata yaitu 78 termasuk dalam kategori acceptable yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan menggunakan SUS (System Usability Scale) yang terdiri dari 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna media pembelajaran yakni kelas XI Sekolah Menengah Atas. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan perhitungan SUS dan hasil tersebut masuk kategori GOOD dengan grade scale C. Dengan demikian maka secara usability berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak.

PERSANTUNAN

Peneliti mengucapkan terimakasih atas selesainya penulisan artikel ini kepada seluruh mitra yang telah memberikan waktu untuk menelaah dan menilai artikel yang ditulis oleh peneliti:

1. Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng. (Dosen Pembimbing Studi Pendidikan Teknik Informatika UMS).
2. Rosmina Dewi S.Pd. (Guru SMA Negeri 4 Sumbawa Besar).
3. Firmansyah S.Pd. (Ahli Materi, dan Guru SMA Negeri 4 Sumbawa Besar).
4. Aditya Nur Cahyo, S.Kom, M.Eng (Ahli Media, dan Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika UMS).
5. Dias Aziz Pramudita, S.Pd., M.Cs. (Ahli Media, dan Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika UMS).
6. Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng. (Ahli Media dan Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika UMS).

DAFTAR PUSTAKA

- Adhantoro, M. S., & Supriyono, H. (2017). *Apliasi Edukasi Menulis dan membaca Aksara Jawa (ambarawa) sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android*. May 2018, 3–50.
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>

- Arisandi, F. (2018). *SATERA JONTAL SUMBAWA BERBASIS ANDROID PROGRAM STUDI INFORMATIKA*.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). *Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk*. 3(1), 17–22.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8225>
- Parsazadeh, N., Ali, R., & Rezaei, M. (2018). A framework for cooperative and interactive mobile learning to improve online information evaluation skills. *Computers and Education*, 120(August), 75–89. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.010>
- Putri Laraswati Khoirun Nisa, Jauharul Maknunah, A. S. (2017). Game Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa “HANACARAKA ” Berbasis Android. *Senasif, September*, 756–765.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>
- Sutama, S., Sandy, G. A., & Fuadi, D. (2017). Pengelolaan penilaian autentik kurikulum 2013 mata pelajaran matematika di SMA. *Manajemen Pendidikan*, 12(1), 105–114.
- Ridoi Mokhammad (2018). Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2. *Maskha*, February 2018, 1-8
- Bahri, S. (2018). The Comparative Study On Sasak and Samawa Folktales: Understanding The People Of Sasak and Samawa. *MABASAN*, 12(2), 167–184.
- 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=_grfDwAAQBAJ&dq=satera+jontal&lr=&hl=id&so urce=gbs_navlinks_s
- 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.
- 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)

Khusnul Lutfi Marfuatun Nafi.2011.Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Wahyudi. 2016. Aplikasi Pembelajaran Aksara Satera Jontal Berbasis Android. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika STMIK Akakom, Yogyakarta.

