

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta proses konstruksi media RANCAKA (Ruang Ajar Nasional Cinta Aksara Jawa) yang berorientasi pada kecakapan digital siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor, butir-butir temuan dirangkum sebagai berikut:

1. Penerapan model ADDIE yang menyentuh fase analisis, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi akhir menjadi tulang punggung dalam melahirkan produk ini secara sistemik. Tahapan analisis awal membongkar fakta bahwa pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa dan Sandhangan masih terbentur dinding keterbatasan ketersediaan alat bantu ajar. Realitas ini menuntut solusi konkret. Serangkaian desain dan purwarupa kemudian dieksekusi hingga mewujudkan menjadi aplikasi Android yang interaktif sekaligus adaptif terhadap tuntutan pedagogis zaman sekarang.
2. Daya guna RANCAKA berada pada level yang sangat mumpuni jika ditilik dari angka-angka validasi yang dikontribusikan oleh para pakar di bidangnya. Konfirmasi ahli bahasa membuahkan persentase 95% 7878 sementara aspek media bertengger di angka 87,5%, dan bobot materi mendapat apresiasi tertinggi sebesar 93,3% yang masuk kategori sangat kredibel. Akumulasi rata-rata seluruh validator menyentuh poin 83,94%. Angka ini adalah bukti nyata.
3. Tanggapan dari para pengguna di lapangan rupanya sangat menggembirakan selama masa pengujian berlangsung. Pada fase uji coba individu, aplikasi ini

meraih angka 93,3%, yang kemudian diikuti skor 90% pada kelompok kecil serta 88% saat diuji dalam lingkup lapangan yang lebih luas. Data empiris tersebut mengonfirmasi bahwa peserta didik merasa terbantu dengan eksistensi RANCAKA. Alhasil, media ini dinyatakan tuntas tanpa memerlukan rombakan besar.

4. Berangkat dari pijakan ini, RANCAKA sebagai aplikasi bermuatan literasi digital pada topik Aksara Jawa layak diposisikan sebagai perangkat utama pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Keterbatasan Produk

Walaupun RANCAKA telah menyandang predikat layak pakai, produk ini tidak serta-merta hadir tanpa celah teknis maupun substansial, di antaranya:

1. Aksesibilitas aplikasi saat ini masih terkunci pada ekosistem Android, sehingga pengguna gawai dengan sistem iOS belum bisa mengoperasikannya.
2. Cakupan materi di dalamnya masih terspesialisasi pada segmen Aksara Jawa dan Sandhangan saja, belum menjangkau spektrum luas muatan lokal Bahasa Jawa secara utuh.
3. Instrumen evaluasi masih berformat latihan konvensional yang sederhana dan minus sistem basis data untuk perekaman skor siswa secara otomatis.
4. Fokus uji coba hanya bertumpu pada subjek kelas IV SDN 02 Madiun Lor. Akibatnya, klaim mengenai generalisasi efektivitas media di sekolah lain masih butuh pembuktian lanjutan.

5. Butuh langkah penyempurnaan konten, variasi soal, serta penajaman fitur interaktif demi memicu pengalaman belajar yang lebih menggugah. Kerja belum selesai.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Realitas empiris membuktikan bahwa penciptaan RANCAKA (Ruang Ajar Nasional Cinta Aksara Jawa) memberi warna baru bagi dinamika kelas IV sekolah dasar. Validasi berlapis dari otoritas bahasa, media, dan materi, berkelindan dengan animo positif siswa, menegaskan bahwa perangkat ini telah melewati kurasi yang ketat.

Efektivitas media ini tercermin dari melonjaknya gairah belajar peserta didik dalam menjinakkan kerumitan Aksara Jawa. Perpaduan narasi interaktif, visualisasi audio, serta simulasi soal memacu keaktifan siswa sekaligus memangkas abstraksi materi yang selama ini dianggap berat. Sisi yang kerap luput dari pengamatan adalah bagaimana guru terbantu dalam mengorkestrasikan materi secara modern tanpa kehilangan esensi tradisi.

Riset ini menyodorkan sumbangsih praktis bagi peta jalan literasi digital dalam lingkup kurikulum Bahasa Jawa. Aplikasi RANCAKA menjelma sebagai instrumen yang menghidupkan student centered learning, di mana kemandirian siswa menjadi mesin penggerak utama proses kognitif. Secara teoretis, fakta ini memperkuat tesis bahwa teknologi digital sanggup mendislokasi kejenuhan belajar bahasa daerah. Pemanfaatan platform semacam ini ialah bentuk inovasi nyata bagi mutu pendidikan dasar masa depan.

D. Saran

Berdasarkan pada serangkaian pengalaman riset yang telah dilalui, peneliti merumuskan beberapa masukan strategis:

1. Bagi Tenaga Pendidik

Diharapkan para guru tidak ragu menggunakan Aplikasi RANCAKA sebagai media pembelajaran alternatif dalam menyampaikan materi Bahasa Jawa. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat mengurangi rasa jenuh serta meningkatkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar dengan lebih giat.

2. Bagi Peserta Didik

Siswa didorong untuk memposisikan RANCAKA sebagai pendamping belajar yang fleksibel di luar jam sekolah. Kemudahan navigasi aplikasi ini memungkinkan penguasaan Aksara Jawa dilakukan secara mandiri di mana pun mereka berada.

3. Bagi Institusi Sekolah

Pihak sekolah perlu memberikan lampu hijau serta fasilitas yang memadai bagi penetrasi media digital di ruang-ruang kelas. Infrastruktur penunjang adalah kunci keberhasilan integrasi teknologi ini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat memperluas ruang lingkup Aplikasi RANCAKA dengan menambahkan materi pembelajaran yang lebih lengkap dan menyeluruh. Selain itu, pengembangan kompatibilitas aplikasi agar dapat digunakan pada berbagai sistem operasi juga perlu

menjadi perhatian utama, sehingga manfaatnya tidak terbatas hanya pada perangkat berbasis Android. Di samping itu, pengujian mengenai pengaruh penggunaan media ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa perlu dikaji secara lebih mendalam dan menyeluruh.