

Perancangan Buku Interaktif “Kawruh Aksara Pegon” sebagai Media Pembelajaran Siswa MI di Kabupaten Kediri

Muhammad Nu'man Assakarfi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
numanassakarfi@student.uns.ac.id

Sayid Mataram

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
sayidmataram@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Aksara Pegon merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengadopsi dari pendidikan pondok pesantren, dengan menggunakan huruf Arab namun dalam bahasa Jawa. Penggunaan aksara Pegon yang sedikit berbeda dengan tata bahasa Arab, sehingga hal menimbulkan kesulitan dalam mempelajari dan memahaminya, khususnya pada siswa tingkat madrasah ibtidaiyah (MI). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan perancangan media pembelajaran alternatif yang disampaikan melalui media komunikasi visual dalam bentuk buku interaktif. Buku interaktif tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Pegon, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penelitian ini merupakan jenis Research and Development yang menggunakan model ADDIE guna menghasilkan rancangan media berupa buku interaktif pembelajaran aksara Pegon bagi siswa MI di wilayah Kediri.

Kata Kunci: Aksara Pegon, Buku Interaktif, Madrasah Ibtidaiyah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan potensi-potensi dalam diri seorang insan baik jasmani maupun rohani yang sesuai dengan nilai yang berlaku pada tradisi dan masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses transformasi pengetahuan menuju kearah perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan semua potensi insan (Roqib, 2019).

Metode pengajaran dalam dunia pendidikan disesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik (Hardiyanti, Abd Aziz, dan Idawati. 2019). Salah satu metode pengajaran yang diadopsi adalah penggunaan aksara pegon sebagai media pembelajaran untuk membaca kitab-kitab Arab yang kemudian diartikan kedalam bahasa Jawa (Febriandika dan Rosyadi, 2023).

Penggunaan aksara Pegon sebagai media pembelajaran agama sudah digunakan oleh lembaga pendidikan formal di Kabupaten Kediri. Beberapa lembaga pendidikan di Kabupaten Kediri mulai menggabungkan metode pengajaran formal dengan metode non formal untuk menunjang kebutuhan siswa, khususnya dari segi agama yang mengadopsi tradisi pendidikan pondok pesantren (Anwar, 2011).

Penggunaan aksara Pegon yang sedikit berbeda dengan tata bahasa arab menimbulkan kesulitan pemahaman khususnya pada siswa tingkat madrasah ibtidaiyah. Seperti yang diterapkan oleh Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sunan Ampel yang menggabungkan materi pelajaran pada pendidikan formal dan informal. Aksara Pegon menjadi media utama dalam pembelajaran *diniyah*, maka dari itu penting bagi siswa MI untuk menguasai materi tersebut.

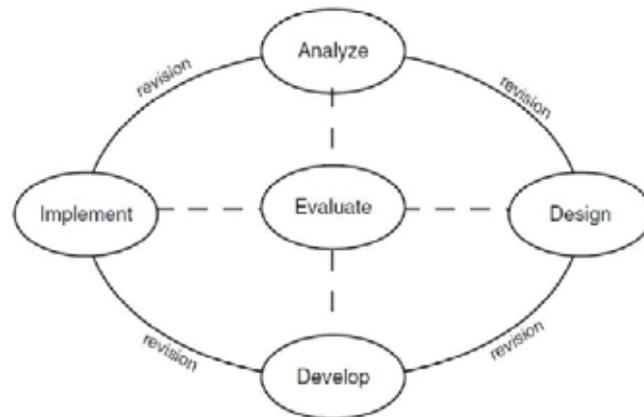
Membaca aksara Pegon dianggap susah oleh para siswa tingkat madrasah ibtidaiyah karena teknik membacanya yang berbeda dengan tata bahasa Arab. Selain itu, penggunaan bahasa Jawa halus dalam teks aksara Pegon, juga dianggap menyulitkan para siswa karena di era ini lebih terbiasa menggunakan bahasa Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan perancangan media pembelajaran alternatif yang disampaikan melalui media komunikasi visual dalam bentuk buku interaktif berjudul “KAWRUH AKSARA PEGON”.

Tujuan perancangan ini adalah merancang media pembelajaran tersebut guna memberikan pengalaman belajar menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan kemampuan serta kemauan untuk mempelajari Aksara Pegon, khususnya bagi siswa madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Kediri. Penelitian mengenai perancangan buku interaktif memang sudah banyak dilakukan, namun masih belum banyak yang mengangkat konten tentang Aksara Pegon.

METODOLOGI

Penelitian *Research and Development* (RnD) ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE didasarkan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya bersifat interaktif (Nurhikmah, *et.al.* 2023). Model ADDIE (Branch, 2009; Mataram & Margaretha, 2024) memiliki lima tahapan yang saling berkaitan, adapun lima tahapan tersebut sebagai berikut:

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE didasarkan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya bersifat interaktif (Nurhikmah, *et.al.* 2023). Model ADDIE memiliki lima tahapan yang saling berkaitan, adapun lima tahapan tersebut sebagai berikut:



Gambar 1 Bagan Penelitian dengan Model ADDIE. (Branch, 2009)

Penelitian ini menciptakan suatu media pembelajaran mengenai Aksara Pegon, sehingga materi utama dari media berupa buku ini adalah perbendaharaan dan tata Bahasa Aksara Pegon. Guna menghasilkan suatu media yang membuat siswa merasa lebih tertarik, maka digunakan elemen ilustrasi karakter dan elemen grafis. Ilustrasi karakter digunakan seolah sebagai guide yang memberikan penjelasan seklaigus sebagai teman belajar. Maka digunakan visual berupa karakter anak laki-laki berpeci dan anak perempuan berjilbab sebagai inetrpretasi siswa madrasah ibtidaiyah (Gambar 2). Penggunaan elemen karakter akan disesuaikan dengan kebutuhan konten tiap halaman, maka penerapan elemen karakter tidak seluruhnya akan digunakan.

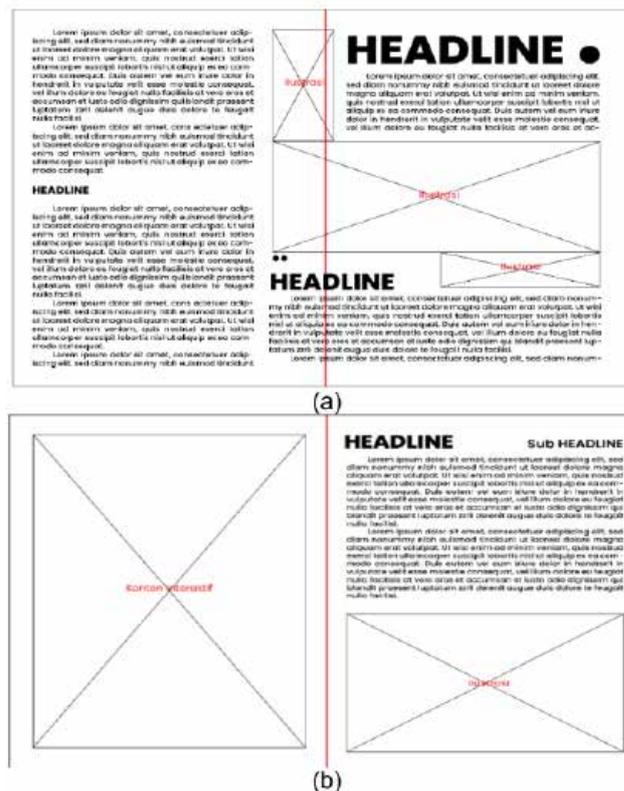
Sedangkan elemen grafis digunakan seolah sebagai ‘ice breaker’ yang membuat sajian halaman buku terlihat tidak monoton dan kaku. Seperti halnya ilustrasi karakter, elemen grafis hanya akan digunakan apabila diperlukan dengan fungsi sebagai penyelarasan pada konten utama buku yaitu aksara Pegon. Elemen grafis yang digunakan dalam buku menyesuaikan dengan nuansa Pegon berupa nuansa Arab-Jawa.



Gambar 2 Desain Karakter Pendukung pada Buku Kawruh Aksar Pegon.

Konten awal akan diisi dengan permainan interaktif sebagai pancingan awal untuk meningkatkan ketertarikan siswa. Materi pembelajaran akan dimuat pada halaman berikutnya dengan tampilan senada dengan ilustrasi buku dengan harapan siswa minat siswa tidak berkurang meski sudah masuk ke dalam materi pembelajaran. Materi pembelajaran akan dimulai dari pengenalan huruf hijaiyah yang berlanjut pada huruf sambung dan *harokat*. Penggunaan tata bahasa aksara Pegon akan dijelaskan pada materi berikutnya dan sebagai transisi perpindahan materi akan dilakukan uji materi sebagai penunjang pembelajaran. Konten interaktif akan diselipkan pada bagian-bagian halaman buku yang bertujuan agar siswa tidak jenuh dengan buku yang diajarkan. Beberapa jenis konten interaktif dimasukkan kedalam buku sebagai penunjang visual interaktif agar lebih menarik minat siswa, yaitu *games*, *hidden object*, dan *lift the flaps*.

Penempatan konten pada setiap halaman disesuaikan dengan bab buku dengan menggunakan jenis *multi panel layout* (Gambar 2 (a) dan (b)). Agar lebih efisien dalam penyusunan halaman materi, digunakan beberapa panel yang dipadukan ke dalam satu muka halaman agar dapat menampilkan lebih dari satu konten. Selain itu, pada halaman yang menekankan pada ilustrasi digunakan jenis *layout axial* guna menekankan visual tanpa menghilangkan tujuan dari materi yang dipaparkan.



Gambar 3 Rancangan Layout Buku Interaktif.

Guna menghasilkan media yang bermanfaat maka dilakukan evaluasi dengan melakukan uji beta test serta uji pakar. Uji beta test dilakukan kepada siswa MI Sunan Ampel di Kabupaten Kediri sebanyak 30 orang siswa dengan usia antara

7 hingga 12 tahun secara acak. Selain itu juga juga dilakukan uji pakar dengan narasumber guru Aksara Pegon MI Sunan Ampel serta praktisi desain komunikasi visual. Dari guru Aksara Pegon menyatakan bahwa secara konten utama tidak banyak berubah dari buku tentang Aksara Pegon lainnya, namun secara visual dianggap menarik dan mampu meningkatkan gairah siswa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Pakar dari praktisi desain komunikasi visual menyatakan bahwa penggunaan sentuhan estetika mampu memberikan daya pikat kepada siswa, namun ukuran 24x24 cm perlu menjadi pertimbangan karena akan membuang banyak kertas sisa. Sehingga ukuran tersebut tidak efisien dalam produksi buku, tetapi ukuran tersebut mampu mengatasi masalah hak cipta sebab dengan ukuran tersebut tidak mudah untuk dicopy.

Evaluasi tersebut pada dasarnya tidak mengharuskan adanya perubahan signifikan, baik pada fisik maupun konten utama dan pendukung. Namun guna lebih memaksimalkan peran buku sebagai media pembelajaran yang menarik, maka dilakukan beberapa penyesuaian khususnya pada konten ilustrasi dan grafis. Selain itu perubahan ukuran dan layout diubah menjadi A5, sehingga menghasilkan efisiensi pada produksi buku dengan catatan akan mudah dicopy secara pribadi.

PEMBAHASAN

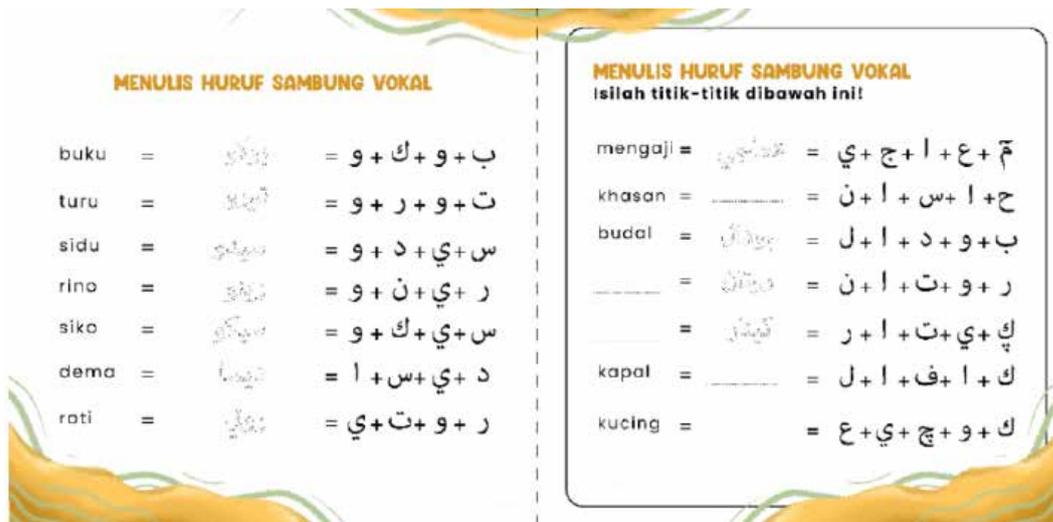
Produk Buku Interaktif

Penelitian ini menghasilkan suatu media berupa buku interaktif yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran aksara Pegon bagi siswa madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Kediri. Buku ini dibuat dalam ukuran yang tidak lazim, yaitu 24x24 cm, dengan tujuan agar mudah mobilitasnya (Gambar 6). Kualitas media cetak dan konten yang berisi ilustrasi dengan pendekatan visual anak-anak dapat membantu untuk menarik minat pada aksara Pegon.

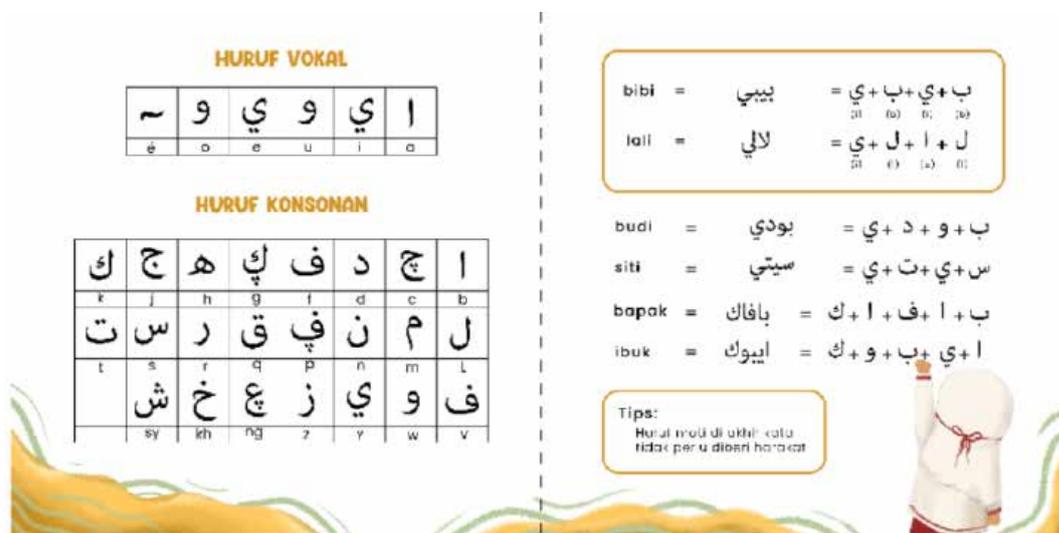


Gambar 4 Buku Interaktif “Kawruh Aksara Pegon”.

Bentuk interaksi yang dihadirkan dalam buku ini terdiri dari aktifitas belajar mandiri, aktifitas belajar dengan bantuan orang lain (guru), permainan yang memerlukan keterlibatan guru atau orang lain. Aktifitas belajar mandiri menghasilkan upaya siswa untuk berupaya mempelajari berbagai ragam huruf dan cara abaca secara mandiri dalam bentuk praktik menulis (Gambar 5). Aktifitas belajar dengan bantuan orang lain merupakan bentuk belajar bersama yang memerlukan pendampingan (Gambar 6). Sedangkan aktifitas yang berupa permainan merupakan *gimmick* atau upaya *ice breaking* dalam belajar aksara Pegon (Gambar 7).



Gambar 5 Contoh Materi Menulis Aksara Pegon sebagai Upaya Belajar Mandiri.



Gambar 6 Contoh Materi Mengenal Aksara Pegon yang Membutuhkan Bimbingan Orang Lain atau Guru.



Gambar 7 Contoh Halaman dengan Konten Permainan.

Efektivitas Media dalam Pembelajaran Aksara Pegon

Aksara Pegon dikenal sebagai Arab Jawi yaitu tulisan yang menggunakan huruf arab atau huruf hijaiyah, akan tetapi dalam praktik pembacaannya menggunakan bahasa Jawa (Elmubarok & Qutni, 2020). Kromoprawirto dalam (Hidayani, 2020) mengatakan bahwa kata Pegon berasal dari Bahasa Jawa yaitu *pego*, yang berarti '*ora lumrah anggone ngucapake*' yang berarti tidak lazim dalam pengucapannya.

Aksara Pegon merupakan bentuk akulturasi anatar budaya Arab dalam bentuk huruf Arab yang dipadukan dengan budaya Jawa dalam bentuk tuturan serta berbasis Aksara 'Hanacaraka'. Mempelajari aksara Pegon tidak hanya berbasis pada satu pengetahuan saja, baik itu Arab atau Jawa, namun dibutuhkan keduanya untuk mengerti dan memahami makna yang dipaparkan. Pada madrasah ibtidaiyah tentu saja diajarkan tentang ilmu bahasa dan aksara Arab, namun belum tentu diajarkan secara mendalam tentang bahasa Jawa.

Hal yang tidak lazim dalam masyarakat tentunya dibutuhkan suatu pendekatan untuk memahaminya, sehingga metode pembelajarannya juga memerlukan aktifitas tertentu. Segala bentuk kerumitan akan menjadi lebih mudah untuk dihadapi jika terdapat unsur ketertarikan atau minat. Sebelum siswa menjadi paham maka sangat perlu adanya pengenalan dan upaya untuk membuat tertarik, khususnya pada kasus aksara Pegon. Untuk itu media berupa buku interkatif diciptakan untuk memberikan kesan yang menarik kepada para siswa, sehingga selanjutnya akan menciptakan aktifitas kognitif yang berupaya menggali pengetahuan tentang aksara Pegon.

Siswa pada usia 7 hingga 12 tahun merupakan jenjang usia dimana mereka akan banyak tertarik pada paparan visual yang atraktif dan tidak monoton. Mereka memerlukan suatu rangsangan guna memunculkan minat untuk mempelajari suatu yang dirasa membosankan, terutama pada materi mata pelajaran tertentu. Aksara Pegon merupakan jenis tulisan yang saat ini tidak lazim digunakan oleh masyarakat awam, namun masih tetap digunakan pada sekolah berbasis pendidikan

Islam yang mengacu pada pola pondok pesantren. Maka tentunya banyak siswa yang tidak menggunakannya pada kehidupan sehari-hari, sehingga hal ini.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Aksara Pegon salah satu bentuk akulturasi budaya antara Arab dan Jawa yang sudah digunakan sejak zaman dulu dan lazim diajarkan pada beberapa sekolah berbasis agama Islam seperti madrasah dan pondok pesantren. Sebuah keunikan dimana huruf Arab digunakan sebagai media tulis atas tuturan bahasa Jawa. Perubahan zaman telah banyak membatasi penggunaan aksara Pegon dalam kehidupan keseharian, sehingga perlu suatu upaya untuk membentuk kemauan dan motivasi. Buku interaktif ini dirancang untuk menarik siswa madrasah ibtidaiyah dalam pembelajaran aksara Pegon, terutama dengan paparan-paparan visual serta konten *gimmick* pada salah satu konten utamanya. Sehingga mereka yang ada di usia tersebut merasa senang mempelajari hal-hal baru, khususnya Aksara Pegon.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Ali. 2011. *Pembaruan Pendidikan di Pesantren Lirboyo Kediri*. Kediri: IAIT Press.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Athens: Springer New York Dordrecht Heidelberg.
- Elmubarok, Zaim & Qutni, Darul. 2020. *Bahasa Arab Pegon Sebagai Tradisi Pemahaman Islam di Pesisir Jawa*. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 61-73.
- Febriandika, Nur Rizqi, & Rosyadi, Imron. 2023. *Program Pengabdian Masyarakat Internasional di Sekolah Bersepadu Musa-Asiah (Sepama) Cambodia: Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Arab Pegon*. *Abdi Psikonomi*, 136-153.
- Hardiyanti, R., Abd Aziz, & Idawati. 2019. *Pengaruh Strategi Multiple Intelelegences terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik*. PROSIDING Seminar Nasional FKIP Universitas Muslim Maros. Vol. 1.
- Hidayani, Fika. 2020. *Paleografi Aksara Pegon*. *Tamaddun: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan Islam*, 8(2).
- Mataram, Sayid & Margaretha, Ririsma. (2024, March). *Disaster mitigation comics as a communication medium for youth regarding the impact of water pollution*. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 1314, No. 1, p. 012119). IOP Publishing.
- Nurhikmah, Sandy, Ali, & Ruswandi. 2023. *Desain Pembelajaran PAI Dengan Model ADDIE Pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir Di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay*. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan kemasyarakatan*, 17(2).
- Roqib, Moh. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Lkis.