

## Perancangan Aplikasi Edukasi Aksara Mbojo untuk Android

Ridwan<sup>a1</sup>, Ahyar<sup>b2</sup>, Nur Fitriyaningsih<sup>c3</sup>, Meirizka Hani Putri<sup>d4</sup>, Leni Lutfiani<sup>e5</sup>

<sup>a,b,c,d</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima  
Jl. Pendidikan Taman Siswa No.1 Kab.Bima

<sup>e</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima  
Jl. Pendidikan Taman Siswa No.1 Kab.Bima

<sup>1</sup>[ridwanbabata@gmail.com](mailto:ridwanbabata@gmail.com)

<sup>2</sup>[ardiantoahyar9@gmail.com](mailto:ardiantoahyar9@gmail.com)

<sup>3</sup>[nurfitriyaningsih984@gmail.com](mailto:nurfitriyaningsih984@gmail.com)

<sup>4</sup>[meirizka.hnp01@gmail.com](mailto:meirizka.hnp01@gmail.com)

<sup>5</sup>[lenibima2@gmail.com](mailto:lenibima2@gmail.com)

### Abstrak

Kesesuaian media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses belajar dan mengajar, minat belajar siswa pun dapat terpengaruh dari kurangnya media pembelajaran yang digunakan, karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran untuk siswa pada mata pelajaran muatan lokal di SDN 58 Kota Bima untuk meningkatkan minat belajar siswa. Diharapkan dengan hadirnya aplikasi ini Aksara Mbojo tetap lestari dan tidak terlupakan. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan platform Mit App Inventor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* sedangkan untuk model pengembangan aplikasi ini menggunakan 4D model yang melalui tahap *define* atau pendefinisian, tahap *design* atau tahap perancangan, tahap *develop* atau pengembangan dan terakhir tahap *disseminate* atau ujicoba. Aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo sudah melalui tahap ujicoba dan sudah diterapkan pada siswa kelas 6 SDN 58 Kota Bima. Menurut pemaparan dari guru pengampu mata pelajaran muatan lokal, terdapat ketidaktersediaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan cara konvensional menggunakan papan tulis, dan siswa menjadi lebih mudah bosan saat belajar, namun beberapa siswa sudah dapat menghafal aksara dasar a, i, u, e, dan o. Setelah aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo diterapkan di kelas dan mendapat respon yang baik dari siswa, sua-sana belajar menjadi lebih hidup, siswa bersemangat dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Saat siswa menggunakan fitur Menebak Aksara, dari 20 siswa kelas 6, 13 siswa menjawab benar lebih banyak dan 7 siswa menjawab salah lebih banyak, hal ini mengindikasikan adanya pertumbuhan pada minat belajar siswa.

**Kata kunci:** Aksara Mbojo, Media Pembelajaran, Text-to-Speech, Mit App Inventor, Minat Belajar Siswa

## Designing a Mbojo Script Educational Application for Android

### Abstract

The suitability of learning media is very influential on the learning and teaching process, student interest in learning can also be affected by the lack of learning media used, therefore the purpose of this study is to develop learning media for students in local content subjects at SDN 58 Kota Bima to increase student interest in learning. It is hoped that with the presence of this application, the Mbojo script will be preserved and not forgotten. This application was developed using the Mit App Inventor platform. The method used in this research is R&D (Research and Development) while for this application development model using the 4D model which goes through the define stage, the design stage, the develop stage and finally the disseminate stage. The Aksara Mbojo learning application has gone through the trial stage and has been applied to grade 6 students of SDN 58 Kota Bima. According to the local content teacher, there is an unavailability of learning media, teachers only use conventional methods using the blackboard, and students become bored more easily when learning, but some students have been able to memorize the basic characters a, i, u, e, and o. After the Mbojo Script learning application was implemented in the classroom and received a good response from students, the learning atmosphere became more lively, students were excited and followed the learning process well. When students used the Guess the Script feature, out of 20 Grade 6 students, 13 students answered more correctly and 7 students answered more incorrectly, indicating a growth in students' interest in learning

**Keywords:** Mbojo Script, Learning Media, Text-to-Speech, Mit App Inventor, Student Interest in Learning

### I. PENDAHULUAN

Penduduk Indonesia biasanya mampu untuk berbicara lebih dari satu bahasa (dwibahasa), pada daerah Bima Nusa Tenggara Barat, penduduknya sudah terbiasa menggunakan Bahasa Bima atau *nggahi mbojo* dan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, daerah Bima juga, mempunyai Aksara Mbojo yang dulu sering digunakan oleh masyarakat Bima Nusa Tenggara Barat. Mahsun dalam [1] Bahasa Bima merupakan wadah serta sarana untuk menyatakan pikiran dan maksud yang ingin dituturkan. *Approximately 9000 people who live in the eastern region of Sumbawa Island speak the Bima language* (Arafiq, 2020). Blust dalam [2] *Bima language has been classified as a subgroup of Bima-Sumba-Flores Centro Polynesian Language*. Aksara Mbojo memiliki dua puluh sembilan huruf dan tujuh tanda baca yang dapat dikombinasikan dengan huruf. Sayangnya, tidak banyak penduduk asli Bima yang mengetahui tentang Aksara Mbojo ini. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya minat dan antusias terhadap aksara mbojo, salah satunya dalam [3] *The use of the Bima script has been rapidly declining due to regulations that differ from Latin letters and the requirement to use Latin letters as a medium for information exchange on a national and worldwide level. This discovery is concerning since it suggests that the Bima script is no longer being preserved and learned*. Perkembangan zaman dan teknologi pun memberikan dampak yang besar sehingga pelestarian aksara mbojo ini membutuhkan banyak sosialisasi dan dukungan dari pemerintah maupun masyarakat itu sendiri. Seperti pengabdian yang dilakukan oleh [4] yang menyelenggarakan pelatihan membaca dan menulis Aksara Bima pada siswa SMKN 1 Kota Bima. Pelatihan ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan dan meningkatkan minat siswa terhadap budaya. Hasil dari kegiatan pengabdian ini tentunya siswa memahami betapa pentingnya menjaga budaya agar tetap lestari serta meningkatkan kecintaan terhadap budaya Bima, siswa juga belajar menulis dan membaca aksara. Sibarani dalam [5] Hilangnya suatu kebudayaan dalam kehidupan warga lantaran oleh sekian banyak sebab yaitu berpendapat peribahasa itu kuno, tumbuhnya industri budaya global yang tidak terkontrol, berpendapat modernitas sebagai jalur dalam kemajuan pada suatu bangsa. Oleh karena itu, melestarikan warisan leluhur adalah hal yang sangat penting, salah satu usaha agar generasi yang akan datang tidak melupakan kearifan budaya lokal, adalah dengan cara menjaga dan mewariskannya kepada generasi yang akan datang [6].

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 58 Kota Bima, pada kelas enam terdapat mata pelajaran Mulok (Muatan Lokal) yang mempelajari tentang Aksara Mbojo. Namun, karena media pembelajaran untuk materi tersebut tidak ada, guru hanya menggunakan cara konvensional seperti menulis di papan tulis dan menjelaskan kepada siswa sehingga siswa pun menjadi kurang tertarik untuk mengetahui macam-macam Aksara Mbojo, juga tidak sedikit dari siswa yang berasal dari luar Bima karena itu hanya ada beberapa siswa yang mengerti dan mau belajar Aksara Mbojo. Menurut pemaparan guru, siswa sudah dapat menulis aksara mbojo namun dengan sesekali

melihat catatan mereka, guru juga menambahkan kalau ada beberapa siswa yang sudah menghafal aksara dasar yaitu a, i, u, e, dan o. Menurut hasil observasi yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi pembelajaran aksara mbojo pada SDN 58 Kota Bima untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran berperan penting sebagai penghubung antara guru dengan siswa, media pembelajaran juga menjadi salah satu alat penting agar siswa mendapatkan pengertian yang lebih baik dari apa yang diajarkan oleh guru dan media pembelajaran harus mendukung guru agar aktivitas belajar berhasil [7]. *Learning media are things that exist like books, movies, videos, etc* [8]. Faktor keberhasilan proses pembelajaran dimulai dari pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai terhadap kondisi dan situasi siswa. Daya tarik media yang kurang dapat menyebabkan rendahnya efisiensi dalam proses kegiatan belajar, karena siswa merasa bosan [9]. Melihat pemanfaatan media sepanjang proses pendidikan begitu berarti, hingga media yang inovatif butuh diberikan dengan harapan bisa jadi solusi dalam meningkatkan keahlian literasi serta hasil belajar siswa [10]. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu yang di luar diri sendiri; itu adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruhnya [11]. Selain dapat meningkatkan daya tarik, media pembelajaran pun dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh [12] yang mengatakan bahwa media pembelajaran secara psikologis menunjang siswa belajar sebab media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih kongkrit. Maka dari itu media pembelajaran yang dibuat tentunya harus sederhana, dapat dengan mudah dipahaminya oleh siswa, dan sesuai dengan materi.

Materi pelajaran Aksara Mbojo sendiri adalah materi pelajaran yang termasuk dalam Mulok atau Muatan Lokal yang khusus diadakan untuk mempelajari dan melestarikan Bahasa Bima. Peraturan Walikota no. 50 tahun 2019 menetapkan keterampilan, bahasa, sejarah, dan seni budaya sebagai mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Ketidaksiapan tenaga pengajar menjadi permasalahan pertama dalam hal pelestarian aksara mbojo ini. Tahun 2018 hanya ada sekitar 50 guru yang dibekali bimtek aksara bima [13]. Adanya aplikasi media pembelajaran Aksara Mbojo ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran. Aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo memiliki dua fitur, fitur yang pertama yakni "Mengenal Aksara" dan fitur kedua yaitu "Menebak Aksara". Fitur "Mengenal Aksara" dilengkapi dengan suara, pada saat tombol aksara ditekan maka akan mengeluarkan suara pelafalan aksara tersebut. Dalam fitur ini tidak hanya ada aksara tapi juga terdapat tanda baca dan contoh pengaplikasian dari tanda baca. Berbeda dengan fitur "Menebak Aksara", fitur ini berisi permainan yang berupa tebak aksara yang bertujuan agar pengguna dapat menajamkan ingatan mereka untuk menghafal aksara-aksara mbojo. Aplikasi ini hanya dapat dipasang pada smartphone android saja sehingga untuk iPhone dan

operating system lain belum bisa memasang aplikasi ini. Penggunaan suara pada aplikasi ini merupakan kebaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya dimana penelitian sebelumnya belum memasukkan fitur suara pada setiap aksara.

Aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo ini menggunakan dan memanfaatkan fitur *text-to-speech* dari Mit App Inventor sehingga seperti yang dijelaskan sebelumnya kedua fitur dalam aplikasi ini dapat mengeluarkan suara. Mit App Inventor sendiri adalah platform yang memudahkan kita untuk membuat aplikasi untuk Android dan iOS. *Anyone looking for real-world solutions can use MIT App Inventor, an online development tool. Its web-based "What you see is what you get" (WYSIWYG) editor makes it easier to make mobile applications for the operating systems iOS and Android* [14].

Banyak penelitian yang sudah lebih dulu membahas topik yang dibahas oleh peneliti seperti penelitian yang dilakukan [15] yang membuat media pembelajaran, namun untuk aksara lontara dan budaya bugis. Aplikasi ini terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa karena ditemukan adanya peningkatan pemahaman siswa dari 47,91% menjadi 79,79%. [16] membuat keyboard untuk smartphone Android yang dinamai *Local Language Keypad* yang sangat menarik, selain aplikasi mereka juga mempunyai *website* yang dapat diakses menggunakan laptop. [3] membuat aplikasi berbasis android untuk menerjemahkan huruf latin ke dalam naskah dan yang terakhir [17] kurniati membuat media pembelajaran Aksara mbojo menggunakan Adobe flash. Aplikasi yang dibuat sudah dinyatakan layak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dari penelitian kurniati peneliti dapat menyimpulkan bahwa kebaruan dari penelitian ini adalah aplikasi Aksara Mbojo yang peneliti buat dapat menggunakan fitur suara, dimana setiap tombol aksara dapat mengeluarkan suara jika ditekan dan memiliki fitur menebak aksara yang juga dilengkapi dengan fitur suara.

II. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo adalah *R&D (Research and Development)* metode ini merupakan prosedur penelitian yang digunakan guna menciptakan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut [18]. Penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*) adalah kata yang berjalan beriringan. Frasa ini menggabungkan dua kata kerja, masing-masing dengan tujuan untuk melakukan aktivitas tertentu. Penelitian adalah suatu proses dan aktivitas ilmiah yang mengikuti aturan, ketentuan, dan standar penelitian yang diakui secara *universal*. Pengembangan, di sisi lain, berarti peningkatan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas [19]. Sementara untuk model pengembangan peneliti menggunakan model 4D (*four-D model*). Ada empat tahapan dari model ini yaitu tahap *define* atau pendefinisian, tahap *design* atau tahap perancangan, tahap *develop* atau pengembangan dan terakhir tahap *disseminate* atau ujicoba [20].

1. Instrumen Pengumpulan Data
  - a. Angket

Angket digunakan untuk melakukan validasi ahli media dan ahli materi serta melakukan uji respon siswa. Angket dibuat menggunakan skala likert dengan keterangan skala penilaian 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju 3 = Netral, 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju. Untuk angket uji respon siswa menggunakan opsi Ya dan Tidak. Angket uji respon siswa akan di isi oleh 20 siswa kelas enam SDN 58 Kota Bima.

TABEL I  
KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	User Interface	Tampilan aplikasi Aksara Mbojo	1,2,4
2.	User Experience	Suara aplikasi Aksara Mbojo	3
		Ketepatan penempatan tombol Aksara serta kejelasan huruf aksara mbojo	2,4
		Fitur menebak aksara	5
3.	Benefit	Manfaat aplikasi Aksara Mbojo	6,7,8,9
		Kemudahan penggunaan aplikasi	10,11
4.	Suitability for student	Sesuai digunakan untuk siswa	12

TABEL II  
KISI-KISI ANGKET AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan komptensi inti dan kompetensi dasar	1
		Materi mudah dipahami dan jumlah aksara cukup	2,3
2.	Kesesuaian aplikasi	Kemudahan penggunaan aplikasi	4,5,6,8
		Belajar mandiri	7,9
		Preferensi ahli	10

TABEL III  
KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA

No.	Aspek	Indikator	Butir Item
1.	Media Pembelajaran	Aplikasi dapat digunakan pada android	1
		Tampilan dan suara	2,3,4
2.	Materi	Pemahaman materi	5
		Kesesuaian materi	6
3.	Manfaat	Siswa merasa termotivasi	7
		Siswa memahami materi lebih baik	8
		Siswa mudah menghafal aksara	9
		Munculnya rasa ingin tahu	10

- b. Lembar Observasi  
Lembar obervasi digunakan untuk mengetahui keadaan awal sebelum siswa menggunakan aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo.
- c. Dokumentasi

Dilakukan untuk pengamatan saat siswa menggunakan aplikasi.  
 2. Teknik Analisis Data  
 Perhitungan validasi angket ahli media dan ahli materi menggunakan rumus Gregory [21].

$$Vi = \frac{D}{A+B+C+D} \tag{1}$$

- Keterangan:  
 Vi = Validasi isi Gregory  
 A = Menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai angket  
 B = Penilai kedua menunjukkan ketidaksetujuan  
 C = Penilai pertama menunjukkan ketidaksetujuan  
 D = Kedua penilai setuju

TABEL IV  
 KATEGORI VALIDITAS GREGORY

Persentase	Kategori
0,8 - 1	Validitas Sangat Tinggi
0,6 - 0,79	Validitas Tinggi
0,40 - 0,59	Validitas Sedang
0,20 - 0,39	Validitas Rendah
0,00 - 0,19	Validitas Sangat Rendah

Perhitungan reliabilitas angket menggunakan inter-rater reliability dengan menggunakan koefisien *cohen kappa*.

TABEL V  
 KATEGORI COHEN KAPPA

Nilai	Tingkat kesepakatan
< 0.20	Poor
0.21 - 0.40	Fair
0.41 - 0.60	Moderate
0.61 - 0.80	Good
0.81 - 1.00	Very Good

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil uji validasi angket

A. Uji validasi ahli materi

$$Vi = \frac{10}{0+0+0+10} = 1,0 \tag{2}$$

TABEL VI  
 MATRIKS 2X2 AHLI MATERI

Matriks 2x2		Penguji 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penguji 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	10

Perhitungan validasi ahli materi menghasilkan angka 1,0 yang berarti angket memiliki “Validitas Sangat Tinggi”.

B. Uji validasi ahli media

$$Vi = \frac{12}{0+0+0+12} = 1,0 \tag{3}$$

TABEL VII

Matriks 2x2		Penguji 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penguji 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	12

MATRIKS 2X2 AHLI MEDIA

Perhitungan validasi ahli media menghasilkan angka 1,0 yang berarti angket memiliki “Validitas Sangat Tinggi”.

2. Hasil uji reliabilitas angket

A. Uji reliabilitas ahli materi

TABEL VIII  
 INTER RATER RELIABILITY AHLI MATERI

	Symmetric Measures			
	Value	Asymptotic Standard Error <sup>a</sup>	Approximate T <sup>b</sup>	Approximate Significance
Measure of Kappa Agreement	1.000	.000	3.985	.000
N of Valid Cases	10			

Perhitungan inter rater reliability mendapatkan nilai sebesar 1.00 yang berarti terjadi kesepakatan yang sangat baik antara penguji 1 dan penguji 2. Maka dapat dikatakan angket reliabel.

B. Uji reliabilitas ahli media

TABEL IX  
 INTER RATER RELIABILITY AHLI MEDIA

	Symmetric Measures			
	Value	Asymptotic Standard Error <sup>a</sup>	Approximate T <sup>b</sup>	Approximate Significance
Measure of Kappa Agreement	.438	.233	1.833	.067
N of Valid Cases	12			

Perhitungan inter rater reliability mendapatkan nilai sebesar 0.43 yang berarti terjadi kesepakatan yang cukup atau *moderate* antara pengujian 1 dan pengujian 2. Maka dapat dikatakan angket reliabel.

3. Perancangan aplikasi Aksara Mbojo

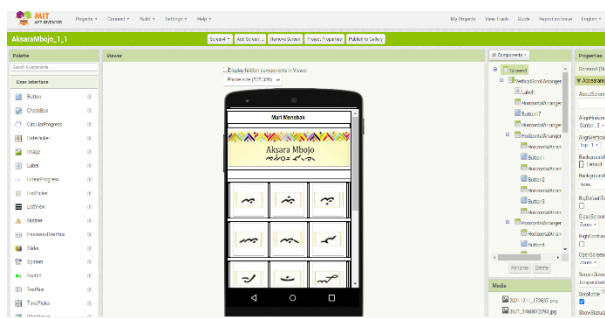
Tahapan pengembangan aplikasi menggunakan model 4D

A. Tahap Define

Dalam tahap ini dilakukan analisis tentang masalah serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dan apa saja fitur-fitur yang akan dimasukkan dalam aplikasi. Peneliti melakukan observasi dan menemukan bahwa belum tersedianya media pembelajaran untuk mulok materi Aksara Mbojo di SDN 58 Kota Bima. Setelah mempertimbangkan kebutuhan media pembelajaran untuk siswa peneliti memasukkan dua fitur pada aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo yaitu fitur Mengenal Aksara dan fitur Menebak Aksara.

B. Tahap Design

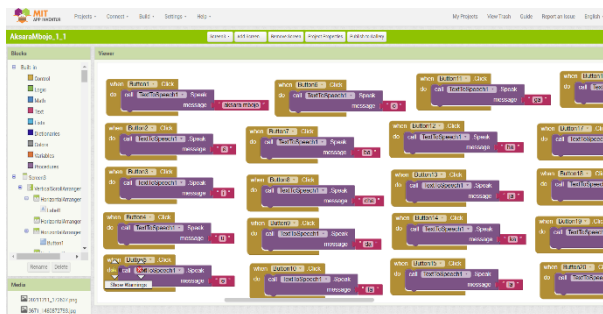
Tahap ini melanjutkan tahap selanjutnya. Tahap ini menentukan bagaimana desain aplikasi juga tata letak serta materi yang akan difokuskan dalam aplikasi. Dalam aplikasi ini hanya fokus pada materi Aksara Mbojo.



Gambar 1. Tahap Design

C. Tahap Develop

Eksekusi dari tahap sebelumnya dilakukan dalam tahap ini. Dalam tahap ini pengkodean mulai dilakukan dan peneliti meminta validasi dari pakar atau ahli media serta ahli materi (lihat Tabel V dan Tabel VI).



Gambar 2. Proses coding

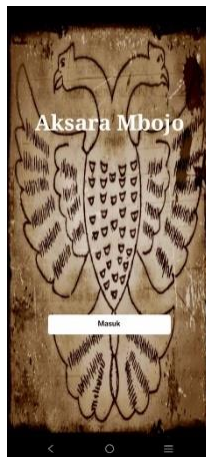
D. Tahap Disseminate

Dalam tahap ini dilakukan uji coba terhadap fitur-fitur aplikasi, dan uji coba kepada siswa. Berikut rincian uji coba fitur dari aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo.

TABEL X  
UJI COBA FITUR APLIKASI

Fitur	Hasil
Fitur mengenal Aksara	Berjalan baik
Fitur menebak aksara	Berjalan baik
Suara semua tombol aksara	Berjalan baik

Sesudah proses uji coba berikut tampilan dari aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo.

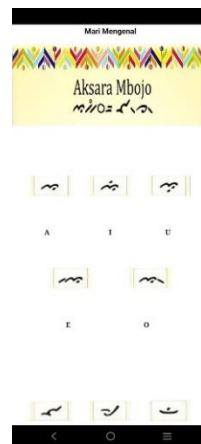


Gambar 3. Tampilan awal aplikasi



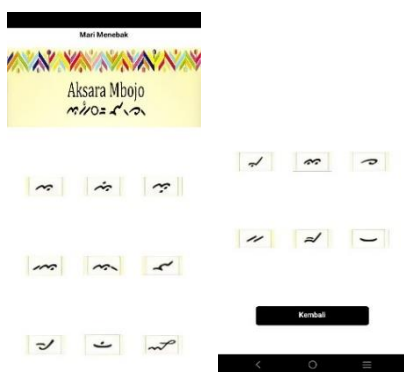
Gambar 4. Tampilan menu

Pada tampilan awal aplikasi, user dapat langsung mengklik tombol “Masuk” dan langsung akan diarahkan pada tampilan menu aplikasi dimana user bisa memilih ingin menggunakan fitur mengenal aksara atau menebak aksara.



Gambar 5. Fitur mengenal aksara

Dalam fitur Mengenal Aksara ini siswa dapat menekan salah satu aksara yang diinginkan lalu akan terdengar suara pelafalan dari aksara yang ditekan. Terdapat 29 aksara, 7 tanda baca seerta contoh dari penggunaan tanda baca.



Gambar 6. Fitur menebak aksara

Dalam fitur Menebak Aksara siswa dapat berlatih untuk menebak aksara mana yang ditanyakan oleh aplikasi. Misalnya aplikasi bertanya “Yang manakah huruf ba?” maka siswa bisa langsung memilih mana aksara yang benar.

4. Hasil uji respon siswa

Uji respon siswa dilakukan menggunakan angket pada 20 siswa kelas 6 di SDN 58 Kota Bima.

Pada pernyataan 1 “Aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo mudah digunakan pada smartphone android?” 100% siswa menanggapi YA serta 0% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 2 “Tampilan yang dimiliki aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo sudah baik?” 85% siswa menanggapi YA serta 15% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 3 “Huruf-huruf Aksara Mbojo bisa terlihat dengan jelas?” 85% siswa menanggapi YA serta 15% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 4 “Fitur suara dapat terdengar dengan baik?” 55% siswa menanggapi YA serta 45% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 5 “Materi mudah dimengerti?” 60% siswa menanggapi YA serta 40% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 6 “Materi sesuai dengan yang diajarkan di sekolah?” 100% siswa menanggapi YA serta 0% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 7 “Saya memiliki motivasi belajar yang tinggi saat menggunakan aplikasi pembelajaran aksara mbojo” 50% siswa menanggapi YA serta 50% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 8 “Saya lebih memahami materi saat menggunakan aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo?” 60% siswa menanggapi YA serta 40% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 9 “Aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo mempermudah saya untuk menghafal Aksara Mbojo” 55% siswa menanggapi YA serta 45% siswa menanggapi tidak.

Pada pernyataan 10 “Aplikasi ini menimbulkan rasa ingin tahu” 80% siswa menanggapi YA serta 20% siswa menanggapi tidak.

Berdasarkan hasil uji respon siswa di atas, dapat diketahui bahwa aplikasi Aksara Mbojo dapat digunakan dengan baik, memiliki fitur yang baik, materi mudah dimengerti dan 60% dari 20 siswa menjawab “YA” pada pernyataan nomor 8 yang berarti fitur mengenal aksara mempunyai dampak yang positif.

5. Hasil tes pemahaman siswa menggunakan fitur Menebak Aksara

TABEL XI

HASIL TEST SISWA DENGAN FITUR MENEBAK AKSARA

Siswa	Benar	Salah
Siswa 1	7	8
Siswa 2	9	7
Siswa 3	9	6
Siswa 4	3	12
Siswa 5	13	2
Siswa 6	9	6
Siswa 7	10	5
Siswa 8	5	10
Siswa 9	12	3
Siswa 10	9	6
Siswa 11	8	7
Siswa 12	8	7
Siswa 13	11	4
Siswa 14	6	9
Siswa 15	3	12
Siswa 16	9	6
Siswa 17	10	5
Siswa 18	3	12
Siswa 19	8	7
Siswa 20	6	9

Terdapat 13 siswa yang menjawab benar lebih banyak dan sisanya 7 siswa yang menjawab salah lebih banyak. Berdasarkan pengamatan dari video dokumentasi, siswa menjadi lebih aktif dalam kelas dan sangat menikmati sesi bermain dan belajar menggunakan fitur menebak aksara. Hal ini mengindikasikan adanya perubahan positif dan peningkatan terhadap minat belajar siswa.

IV. KESIMPULAN

Aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo yang dibuat memanfaatkan platform Mit App Inventor telah diujicobakan dan mendapat hasil yang baik. Aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Muatan Lokal yang mempelajari Aksara Mbojo. Berdasarkan data yang telah peneliti dapatkan, siswa cenderung tidak terlalu tertarik pada mata pelajaran ini, sehingga siswa kurang meminati materi mata pelajaran ini. Saat aplikasi pembelajaran Aksara Mbojo diterapkan pada siswa, siswa memberikan respon yang baik, mereka terlihat bersemangat untuk belajar dan mengikuti materi, hal ini terbukti dari lebih banyak siswa yang menjawab benar pada tabel XI, terdapat 13 siswa yang menjawab benar lebih banyak daripada yang menjawab salah lebih banyak, dan dapat dilihat dari hasil uji respon siswa bahwa 80% siswa menjawab “YA” pada pernyataan 10 Hal ini mengindikasikan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa dari mereka yang hanya menghafal aksara a, i, u e, dan o kini mereka dapat mengasah ingatan mereka melalui

fitur menebak aksara. Peneliti berharap kedepannya fitur suara dari aplikasi akan terus dikembangkan menjadi lebih baik lagi, semoga kedepannya fitur-fitur aplikasi Aksara Mbojo ini dapat ditambahkan agar lebih bermanfaat dan semoga artikel ini dapat menjadi acuan pada penelitian-penelitian kedepannya terkait hal-hal yang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Muslimah, "Analisis Wacana pada Lirik Ntoko Mbojo di Bima, Nusa Tenggara Barat," *LOKABASA*, vol. 12, no. 1, pp. 73–90, May 2021, doi: 10.17509/jlb.v12i1.22639.
- [2] K. Artawa, I. W. Pastika, and M. S. Satyawati, "Constituent order of clauses in bima language and its typological indication," *The International Journal of Social Sciences World (TIJOSW)*, vol. 5, no. 1, pp. 66–75, 2023, Accessed: Jan. 20, 2024. [Online]. Available: <https://www.growingscholar.org/journal/index.php/TIJOSW/article/view/276>
- [3] A. Aranta *et al.*, "Learning media for the transliteration of Latin letters into Bima script based on android applications," *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, vol. 15, no. 2, pp. 275–282, 2021, doi: <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i2>.
- [4] M. A. Tuflih, M. Mayong, and N. Nensilanti, "Pelatihan Membaca dan Menulis Aksara Bima Siswa SMK Negeri 1 Kota Bima," *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.26858/pengabdi.v3i1.33051>.
- [5] S. Sufiatun, "Metafora dalam Peribahasa Mbojo Daerah Bima Nusa Tenggara Barat: Kajian Etnolinguistik," *CAKRAWALA LINGUISTA*, vol. 6, no. 1, pp. 24–32, 2023, doi: <https://dx.doi.org/10.26737/cling.v6i1.3655>.
- [6] R. Hasanah, "Kearifan lokal sebagai daya tarik wisata budaya di Desa Sade Kabupaten Lombok Tengah," *DESKOVI: Art and Design Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 45–52, 2019, doi: <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i1.409>.
- [7] A. Sunaryo and M. Bernard, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR POKOK BAHASAN PYTHAGORAS," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, vol. 5, no. 2, pp. 531–538, 2022, doi: <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.9583>.
- [8] Y. S. Nugroho, "The making of mobile learning as learning media using MIT App Inventor 2 in alternative energy course," *International Journal of Learning and Teaching*, vol. 4, no. 3, pp. 190–194, 2018, doi: 10.18178/ijlt.4.3.190-194.
- [9] U. Nadhiroh, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa," *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>.
- [10] M. D. Istighfarini, S. Supeno, and Z. R. Ridlo, "Pengaruh media aplikasi berbasis android terhadap literasi sains dan hasil belajar IPA siswa SMP," *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, vol. 12, no. 1, pp. 61–70, 2022, doi: <https://doi.org/10.24929/lenza.v12i1.221>.
- [11] S. Kartika, H. Husni, and S. Millah, "Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, vol. 7, no. 1, p. 113, 2019, doi: <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- [12] S. Supriyono, "Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD," *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 43–48, 2018, doi: <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>.
- [13] F. Bimantoro, A. Aranta, G. S. Nugraha, R. Dwiyanaputra, and A. Y. Husodo, "Pengenalan Pola Tulisan Tangan Aksara Bima menggunakan Ciri Tekstur dan KNN," *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, vol. 5, no. 1, pp. 60–67, 2021, doi: <https://doi.org/10.29303/jcosine.v5i1.387>.
- [14] E. W. Patton, M. Tissenbaum, and F. Harunani, "MIT app inventor: Objectives, design, and development," *Computational thinking education*, pp. 31–49, 2019, doi: [https://doi.org/10.1007/978-981-13-6528-7\\_3](https://doi.org/10.1007/978-981-13-6528-7_3).
- [15] H. Hardianto and A. Pongsimpin, "Aplikasi Sebagai Media Interaktif Pengenalan Aksara Lontara dan Budaya Bugis Berbasis Flash," *Jurnal Literasi Digital*, vol. 2, no. 1, pp. 66–71, 2022, doi: <https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.117>.
- [16] S. A. Sholikhatin, C. Magnolia, and R. D. M. Putra, "Local Language Keypad: Keyboard Bahasa Daerah Berbasis Smartphone Sebagai Media Pelestarian Bahasa dan Sastra Daerah," *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, vol. 4, no. 2, pp. 186–191, 2021, doi: <https://doi.org/10.31598/jurnalresistor.v4i2.867>.
- [17] Kurniati and Aryani Santri, "Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Mbojo/Bima Berbasis Adobe Flash Di SMPN 1 Madapangga," 2021. Accessed: Sep. 30, 2023. [Online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19537>
- [18] Prof. Dr. Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*, 26th ed. ALFABETA, 2022.
- [19] M. A. Zakariah, V. Afriani, and K. H. M. Zakariah, *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.
- [20] E. Maiyana and T. Mengkasrinal, "Pengembangan Sistem Informasi Surat Keterangan Pendamping Ijazah Berbasis Web dan Mobile Android," *Prosiding SISFOTEK*, vol. 1, no. 1, pp. 7–16, 2017, Accessed: Sep. 30, 2023. [Online]. Available: <https://www.seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/10>
- [21] A. Iskandar and M. Rizal, "Analisis kualitas soal di perguruan tinggi berbasis aplikasi TAP," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 22, no. 1, pp. 12–23, 2018, doi: <http://dx.doi.org/10.21831/pep.v22i1.15609>.