

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN KARTU *SINAU AKSARA JAWA* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT MEDIA OF CARD BOARD GAMES “*SINAU AKSARA JAWA*” FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

Oleh: Laelatul Mukaromah, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: laelatull26@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu *Sinau Aksara Jawa (SIRAJA)* yang layak untuk pembelajaran bahasa Jawa siswa kelas 5 di SD Tanjungharjo. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang mengadopsi langkah-langkah Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, uji coba pelaksanaan operasional, penyempurnaan produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu *Sinau Aksara Jawa (SIRAJA)* yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,3 termasuk dalam kategori layak, penilaian ahli media dengan rata-rata skor 4,4 termasuk dalam kategori layak, uji coba lapangan awal mendapatkan presentase skor 88,89% termasuk dalam kategori layak, uji coba lapangan utama mendapatkan presentase 95,83% termasuk dalam kategori layak dan uji coba lapangan operasional mendapatkan presentase skor 97,91% termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Sinau Aksara Jawa* untuk pembelajaran siswa kelas V SD N Tanjungharjo Kulonprogo Yogyakarta layak digunakan.

Kata Kunci: *Media SIRAJA, Aksara Jawa, Sekolah Dasar*

Abstract

The development of this research was intended to produce “*sinau aksara Jawa (siraja)*” cards who deserves to the learning of languages java students in primary schools tanjungharjo. This research research using the development of which adopt measures borg and gall. Step taken covering research and data collection, planning, the development of the draft products, the trial of the starting pitch, revise the results of the tryouts the starting pitch, the trial of the center court, the trial of the implementation of the operational, the consummation of the final product. Data collection technique uses observation, interview, poll and documentation. Data analysis in the form of descriptive quantitative. The results of the study showed that media “*sinau aksara Jawa (siraja)*” cards which has been developed through a series of pilot and validation the people of announced eligible. This is supported by an assessment the people of of materials with the rata-rata a score 4.3 included in a category worthy of, media experts assessment with an average a score 4.4 included in a category worthy of, pilot the starting pitch get the percentage a score 88,89 % included in a category worthy of, trial on centre court get the percentage 95,83 % included in a category worthy and a trial operational field get the percentage a score 97,91 % included in a category worthy of. Based on the research done that has been done can be concluded that media “*sinau aksara Jawa (siraja)*” to teaching grade 5 primary school n tanjungharjo kulonprogo yogyakarta being used.

Keyword: *media siraja, java character, elementary school*

PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang terjadi sekarang ini membuat perkembangan teknologi begitu pesatnya, teknologi-teknologi yang berkembang membuat kita semakin mudah mengakses hal-hal yang sulit untuk kita jangkau misalnya saja adalah kebudayaan dunia. Sekarang ini banyak generasi muda kita yang lebih suka belajar kebudayaan

asing dibandingkan kebudayaan sendiri, ini adalah salah satu dampak globalisasi yang perlu kita bentengi dan waspadai dalam menyikapinya, agar generasi muda kita tidak lebih paham kebudayaan asing dibandingkan kebudayaan sendiri. Hal yang perlu disorot adalah bagaimana cara kita harus menyikapi kebudayaan bangsa ini yang semakin hari, semakin tergerus oleh perkembangan zaman.

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang sangat kaya akan kebudayaan. Kebudayaan bangsa Indonesia yang sampai saat ini masih dilestarikan salah satunya adalah bahasa daerah. Lebih dari 700 bahasa yang dimiliki oleh Indonesia. Hampir semua daerah memiliki bahasa tersendiri yang digunakan sehari-hari oleh penduduk asli daerah tersebut untuk berkomunikasi. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang dimiliki oleh penduduk asli provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur dan D.I Yogyakarta.

Salah satu cara untuk melestarikan bahasa daerah di Pulau Jawa khususnya Jawa Tengah, Jawa Timur dan D.I Yogyakarta adalah dengan memasukkan materi bahasa daerah sebagai kurikulum muatan lokal di Sekolah. Dalam rangka melestarikan kebudayaan daerah di D.I Yogyakarta kepada generasi muda, maka diajarkanlah mata pelajaran bahasa Jawa di Sekolah sebagai mata pelajaran wajib. Bahasa Jawa menjadi muatan lokal wajib di Sekolah, mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas di D.I Yogyakarta. Nilai ujian mulok bahasa Jawa dimasukkan sebagai salah satu nilai yang ikut mempengaruhi kelulusan siswa.

Materi pembelajaran bahasa meliputi dua aspek, yaitu aspek kemampuan berbahasa dan aspek kemampuan bersastra. Seperti yang disampaikan oleh Henry Guntur (2008: 1) keterampilan berbahasa dalam kurikulum di Sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Setiap keterampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Keterampilan

berbahasa pada pelajaran bahasa Jawa juga mencakup empat segi tersebut.

Pada pembelajaran bahasa Jawa, siswa harus memiliki kemampuan keterampilan berbahasa membaca dan menulis aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu pokok bahasan wajib pada mata pelajaran bahasa Jawa. Namun membaca dan menulis aksara Jawa tidak semudah kita membaca alphabet, terdapat sandhangan dan pasangan yang harus diselaraskan dengan aksara Jawa sehingga aksara Jawa dapat dibaca (menghasilkan bunyi) menjadi sebuah kata dan memiliki makna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V sebagai tahap observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri Tanjungharjo, telah diperoleh data bahwa siswa kelas V memiliki hasil belajar bahasa Jawa yang rendah dan siswa masih belum lancar membaca maupun menulis aksara Jawa. Beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa tersebut, seperti siswa sulit untuk menghafalkan aksara Jawa karena ada beberapa huruf yang mirip satu dengan lainnya. Adanya beberapa huruf yang mirip tersebut membuat siswa kesulitan membedakan aksara Jawa satu dengan yang lainnya, penggunaan *sandhangan* dalam sistem penulisan bahasa Jawa juga membuat siswa semakin kesulitan dalam menguasai aksara Jawa.

Media pembelajaran untuk aksara Jawa di SDN Tanjungharjo masih terbatas, media yang tersedia hanya poster aksara Jawa yang menempel pada dinding. Media poster tersebut hanya menampilkan aksara Ha-Na-Ca-Ra-Ka secara terpisah-pisah, tidak ada yang langsung membentuk kata atau kalimat. Guru mengajarkan

materi aksara Jawa dengan metode ceramah dan memberikan contoh di papan tulis, serta latihan mengerjakan soal-soal di Lembar Kerja Siswa (LKS). Belajar aksara Jawa dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa, menyebabkan siswa kurang termotivasi belajar aksara Jawa. Guru membutuhkan media pembelajaran untuk penunjang pembelajaran aksara Jawa karena media yang ada hanya poster dan dirasa masih belum bervariasi untuk media aksara Jawa.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya pemecahan masalah belajar dengan mengadakan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk siswa. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran, guna menyelesaikan permasalahan belajar dan menciptakan pembelajaran lebih bermakna, sehingga mampu menarik perhatian dan mempermudah siswa belajar menulis dan membaca aksara Jawa.

Materi aksara Jawa *sandhangan payigeg wanda* pada kurikulum terdapat pada kelas IV, namun berdasarkan permasalahan yang diperoleh saat pengambilan data awal bahwa siswa kelas V di SD N Tanjungharjo belum lancar dan membaca aksara Jawa sehingga media permainan SIRAJA diuji cobakan kepada siswa kelas V SD N Tanjungharjo.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Jean Piaget (Suyono, 2011: 84), karakteristik siswa kelas V termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap operasional kongkret siswa sudah mulai dapat menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, siswa juga sudah mampu berpikir abstrak serta memikirkan alternatif pemecahan masalah dengan gambaran kongkret.

Usia siswa kelas V SD masih menyukai bermain dan berkelompok dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa yaitu belajar sambil bermain, agar siswa tertarik, lebih aktif dan mudah memaknai pembelajaran aksara Jawa.

Penjabaran di atas juga didukung oleh pendapat Sholeh Hamid (2011:13) bahwa inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bisa semangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pembelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pembelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media permainan yang mampu meningkatkan semangat, antusias dan minat belajar siswa tersebut. Media yang akan dikembangkan adalah Kartu Sinau Aksara Jawa (SIRAJA) yaitu kartu SIRAJA yang memiliki konsep permainan, menyusun sukukata aksara Jawa sesuai kartu soal yang ada dengan langkah permainan memasang kartu aksara Jawa pada papan sandhang yang telah tersedia sehingga menghasilkan sukukata dengan bunyi yang sesuai soal. Sehingga media kartu SIRAJA yang akan dikembangkan diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktivitas proses pembelajaran aksara Jawa untuk kelas V di SDN Tanjungharjo.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini berorientasi pada produk. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.

Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Nana Syaodih (2012: 164)

terdapat 10 langkah prosedur metode pengembangan, yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), 2) Perencanaan (*Planning*), 3) Pengembangan draf produk (*Develop Preliminary Form Product*), 4) Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), 5) Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*), 6) Uji coba lapangan (*Main field Testing*), 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operational Product Revision*), 8) Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*), 9) Penyempurnaan produk akhir (*Final Product revision*), 10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tanjungharjo, beralamat di Turus, Tanjungharjo, Nanggulan, Kulonprogo, Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tanjungharjo Kulonprogo Yogyakarta. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 4 anak, uji coba lapangan utama sebanyak 8 anak dan uji coba pelaksanaan operasional sebanyak 16 anak.

Prosedur

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan dari penelitian ini, langkah-langkah atau

prosedural *Research and development (R&D)* yang dikemukakan Borg and Gall, mengalami sedikit modifikasi. Pada penelitian pengembangan ini hanya sampai tahapan yang ke-9 atau tidak sampai kepada langkah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Jenis Data dan Instrumen

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan Media Sinau Aksara Jawa ini berupa data deskriptif kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji coba.

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya: a) Metode Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi dikelas berkaitan dengan karakteristik peserta didik, b) Metode wawancara dilakukan pada saat penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SD Negeri Tanjungharjo. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran, c) Angket digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk yang diperoleh dari hasil penilaian produk oleh ahli materi, ahli media dan subjek uji coba lapangan.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan Media Sinau Aksara Jawa ini

menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi S. Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagai berikut:

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat kurang

Media Sinau Aksara Jawa ini dikatakan “Layak” sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V apabila hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang didapatkan minimal dengan kriteria “Baik”. Sedangkan teknik analisis data untuk subjek uji coba hasil validasi menggunakan Skala Guttman.

Berikut tabel skala Guttman:

Tabel Skala Guttman

Skor	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak setuju

Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dijelaskan bahwa ketika memperoleh skor dengan rentang nilai $0,5 < X \leq 1$ maka media dikatakan “layak”, dan jika memperoleh skor $0 < X \leq 0,5$ maka media dikatakan “belum layak”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas V dan siswa kelas V di

SDN Tanjungharjo untuk mendapatkan informasi awal mengenai situasi dan kondisi yang di alami pada proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses kegiatan belajar. Sementara wawancara dilakukan kepada guru kelas V mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, karakter siswa dalam kegiatan belajar, dan kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD N Tanjungharjo maka ditemukan beberapa masalah antara lain:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada materi aksara Jawa.
2. Siswa merasa kesulitan dalam membedakan aksara Jawa karena bentuknya yang hampir mirip satu sama lainnya.
3. Pembelajaran aksara Jawa hanya menggunakan lembar kerja siswa dan poster aksara Jawa sehingga dirasa kurang efektif.
4. Perlunya media yang sesuai dengan karakteristik anak kelas V SD yang masih suka bermain dengan materi pembelajaran aksara Jawa.

b. Hasil Perencanaan

Tahapan perancangan ini merupakan lanjutan dari tahapan penelitian dan pengumpulan data dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Pengembangan sebuah media pembelajaran berupa Media Sinau Akasara Jawa yang layak, pada tahap

ini peneliti merencanakan menggunakan metodologi penelitian R&D menurut Borg and Gall. Metodologi penelitian R&D Borg and Gall dilakukan sampai pada tahapan ke 9 saja.

c. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan isi materi pembelajaran dan berkonsultasi dengan guru kelas.
- 2) Mengumpulkan alat-alat dan bahan yang diperlukan pada mengembangkan Sinau Akasara Jawa.
- 3) Pelaksanaan pengembangan produk.
- 4) Evaluasi Media dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) atau validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Daerah, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 42 dengan rata-rata 3,8 diinterpretasikan kriteria “baik” dan tingkat kelayakan “Layak”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) desain papan aksara Jawa kurang menepi agar sejajar dengan sandhangan wulu; dan b) penambahan stiker layar dan cetak;. Tahap II mendapatkan jumlah skor 46 dengan rata-rata 4,1 diinterpretasikan kriteria “Baik” dan tingkat kelayakan “Layak”. Validator memberikan saran untuk merevisi yaitu untuk menambahkan keterangan gambar pada bagian materi. Validator ahli materi menyatakan bahwa media

siraja layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi.

Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui 3 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 67 dengan rata-rata 3,9. diinterpretasikan kriteria “baik”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) memperbaiki ilustrasi buku petunjuk; b) memperbaiki desain sampul box. Validasi media Tahap II mendapatkan skor 70 dengan rata-rata 4,1 diinterpretasikan kriteria “Baik” dan tingkat kelayakan “Layak” dengan revisi yaitu perubahan font pada sampul buku petunjuk. Kemudian Validasi tahap III mendapatkan skor 76 dengan rata-rata 4,4 diinterpretasikan kriteria “sangat baik” dan “layak” diujicobakan tanpa revisi.

d. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan melibatkan 4 siswa kelas V SD Negeri Tanjungharjo. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor penilaian 31 dari jumlah maksimal 36. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan 88,89% dan dapat dikatakan bahwa media siraja “Layak”. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa Respon dari subjek uji coba, antara lain; mereka sangat antusias, tertarik dan termotivasi. Namun terdapat revisi yaitu 1 kartu soal salah cetak.

e. Hasil Merevisi Uji Coba

Berdasarkan hasil uji coba awal dinyatakan bahwa media sinau aksara Jawa sudah layak untuk digunakan siswa kelas V SD Negeri Tanjungharjo. Terdapat revisi pada satu kartu yang salah cetak agar sesuai Jawab dan soalnya.

Kegiatan penelitian pengembangan dilanjutkan pada uji coba lapangan awal.

f. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan melibatkan 8 siswa kelas V SD Negeri Tanjungharjo. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor penilaian 69 dari jumlah total maksimal penilaian 72. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 95,83% dan dapat dikatakan bahwa media Monopoli Tematik “Layak”.

g. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa bahwa media Siraja sudah layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas V sekolah dasar, sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk media pembelajaran.

h. Hasil Uji Coba Pelaksanaan

Uji coba lapangan melibatkan 16 siswa kelas V SD Negeri Tanjungharjo. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor penilaian 141 dari jumlah total maksimal penilaian 144. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 97,91% dan dapat dikatakan bahwa media Siraja “Layak”. Dari hasil pengamatan pada uji coba pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya suka dan tertarik terhadap bahwa media Siraja. Para siswa aktif dan merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan.

i. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Dari hasil uji coba pelaksanaan yang dilakukan dapat dikatakan bahwa media Siraja sudah layak dan baik digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa kelas V Sekolah Dasar. Dalam uji coba tersebut juga siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan. Sehingga permainan tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media permainan Sinau Aksara Jawa (SIRAJA) untuk pembelajaran bahasa Jawa siswa kelas V SD N Tanjungharjo. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jawa yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas V sekolah dasar. Media permainan yang dikembangkan, diharapkan mampu mengatasi permasalahan belajar, mengoptimalkan proses pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa atau pengguna media SIRAJA saat menggunakannya. Menurut Soleh Hamid (2011: 13) bahwa inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pembelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pembelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan.

Media Sinau Aksara Jawa (SIRAJA) yang dikembangkan, diharapkan dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran oleh guru dan siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Media

SIRAJA merupakan media visual karena pesan pembelajaran dapat diterima melalui indra penglihatan seperti yang dikemukakan oleh Yudhi Munandi (2008; 54) pada bab II bahwa media visual adalah media yang hanya melibatkan indra penglihatan. Dalam pengembangan produk media SIRAJA ini, memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran menurut C. Asri Budiningsih (2003: 44) pada bab II yaitu 1) Prinsip Kesiapan dan Motivasi, 2) Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, 3) prinsip keaktifan siswa, 4) Prinsip umpan balik, 5) prinsip perulangan. Serta teori pembelajaran yaitu teori behavioristik, teori kognitif dan teori konstruktivistik. Media SIRAJA yang dikembangkan ini digunakan untuk siswa kelas V SD secara berkelompok karena siswa kelas V sedang berada pada tahap operasional konkrit dimana siswa sudah mampu menggunakan aturan-aturan dalam memainkan sebuah media permainan seperti yang dikemukakan oleh Piaget (C Asri Budiningsih 2012: 35) dalam tahapan-tahapan perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret yaitu anak usia 7-11 tahun sudah mampu menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis tetapi hanya dengan benda-benda konkrit. Sehingga media SIRAJA didesain untuk dimainkan secara berkelompok agar siswa dapat belajar sambil bermain.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan desain produk media sinau aksara Jawa yang layak digunakan dalam proses pembelajaran aksara Jawa. Desain produk media sinau aksara Jawa yang layak, maksudnya adalah merancang langkah permainan, bentuk permainan, sasaran pengguna dan sebagainya. Kelayakan produk diperoleh dengan data yang dijarah

menggunakan penilaian dalam bentuk instrumen angket oleh responden yaitu ahli materi pelajaran bahasa Jawa, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V SD sebagai subjek uji coba dan pengguna produk.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan media SIRAJA ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapatkan penilaian dan saran, sehingga media SIRAJA yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan aksara Jawa. Tahapan dalam penelitian ini, meliputi: 1) tahap validasi ahli materi, 2) validasi ahli media, 3) uji coba lapangan awal, 4) uji coba lapangan utama dan 5) uji coba lapangan operasional.

Dari hasil validasi ahli materi melalui II tahap validasi terdapat 2 aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu aspek isi dan aspek pembelajaran. Pada proses validasi tahap I, penilaian dari kedua aspek tersebut mendapatkan rerata 3,8 dengan kriteria baik dan tingkat kelayakan "Layak". Pada proses validasi tahap II, penilaian dari kedua aspek tersebut mendapatkan rerata 4,3 dengan kriteria sangat baik dan tingkat kelayakan "Layak".

Validasi media dilakukan melalui III tahap untuk memperoleh hasil yang terbaik terhadap produk media SIRAJA yang dikembangkan. Pada validasi ahli media terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu aspek fisik, aspek tampilan dan aspek pembelajaran. Proses validasi tahap I mendapatkan rerata skor 3,9 dengan kriteria baik dan tingkat kelayakan "Layak". Sedangkan pada validasi tahap II mendapatkan hasil rerata 4,1 dengan kriteria baik dan tingkat kelayakan "Layak" untuk diujicobakan dengan revisi sehingga terdapat validasi tahap III guna

menyempurnakan media yaitu dengan hasil rerata 4,4 dengan kriteria sangat baik dan tingkat kelayakan “Layak” untuk diujicobakan tanpa revisi.

Uji coba dilakukan tiga tahap yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional dengan 9 indikator penilaian. Pada uji coba lapangan awal dengan melibatkan 4 siswa sebagai subjek. Hasil penilaian dari keempat siswa tersebut adalah baik yaitu dengan presentase yang cukup tinggi yaitu 88,89% dan termasuk kategori “Layak”. Dari presentase hasil angket siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media SIRAJA layak digunakan dengan revisi karena terdapat kesalahan cetak pada kartu soal yang tidak cocok dengan kunci Jawaban, sehingga diperlukanya revisi dengan pencetakan ulang 1 kartu soal. Pada uji coba lapangan awal ini siswa terlihat senang dan tertarik dalam belajar aksara Jawa sehingga menumbuhkan motivasi belajar aksara Jawa. Menumbuhkan motivasi belajar sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan Sudjana & Rivani (Hunjair AH. Sanaky 2009: 4) yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Uji coba lapangan dilakukan oleh 8 siswa kelas V SD mendapatkan presentase 95,83% dengan kategori “Layak”. Pada uji coba lapangan ini siswa kelas V sangat antusias menggunakan media SIRAJA. Siswa sangat menikmati belajar aksara Jawa dan sandhang menggunakan media SIRAJA. Siswa menjadi lebih aktif dalam situasi berinteraksi dengan teman sekelompoknya untuk menyusun aksara Jawa dengan sandhangnya.

Uji coba operasional melibatkan 16 siswa kelas V dengan perolehan presentase sebanyak 97,91 dengan kategori “Layak”. Pada uji coba operasional ini mendapatkan respon dari siswa yang memainkan media SIRAJA adalah senang dan tertarik saat memainkannya. Siswa tertarik untuk memainkan media SIRAJA karena mereka bisa belajar sambil bermain. Dalam konsep permainan media SIRAJA tersebut siswa dilatih untuk menyusun aksara menggunakan sandhangan dengan cara menjawab soal dengan menyenangkan. Pada saat uji coba siswa tertarik memainkan media SIRAJA karena dimainkan secara berkelompok sehingga siswa merasa bersemangat memainkannya bersama-sama, kemudian pada saat kelompok yang mampu menjawab dengan benar akan bersorak karena senang mendapatkan poin sehingga memacu kelompok lain untuk menjawab dengan benar juga. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar masih suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya (Ahmad Susanto, 2013: 86).

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media pembelajaran dan siswa kelas V SDN Tanjungharjo sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media SIRAJA yang dikembangkan dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Aksara Jawa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media permbalajaran berupa media permainan Siraja yang layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa siswa kelas V sekolah dasar dengan materi tentang aksara Jawa. Kelayakan produk tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli hingga uji coba hingga dinyatakan “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di SD N Tanjungharjo.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa kelas V SD N Tanjungharjo, diharapkan dengan adanya media SIRAJA ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang menyenangkan.
2. Bagi Guru kelas V hendaknya sebelum menggunakan media SIRAJA menjelaskan kembali penggunaan aksara Jawa dan sandhangan dengan tanya Jawab agar pembelajaran lebih aktif.
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat meneruskan penelitian ini ketahap uji ekfetivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Pernadamedia Group
- Asri Budiningsih C. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Eko, Putro Widoyoko 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Guntur, Tarigan Henry. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa

Hamid Soleh. 2011. *Merode Edutainment*. Yogyakarta : DIVA Press

Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Suyobo. 20011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran* . Jakarta : Gaung Persada Pres