

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KERTU MANEKA WARNA AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS V SD

DEVELOPMENT OF “AKSARA JAWA” COLOURFUL BOARD LEARNING MEDIA FOR 5th GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Hidayati Suryaningrum, Universitas Negeri Yogyakarta
hidaysningrum@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* untuk siswa kelas V yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Subjek uji coba penelitian yaitu 21 siswa kelas V untuk kelompok besar dan 5 siswa untuk kelompok kecil. Kelayakan produk diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan observasi, kemudian data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran tersebut termasuk kedalam jenis media sederhana presentasi visual. Hasil rerata skor akhir validasi materi adalah 4,93; rerata skor akhir validasi media 4,94; rerata skor uji coba kelompok kecil 4,40; dan uji coba kelompok besar mendapatkan rerata skor 4,26 dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : pengembangan media, *papan kertu maneka warna*, aksara Jawa

Abstract

This research aims at producing “aksara Jawa” colourful board learning media for grade 5 which are worthy use in learning. This research is using 4D model developed by Thiagarajan. The subjects of the research were 21 students of 5th grade for large group and 5 students for small group. The product feasibility was obtained from the validation result by the material expert and the media expert. Data collection techniques used interviews, questionnaires and observations, then used quantitative descriptive analysis technique. The result of this research is learning media for that included in a simple media type of visual presentation. Final score of material validation is 4.93; final score of media validation is 4.94; average score of small group trial is 4.40; average score of large group trials is 4.26 with very good category. From these results, it can be concluded that aksara Jawa colourful board learning media is very feasible for use in learning.

Keyword: learning media, colourful board

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia untuk menjadikan dirinya pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Bahkan kini, seiring

berkembangnya waktu, manusia mulai berlomba meraih pendidikan setinggi-tingginya dengan harapan pendidikan tinggi juga mampu merubah hidupnya menjadi lebih baik dari segi

ekonomi, sosial maupun kepribadian. Hal ini selaras dengan yang diungkapkan Siswoyo (2013: 32) bahwa pendidikan diselenggarakan dalam rangka mengembangkan seluruh potensi kemanusiaan ke arah yang positif. Melalui pendidikan pula, manusia yang berbudaya menjadi lebih mampu melestarikan budayanya.

Di Indonesia, tidak hanya mata pelajaran umum saja yang diberikan kepada peserta didik, namun termasuk muatan lokal yang tertuang

dalam Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 yang isinya mencakup tentang pengertian, hingga kebijakan tentang muatan lokal. Bahasa Jawa atau Bahasa daerah merupakan salah satu bagian dari muatan lokal yang diberikan disegala jenjang.

Asshiddiqie (Mulyana,2008: 9) menjelaskan bahwa eksistensi Bahasa daerah yang mulai tersingkirkan dapat disebabkan karena pandangan negatif pengguna Bahasa daerah. Bahasa daerah dianggap kuno, Bahasa orang miskin dan tidak berpendidikan sehingga menghalangi proses kemajuan. Padahal Bahasa daerah dapat mewakili sisi tradisional yang justru dapat digunakan untuk mengetahui tata nilai dan kearifan masyarakat.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mampu menyampaikan maksud pembelajaran kepada siswa. Muhibbinsyah (1997) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi 3 macam, yaitu: 1) faktor internal, 2) faktor eksternal, dan 3) faktor pendekatan belajar (Sugihartono, Fhatiyah, Harahap, et.al., 2013: 77). Faktor yang dapat dikelola guru adalah faktor ketiga, dimana bagaimana jalannya pembelajaran sangat ditentukan oleh kreativitas guru dengan menjadikan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar sebagai acuan dalam mengolah kegiatan pembelajaran.

Karakteristik pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa jenis. Anitah (2010: 2.36-2.37) menyatakan karakteristik pembelajaran di

kelas tinggi, siswa sudah mampu dibimbing dengan pembelajaran konstruktivis. Siswa dibimbing untuk mencari, menemukan, menggolongkan, menyusun, melakukan, mengkaji, dan menyimpulkan sendiri atau berkelompok tentang substansi yang dipelajarinya.

Anak pada usia kelas atas, Crijns dalam buku Pidarta (2013: 198) juga berpendapat bahwa anak usia 9-13 tahun disebut masa Robinson Crusoe. Dalam masa ini anak mulai memiliki pemikiran kritis, nafsu persaingan, minat dan bakat. Dari berbagai pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas atas sebaiknya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pencarian informasi dengan menambahkan unsur kompetitif didalamnya.

Kegiatan pembelajaran tentu memiliki prinsip belajar yang akan sangat menentukan proses dan hasil belajar. Prinsip belajar dalam kegiatan pembelajaran yaitu motivasi, perhatian, aktivitas dan balikan (Anitah, 2010: 1.9). Untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif pembantu guru. Menurut Sudjana & Rivai (2009:2) ada beberapa alasan media pengajaran dapat mempertinggi keberhasilan proses belajar siswa.

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sadiman, Rahardjo, Haryono, et.al. (2009:28) menjelaskan bahwa media pembelajaran terdiri dari beberapa macam, seperti media grafis, media audio dan media proyeksi diam.

Pemilihan jenis media perlu memperhatikan beberapa hal penting yang perlu diperhatikan mulai dari kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya hingga efektivitas biaya. Dick dan Carey (1978) dalam Sadiman, Rahardjo, Haryono, et.al. (2009:86) menjelaskan bahwa terdapat empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu ketersediaan sumber media; ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas untuk memproduksi media; keluwesan, kepraktisan dan ketahanan; dan efektivitas biaya dalam waktu yang panjang.

Kendala dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang ditemukan selama observasi adalah kurangnya media yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai materi aksara Jawa di SD Negeri Sinduadi 1. Menurut Bu Siti Jauhariyah, S.Pd selaku guru Bahasa Jawa di kelas VA, kendala dalam pembelajaran Bahasa Jawa adalah masih kurangnya media dan minat belajar siswa yang rendah, sehingga siswa sulit dalam memahami materi, utamanya materi aksara Jawa. Pada saat peneliti melakukan observasi, hanya siswa perempuan yang mengerjakan tugas rumah sedangkan seluruh siswa laki-laki tidak mengerjakan. Selain itu menurut salah seorang siswa di kelas 5A materi Bahasa Jawa sulit untuk dipahami dan dianggap sebagai mata pelajaran tambahan yang sifatnya tidak wajib serta membosankan.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media pendukung untuk mata pelajaran Bahasa Jawa materi *aksara Jawa* di SD Negeri Sinduadi 1 Yogyakarta. Media ini berupa *papan kertu*

maneka warna aksara Jawa. Media ini dipilih karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang memasuki masa operasional konkret. Media kartu dapat digolongkan dalam media sederhana karena dapat dengan mudah ditemukan dan digunakan. Jika dilihat dari bahan, penggunaan, dan keawetannya media kartu cukup memenuhi kriteria pemilihan media seperti yang telah diungkapkan oleh Dick dan Carey. Kartu merupakan salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran seperti Edward de Bono (Danajaya, 2013:169) menggunakan kartu kata untuk membelajarkan penyusunan kalimat. Warsono & Hariyanto (2013:47-48) mengungkapkan bahwa kartu merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran aktif yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Siswa yang terlibat aktif selama pembelajaran mampu memahami materi dengan lebih cepat dengan daya ingat yang lebih lama. Media kartu dipilih karena dapat disesuaikan dengan karakter siswa pada jenjang kelas V sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan berkelompok. Media dengan wujud konkret dipilih agar siswa dapat menggunakan secara langsung media tersebut dalam pembelajaran. Beberapa siswa mengungkapkan kegiatan permainan seperti menyusun kata merupakan permainan yang cukup digemari dalam kegiatan pembelajaran. Media kartu yang sudah sering digunakan dalam pembelajaran juga mampu digunakan dalam permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat beberapa siswa yang menyukai permainan secara berkelompok. Dengan media ini diharapkan pembelajaran

dapat lebih efektif, menyenangkan, memberikan pengalaman langsung dan menambah pemahaman kepada siswa kelas V di SD Negeri Sinduadi 1 Yogyakarta, khususnya pada materi *aksara Jawa* pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadopsi model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan besar, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*), dan penyebaran (*disseminate*).

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2018 di SD Negeri Sinduadi I.

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sinduadi I Yogyakarta. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 26 Siswa Kelas VA SD Negeri Sinduadi I Yogyakarta. Lima siswa sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 21 siswa sebagai uji coba kelompok besar.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada *four-d models* yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Prosedur pengembangan tersebut yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*), penyebaran (*disseminate*).

Validasi dan Uji Coba Produk

1. Validasi

Validasi dilakukan pada dua jenis, yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh Siti Mulyani, M. Hum. dosen dari Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa UNY. Validasi media dilakukan oleh Sungkono, M.Pd. dosen dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNY.

2. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan melalui dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil, yaitu uji coba tahap pertama yang dilakukan oleh 5 orang siswa dari kelas VA SD Negeri Sinduadi I. Sedangkan, uji coba kelompok besar, yaitu uji coba tahap kedua yang dilakukan oleh 21 siswa dari kelas VA SD Negeri Simduadi I.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket dan observasi.

Teknik Analisis Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk dari ahli. Tingkat kelayakan media dapat dilihat dari nilai rata-rata akhir pada setiap tahap pengujian. Berikut ini cara yang digunakan peneliti untuk menghitung skor rata-rata dari setiap aspek.

$$X = \sum X / n$$

Keterangan: X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor setiap aspek

n = Jumlah butir pada aspek

Sedangkan, untuk menghitung skor rata-rata keseluruhan menggunakan cara sebagai berikut.

$$X_r = \sum X / n$$

Keterangan: X_r = Skor rata-rata keseluruhan

$\sum X$ = Jumlah skor keseluruhan

n = Jumlah butir keseluruhan

Setelah menghitung hasil rata-rata dari setiap penilaian, skor rerata dikonversi menjadi data kualitatif untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut. Menurut Widyoko (2012:123) data kualitatif disusun berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas dan jarak interval. Berdasarkan tabel 9 mengenai skala penelitian, maka diperoleh klasifikasi tingkat kelayakan sebagai berikut.

Skor tertinggi = 5 (sangat baik)

Skor terendah = 1 (sangat kurang)

Jumlah kelas = 5 (sangat baik sampai sangat kurang)

Jarak interval = $(5-1)/5 = 0,8$

Terdapat 5 rentang klasifikasi tingkat kelayakan dengan jaeak interval 0,8 yang disusun secara lebih jelas pada tabel berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Kelayakan

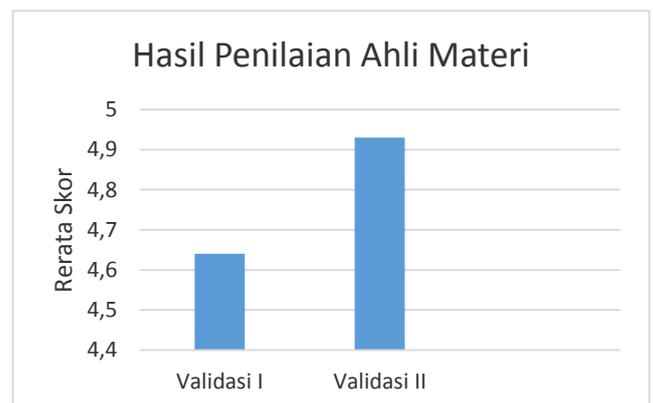
| Rerata Skor | Klasifikasi |
|---------------|---------------------|
| 4,21 s.d 5,00 | Sangat Layak |
| 3,41 s.d 4,20 | Layak |
| 2,61 s.d 3,40 | Cukup Layak |
| 1,81 s.d 2,60 | Kurang Layak |
| 1,00 s.d 1,80 | Sangat Kurang Layak |

Tingkat kelayakan media kemudian diketahui setelah menghitung skor rata-rata dari masing-masing validasi dan uji coba yang dikonfersikan menjadi data kualitatif berdasarkan tabel klasifikasi tingkat kelayakan tersebut. Media pembelajaran dapat diproduksi dan digunakan dalam pembelajaran apabila dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali, hasil penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4,64 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian ahli materi tahap dua memperoleh hasil 4,93 dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian hasil ahli materi dapat dilihat pada diagram berikut.

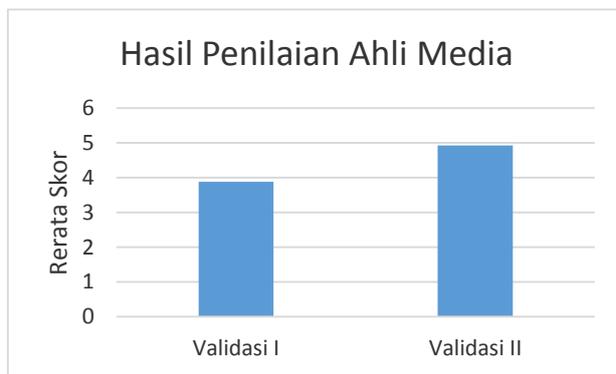


Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan sebanyak dua kali, hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,88 dengan kategori “Baik”. Hasil penilaian ahli media tahap dua memperoleh hasil 4,94 dengan

kategori “Sangat Baik”. Penilaian hasil ahli materi dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Ahli Media

3. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 siswa kelas VA SD Negeri Sinduadi I dengan kategori dua siswa berprestasi tinggi, satu siswa berprestasi sedang, dan dua siswa berprestasi rendah. Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil penilaian sebesar 4,40 dengan kategori “Sangat Baik” dan dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar tanpa revisi.

4. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 26 siswa kelas VA SD Negeri Sinduadi I Yogyakarta. Uji coba pada tahap ini media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* memperoleh rata-rata total sebesar 4,26 dengan kategori “Sangat Layak”.

Pengembangan media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* ini telah melalui empat tahap pengembangandan telah menghasilkan sebuah produk akhir yang layak digunakan dalam pembelejaran. Media ini berisikan materi aksara Jawa yang

menggunakan pasangan dan mengacu pada Peraturan Gubernur No.64 tahun 2013. Media yang dikembangkan dengan aplikasi *Corel Draw X7* ini memiliki hasil akhir berupa satu set media pembelajaran yang terdiri dari papan *kertu maneka warna*, *kertu maneka warna aksara Jawa*, *kertu ukara aksara Jawa*, *kertu ukara aksara latin*, *kertu evaluasi* dan buku *panuntun*.

Papan *kertu maneka warna* terbuat dari kayu mahoni tua berukuran 90 x 30 cm, dan dapat dilipat menjadi ukuran 45 x 30 cm sehingga mudah dibawa dan juga disimpan. Kayu mahoni tua dipilih dengan alasan cukup awet dan tidak mudah melengkung meskipun terkena panas. Ketika papan dilipat maka akan membentuk ruangan yang dapat digunakan untuk menyimpan komponen media lainnya. Pada bagian atas papan juga dilengkapi pegangan sehingga lebih mudah ketika dibawa.

Komponen *kertu* dalam media pembelajaran ini menggunakan bahan *ivory 260* sehingga tebal dan tidak mudah rusak. *Kertu maneka warna aksara Jawa* disimpan dalam kotak sehingga kartu tersebut tidak mudah tercecer. Sedangkan, *kertu ukara aksara Jawa* dan *kertu ukara aksara latin* disimpan dalam sebuah map dan amplop. *Kertu evaluasi* dan buku *panuntun* menggunakan kertas *artpaper 150*.

Pengembangan media pembelajaran papan *kertu maneka warna aksara Jawa* telah selesai dikembangkan melalui empat tahapan pengembangan. Media pembelajaran ini dihasilkan melalui tahap *define* yaitu analisa kebutuhan awal seperti yang telah dibahas pada

halaman 50. Setelah melalui tahap *define* media papan *kertu maneka warna aksara Jawa* memasuki tahap kedua, yaitu *design*. Pada tahapan ini diperoleh hasil berupa rancangan media yang kemudian dijadikan pedoman untuk pembuatan prototipe. Setelah pembuatan prototipe kemudian media divalidasi oleh kedua ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta diujikan kepada siswa kelas 5A di SD Negeri Sinduadi 1. Produk yang telah divalidasi dan diujikan selanjutnya memasuki tahap *development* atau pengembangan dengan melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator dan responden. Setelah media diperbaiki dan layak untuk digunakan kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan tahap akhir yaitu *dissemination* atau penyebaran. Namun penyebaran produk media papan *kertu maneka warna aksara Jawa* masih dilakukan secara terbatas pada lingkup SD Negeri Sinduadi 1.

Analisa kebutuhan awal dilakukan melalui wawancara dan observasi di SD Negeri Sinduadi 1 dan diperoleh data bahwa terdapat masalah pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa. Berdasarkan hasil analisa tersebut materi aksara Jawa semakin sulit ketika sudah menggunakan *aksara pasangan*, dimana sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami materi tersebut. Selain sulit, mayoritas siswa khususnya siswa kelas 5A tidak menyukai materi Bahasa Jawa dan cenderung menganggap bahwa mata pelajaran tersebut tidak terlalu penting. Melihat kendala tersebut, guru Bahasa Jawa menyatakan bahwa

sebenarnya membutuhkan sebuah media yang sesuai.

Berdasarkan data tersebut kemudian peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan media pembelajaran dipilih karena media pembelajaran dapat menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan penyampaian suatu materi. Pembelajaran Peraturan Gubernur Nomor 64 tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa*.

Perancangan produk dilakukan dengan mengacu pada hasil analisis tahap *define*. Berdasarkan hasil analisis dan masukan dari guru Bahasa Jawa maka peneliti memutuskan untuk membuat sebuah media sederhana presentasi visual. Pemilihan jenis media ini didasarkan pada perkembangan kognitif siswa pada kelas V memasuki pada tahap operasional konkret dimana siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep ketika ia dapat melihat, memegang dan mencoba secara langsung menggunakan benda yang konkret. Piaget (Budiningsih, 2005:38) menggolongkan anak usia 7 atau 8 sampai dengan 11 atau 12 tahun memasuki tahap operasional konkret. Anak pada usia ini mampu meusatkan perhatian pada beberapa atribut sebuah benda atau kejadian secara bersamaan. Menurut Widyastuti & Nurhidayati (2010: 22-23) media visual mampu mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa pemilihan media dalam bentuk konkret dengan desain yang menarik dan pengemasan kegiatan pembelajaran secara menyenangkan dapat membantu siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran.

Media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dipadukan dengan sistem kompetensi untuk menyelesaikan setiap tahap pembelajaran dalam media secara berkelompok memungkinkan siswa meningkatkan minat mereka terhadap materi dan pelajaran tersebut tanpa disadari. Selain itu, hal tersebut dimaksudkan agar seluruh siswa dalam kelas dapat mencoba menggunakan media tersebut. Karakter siswa kelas V juga menjadi dasar dalam pemilihan media serta saran pemilihan strategi pembelajaran. Menurut Suryobroto (Islamudin, 2011:40-41) bahwa pada usia tersebut anak senang membentuk sebuah kelompok. Dengan adanya kelompok, memungkinkan guru untuk mengemas media pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan dan melalui pembelajaran kelompok siswa yang lebih mampu dan paham dapat membantu menjelaskan kepada temannya yang masih belum paham.

Penyusunan desain media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* beserta seluruh komponennya memperhatikan kriteria yang dikemukakan oleh Akbar (2013:117) yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; kesesuaian dengan karakteristik pembelajar; dapat menjadi sumber belajar; efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media; keamanan bagi pembelajar; kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas

pembelajar; kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan; serta kualitas media. Media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* dipilih karena merupakan jenis media yang cukup sering digunakan dan merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran aktif seperti yang diungkapkan Warsono & Hariyanto (2013:47-48). Indriana (2011:69) mengungkapkan bahwa media kartu juga memiliki beberapa keunggulan seperti : 1) mudah dibawa kemana-mana; 2) praktis dalam membuat dan menggunakan; 3) mudah diingat; 4) media yang menyenangkan dan dapat digunakan dalam permainan.

Rancangan media yang sudah ada kemudian dilakukan uji validasi oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi pertama dilakukan oleh ahli materi dengan hasil rata-rata skor akhir 4,93 sehingga jika diklasifikasikan memperoleh hasil sangat layak. Perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* layak digunakan dari segi materi. Kemudian, media yang sudah dinyatakan layak dari segi materi dilakukan uji validasi dari segi media pembelajaran. Hasil rata-rata akhir dari validasi media yaitu 4,94 dengan klasifikasi sangat layak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut juga telah layak digunakan dari segi media. Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya diujikan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba

kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 orang responden yang berasal dari siswa kelas 5A dengan keterangan 2 siswa berprestasi tinggi, 1 siswa berprestasi sedang dan 2 siswa berprestasi rendah. Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,40 atau dengan klasifikasi sangat layak. Dikarenakan tidak terdapat masukan untuk melakukan perbaikan produk maka dapat dilanjutkan pada tahap kedua yaitu uji coba kelompok besar. Pada tahap ini, responden penelitian berjumlah 21 siswa yang berasal dari kelas 5A. Hasil dari uji coba kelompok besar memperoleh total rata-rata sebesar 4,26 dan termasuk dalam klasifikasi sangat layak. Dari hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Rata-rata nilai akhir validasi materi dari media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* adalah 4,93 sehingga jika diklasifikasikan ke dalam data kualitatif menjadi sangat layak. Dari aspek media, berdasarkan hasil validasi media akhir diperoleh rata-rata nilai sebesar 4,94 sehingga dapat diklasifikasikan menjadi sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 4,40 dengan klasifikasi sangat layak. Sedangkan, pada uji coba kelompok besar diperoleh rata-rata sebesar 4,32 yang jika diklasifikasikan dalam data kualitatif menjadi sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap akhir setelah media dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah tahap *disseminate* atau penyebaran media. Pada kepada kepala sekolah di SD Negeri Sinduadi 1 dan juga guru Bahasa Jawa di sekolah tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* dihasilkan melalui empat tahapan pengembangan yaitu analisis kebutuhan berdasarkan masalah, perancangan produk berdasarkan kebutuhan yang diperoleh dari hasil analisis, melakukan pengembangan dengan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media serta dilanjutkan dengan uji coba produk yang dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, serta menyebarkan media secara terbatas kepada SD Negeri Sinduadi 1. Hasil produk media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* dinyatakan layak untuk digunakan dari keseluruhan aspek seperti aspek materi, aspek media dan kebermanfaatan media. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor akhir 4,93 dengan klasifikasi sangat layak. Nilai rata-rata akhir yang diperoleh dari ahli media sebesar 4,94 dengan klasifikasi sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil rata-rata 4,40 dengan klasifikasi sangat layak, dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata sebesar 4,26 dengan klasifikasi sangat

layak. *papan kertu maneka warna aksara Jawa* layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut. Guru Bahasa Jawa kelas V dapat menggunakan media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* sesuai dengan buku petunjuk yang sudah disediakan. Namun, guru juga dapat mengembangkan bentuk soal yang akan diberikan dan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran. Media ini juga dapat digunakan untuk kelas lain namun dengan penyesuaian materi, bentuk latihan dan soal evaluasi yang diberikan. Sebaiknya media disimpan didalam kelas sehingga ketika media hendak digunakan tidak perlu memindahkan terlebih dahulu. Siswa dapat menggunakan dapat menggunakan media pembelajaran *papan kertu maneka warna aksara Jawa* sesuai dengan buku petunjuk yang sudah disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anitah, Sri . (2010). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budiningsih, C. Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danajaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Gubernur DIY. (2013). *Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Islamuddin, H. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jember: STAIN Jember Press.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013*.
- Mulyana. (2008). *Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Pidarta, M. (2013). *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., dkk. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Siswoyo, Dwi. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.UU
- Sudjana, N & Rifa'i, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, Fhatiyah, K.N., Harahap, F., et.al. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif, Teori dan Asesment*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyastuti, S.H., & Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Yogyakarta.