

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV
SD N LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



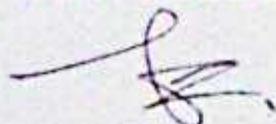
Oleh
Fatimatuz Zahro
NIM 11108241017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2015**

PERSETUJUAN

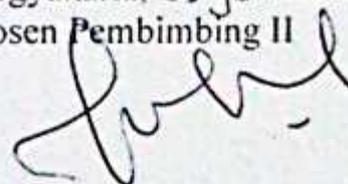
Artikel jurnal yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV SD N LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA" yang disusun oleh Fatimatuz Zahro, NIM 11108241017 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Dosen Pembimbing I

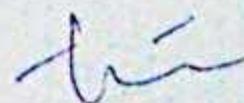


P. Sarjiman, M.Pd.
NIP 19541212 198103 1 009

Yogyakarta, 23 Juli 2015
Dosen Pembimbing II



Supartinah, M.Hum.
NIP 19800312 200501 2 002



PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV SD N LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA

THE DEVELOPMENT OF MEDIA OF AKSARA JAWA MONOPOLY FOR READING LESSON FOR 4th GRADE IN SD N LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA

Oleh: Fatimatuz Zahro, PGSD/PPSD/FIP, Universitas Negeri Yogyakarta
fatimatuzzahro15@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan media Monopoli Aksara Jawa dan mendeskripsikan tingkat validitas media tersebut. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*R and D*) model Plomp dengan tahapan penelitian *preliminary investigation, realization, test, evaluation, revision, dan implementation*. Berdasarkan data tahap *preliminary investigation*, media dirancang dan direalisasikan dalam wujud konkret. Setelah direalisasikan, media dinilai oleh ahli materi, ahli media, praktisi (guru) dan diujicobakan kepada 28 siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Instrumen penilaian yang digunakan yaitu angket. Hasil dari penilaian tersebut yaitu berupa data kuantitatif. Berdasarkan hasil penilaian, media yang dinilai kepada ahli materi memperoleh skor 4,8 (kriteria sangat baik). Penilaian oleh ahli media memperoleh skor 4,3 (kriteria sangat baik). Penilaian oleh praktisi memperoleh skor 4,0 (kriteria baik). Hasil uji coba memperoleh skor 4,41 (kriteria sangat baik).

Kata kunci : *media, monopoli, aksara Jawa, Siswa kelas IV SD*

ABSTRACT

This research aims to describe of sistematic procedur of Aksara Jawa Monopoly Media and describe validity of this media. This research includes research and development (R and D) models Plomp with stages of the research are preliminary investigation, realization, test, evaluation, revision, and implementation. Based on data from the preliminary investigation stage, the media was designed and realized in concrete form. Once realized, the media assessed by material expert, media expert, practitioner (teacher) and tested on 28 students of fourth grade SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Assessment instruments used are questionnaires. Results of the assessment in the form of quantitative data. Based on the results of the assessment, which media experts assessed the material obtained a score of 4.8 (criterion is very good). Assessment by media experts obtained a score of 4.3 (criterion is very good). Assessment by the practitioner to obtain a score of 4.0 (good criteria). The results of implementation get score of 4.41 (very good criteria).

Keywords : media , monopoly , aksara Jawa , fourth grade students

PENDAHULUAN

Upaya pelestarian kebudayaan Jawa sudah semestinya selalu dilakukan. Hal ini dilakukan agar kebudayaan atau warisan budaya tidak dilupakan oleh generasi penerus. Kemajuan zaman yang mengarah kepada modernisasi membuat generasi penerus semakin mudah untuk melupakan kebudayaan, terutama kebudayaan Jawa. Teknologi yang semakin canggih juga

membuat manusia zaman sekarang menganggap mempelajari kebudayaan menjadi hal yang kurang penting dan kurang bermakna. Jika anggapan ini dibiarkan terus menerus maka lama kelamaan kebudayaan asli Jawa akan semakin dilupakan dan mungkin bisa hilang.

Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal dan kebudayaan Jawa yang masih bertahan sebagai salah satu upaya

agar kebudayaan Jawa tetap lestari. Mata pelajaran Bahasa Jawa dipelajari oleh siswa SD sampai dengan SMA. Ada lima kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sastra Jawa. Salah satu materi pelajaran dari mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu aksara Jawa dengan kompetensi dasar membaca dan menulis. Dalam membaca aksara Jawa, siswa harus mampu menguasai keterampilan membaca bacaan beraksara Jawa. Agar dapat terampil membaca bacaan beraksara Jawa, siswa harus mengenal aksara Jawa dan memahami cara membaca aksara Jawa.

Keterampilan membaca aksara Jawa yang harus dikuasai siswa pada setiap jenjang pendidikan berbeda-beda. Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 keterampilan membaca aksara Jawa kelas IV SD meliputi keterampilan membaca tulisan aksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*. Sama halnya dengan membaca pada umumnya, membaca aksara Jawa merupakan proses menerjemahkan simbol-simbol (tulisan) menjadi bunyi-bunyi bahasa yang bermakna. Siswa membutuhkan proses belajar yang kontinu agar dapat terampil membaca tulisan aksara Jawa, sehingga guru perlu memperhatikan cara-cara agar siswa tetap senang belajar membaca aksara Jawa.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta pada bulan Agustus sampai dengan September 2014 dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Bapak Agus Sutikno, M.Si pada 26 Januari 2015 tentang pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV

diketahui bahwa: 1) media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran membaca aksara Jawa masih terbatas yaitu berupa tabel aksara Jawa dengan ukuran kurang lebih 50 x 30 cm, 2) proses pembelajaran membaca aksara Jawa menggunakan metode ceramah dan penugasan, 3) sumber belajar yang digunakan berupa buku teks dan LKS, dan 4) siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Bapak Agus Sutikno, M.Si menjelaskan bahwa media yang ada yaitu hanya tabel aksara Jawa dengan ukuran kurang lebih 50 x 30 cm. Media tersebut biasa digunakan oleh guru sebagai media penyampaian materi aksara Jawa. Jika ditinjau dari ukuran sebenarnya media tersebut terlalu kecil apabila digunakan sebagai media pembelajaran membaca untuk satu kelas. Aksara Jawa yang terdapat pada media tabel aksara Jawa kurang terbaca jika media dilihat dari bangku siswa bagian belakang. Guru mengatasi permasalahan tersebut dengan menjelaskan materi aksara Jawa melalui metode ceramah dengan menggunakan papan tulis sebagai sarana menyampaikan materi aksara Jawa, kemudian siswa diberi penugasan untuk mengerjakan LKS atau buku untuk latihan membaca aksara Jawa. Bapak Agus Sutikno, M.Si juga mengatakan bahwa belum pernah melakukan inovasi pada pembelajaran membaca aksara Jawa sehingga pembelajaran membaca aksara Jawa yang berlangsung selalu demikian.

Menurut Agus Hariyanto (2009: 88) prinsip umum dan kiat membelajarkan membaca yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan membaca membutuhkan proses yang berlangsung kontinu dan bertahap.

2. Penggunaan alat bantu untuk memberikan efek senang terhadap siswa, sehingga siswa tidak merasa jemu ketika sedang belajar.
3. Jangan ragu untuk bereksplorasi dalam mencari terobosan atau teknik baru yang lebih mudah dan menyenangkan untuk membelajarkan membaca pada siswa.

Berdasarkan prinsip-prinsip umum mengajarkan membaca tersebut, guru perlu menggunakan alat bantu/ media dalam membelajarkan membaca. Namun sayangnya, media yang digunakan guru selama ini terlalu kecil yaitu tabel aksara Jawa ukuran 50 x 30 cm untuk mengajar satu kelas. Hal tersebut membuat siswa kurang dapat membaca tulisan aksara Jawa yang ada di media tersebut, padahal pembelajaran membaca membutuhkan media visual dengan kualitas keterbacaan yang baik. Dapat dikatakan media yang selama ini dipakai guru belum mendukung pembelajaran aksara Jawa, sehingga dibutuhkan media dengan kualitas keterbacaan yang baik untuk mendukung pembelajaran aksara Jawa.

Selain menggunakan media, guru perlu melakukan eskplorasi dalam penggunaan metode yang lebih mudah dan menyenangkan siswa. Namun yang terjadi guru belum pernah bereksplorasi atau menggunakan metode lain selain ceramah dan penugasan.

Penggunaan media yang kurang representatif dan penyampaian materi pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang menangkap pesan yang disampaikan guru dan menjadi mudah jemu terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan

Agus Hariyanto (2009: 192) bahwa pembelajaran membaca seharusnya membutuhkan inovasi karena ciri khas mental siswa SD yaitu mudah jemu.

Mental siswa SD yang mudah jemu ini dapat berakibat pada hilangnya rasa senang belajar pada diri siswa. Jika rasa senang belajar hilang pada diri siswa maka siswa menjadi malas untuk belajar. Siswa yang malas belajar membaca aksara Jawa akan menjadi kurang terampil membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan keadaan yang terjadi pada siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta, yaitu siswa kurang terampil membaca tulisan aksara Jawa. Siswa masih membutuhkan tabel aksara Jawa saat diminta membaca tulisan aksara Jawa.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wina Sanjaya (2008: 207) bahwa fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu penyampai materi pelajaran juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat menambah motivasi siswa untuk belajar.

Selain menggunakan media dalam pembelajaran, cara agar siswa senang belajar yaitu melalui belajar sambil bermain. Hal tersebut dikarenakan salah satu karakteristik siswa SD yaitu senang bermain. Agus Hariyanto (2008: 61) menyatakan bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Jika menginginkan siswa senang terhadap belajar maka perlu membuat suasana gembira agar anak nyaman belajar.

Kegiatan belajar sambil bermain dapat dilakukan salah satunya melalui pengembangan media permainan menjadi media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dwi Sunar (2008: 61) salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran, terutama untuk pembelajaran membaca yaitu media monopoli. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media tersebut membutuhkan keterampilan membaca.

Berdasarkan pernyataan di atas dan permasalahan membaca aksara Jawa yang ada, maka pengembangan media monopoli merupakan hal yang paling memungkinkan. Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa selain dapat mengatasi keterbatasan media, juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa yang lain seperti: a) metode guru yang monoton, b) guru belum menerapkan cara pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain, c) siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Media Monopoli Aksara Jawa dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang lain karena penggunaan media ini dikemas dalam bentuk permainan. Bapak Agus Sutikno, M.Si mengatakan belum pernah mengajarkan membaca aksara Jawa menggunakan metode permainan, sehingga penggunaan media yang dikemas dalam bentuk permainan ini merupakan suatu hal yang baru dalam pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

Penggunaan Media Monopoli Aksara Jawa juga diharapkan dapat membuat siswa senang belajar membaca aksara Jawa karena media ini didesain sesuai karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain. Jika siswa senang belajar membaca aksara Jawa maka keterampilan membacanya pun akan meningkat.

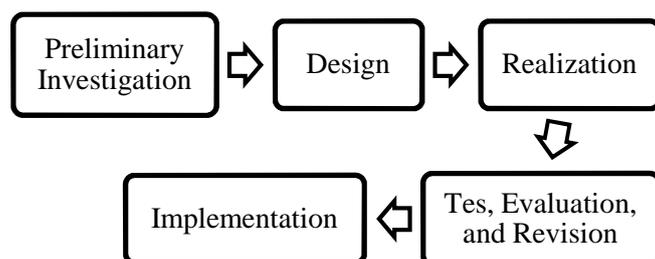
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Develpoment*) model Plomp (Rohmad, 2012: 66-67) dengan produk yang dikembangkan yaitu media monopoli aksara Jawa untuk pembelajaran membaca di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

Prosedur

Berdasarkan model Plomp terdapat 5 tahap yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini. Berikut tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini.



Gambar 1. Tahap Penelitian dan Pengembangan Model Plomp

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus-September 2014 dan bulan Januari-April 2015 di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media monopoli aksara Jawa ini melalui wawancara, observasi, dan angket penilaian produk untuk ahli materi, ahli media, praktisi, dan siswa.

Teknik Analisis Data

Data hasil penilaian ahli media, ahli materi, praktisi, dan hasil ujicoba dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan panduan konversi data menurut Eko Putro Widyoko (2011: 238) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria penilaian produk

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
5	$X > 4,08$		
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Sangat Baik	Layak
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Baik	
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang Baik	

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap *Preliminary Investigation*

Preliminary Investigation bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N 1 Lempuyangan Yogyakarta. Pengumpulan data awal dilakukan dengan melakukan observasi di lapangan pada bulan Agustus sampai dengan September 2014 dan wawancara dengan guru kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta, Bapak Agus Sutikno, M.Si pada tanggal 26

Januari 2015. Dari hasil investigasi ini didapatkan beberapa permasalahan/ hambatan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa yaitu sebagai berikut.

1. Media yang digunakan dalam membelajarkan membaca aksara Jawa masih terbatas dan kurang representatif yaitu hanya tabel aksara Jawa berukuran 50 x 30 cm, sehingga diperlukan lagi media yang bisa mendukung pembelajaran membaca aksara Jawa.
2. Metode atau cara membelajarkan aksara Jawa yang selama ini diterapkan masih kurang bervariasi yaitu ceramah dan penugasan mengerjakan LKS.
3. Guru belum menerapkan cara pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain.
4. Siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Hasil Tahap *Design*

Perancangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis pada fase investigasi pendahuluan sampai menghasilkan alternatif solusi yang berupa desain awal media. Perancangan media dilakukan melalui 2 tahap yaitu sebagai berikut.

1. Perancangan materi ajar

Materi ajar disesuaikan dengan Peraturan Gubernur DIY Nomor 64 tentang Muatan Lokal Wajib Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD tahun 2013. Berdasarkan peraturan tersebut, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran membaca aksara Jawa kelas 4 SD di Provinsi Yogyakarta yaitu sebagai berikut.

- a. Kompetensi Inti

Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.

b. Kompetensi Dasar

Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa *Legena*, dan yang menggunakan *sandhangan swara*, lan *panyigeg*.

Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka dirumuskan tujuan pembelajaran membaca aksara Jawa sebagai berikut.

- a. Siswa dapat membaca kata beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.
- b. Siswa dapat membaca frasa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.
- c. Siswa dapat membaca klausa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.
- d. Siswa dapat membaca kalimat beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut maka materi yang terdapat pada media Monopoli Aksara Jawa yaitu sebagai berikut.

- a. Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk kata.
- b. Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk frasa.
- c. Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk klausa.

- d. Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk kalimat.

2. Perancangan media

Media Monopoli Aksara Jawa merupakan media yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas 4 SD. Media ini terdiri dari 8 perlengkapan yaitu sebagai berikut.

a. Papan Monopoli Aksara Jawa

Papan Monopoli Aksara Jawa digunakan sebagai tempat berlangsungnya permainan. Papan ini berukuran 35 cm x 30 cm, terdiri dari 22 petak dengan rincian sebagai berikut.

- 1) 1 petak *kawiwitan* untuk memulai permainan.
- 2) 3 petak *sayembara*.
- 3) 18 petak kerajaan dengan nama kerajaan yang ada di pewayangan untuk dibeli dan disewakan oleh pemain.

b. *Kertu Papan*

Kertu Papan berisi soal tulisan aksara Jawa yang wajib dibaca oleh pemain jika akan membeli atau menyewa suatu *papan* kerajaan. Jumlah *Kertu Papan* sesuai dengan jumlah *papan* kerajaan yaitu 18 buah. Kartu papan berukuran 10 x 5 cm berisi syarat membeli petak kerajaan tertentu. Syarat tersebut yaitu membaca tulisan aksara Jawa.

c. *Kertu Kunci Papan*

Kertu Kunci Papan berisi kunci jawaban dari *Kertu Papan*. Jumlah *Kertu Kunci Papan* sesuai dengan jumlah *Kertu Papan* yaitu 18 buah kartu, dan berukuran 10 cm x 5 cm.

3. Kertu Kunci Papan

Bima	Janaka	Nekula
Seswa	Rotu Ngomerto	Sedulur Lims
Panah Pasopati	Dewi Utari	Cerita Manabarate
Abimanyu gugur	Duryudana diwisudha	Dala Sigale-gala kabang
Bimaseta melu perang	Bimaseta kene panah Wijayadana	Karna gugur ing perang Baratayuda
Dewi Suryawati garwane Bimaseta	Panah Pasopati pucakane Arjuna	Erimatya dadi ratu ing Ngumarta

Gambar 4. Hasil Realization Kertu Kunci Papan

4. Kertu Sayembara

Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki
Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki
Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki
Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki
Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki	Wacanen babagan Duryudana ing ngisor iki

Gambar 5. Hasil Realization Kertu Sayembara

5. Kertu Kunci Sayembara

Bima duwe gada.	Gadane Bima gedhe	Baladewa duwe pusaka.
Nanggala pusakane Baladewa.	Karna ratu ing Ngawangga.	Abimanyu duwe wihnyu hidnynt
Duryudana diwisudha dadi raja.	Dewi Banowati garwane Duryudana.	Dewi Utari garwane Angkawijaya
Angkawijaya iku Abimanyu	Janaka adhine Bima.	Janaka iku Arjuna.
Bimaseta melu perang.	Kurawa ana satus	Kurawa kalah perang

Gambar 6. Hasil Realization Kertu Kunci Sayembara

6. Dhuwit-dhuwitan Monopoli Aksara Jawa



Gambar 7. Desain Awal Uang-uangan Monopoli Aksara Jawa

7. Bidak



Gambar 8. Bidak Monopoli Aksara Jawa

8. Dhadhu



Gambar 9. Dadu Monopoli Aksara Jawa

9. Buku Tata Cara Dolanan Monopoli Aksara Jawa



Gambar 10. Buku Tata Cara Dolanan Monopoli Aksara Jawa

10. Kotak Monopoli Aksara Jawa



Gambar 11. Desain Kotak Monopoli Aksara Jawa

Hasil Tahap *Test, Evaluation, and Revision*

Pada tahap ini media dinilai, dievaluasi dan direvisi sesuai saran ahli. Penilaian media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materi dan segi penampilan fisik media. Media dinilai dan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media.

Media dinilai oleh ahli materi sebanyak tiga kali. Hasil penilaian oleh ahli materi tahap pertama memperoleh rerata skor 3,13 dengan kriteria cukup. Hasil penilaian oleh ahli materi tahap kedua memperoleh rerata skor 4,47 dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian oleh ahli materi tahap ketiga memperoleh rerata skor 4,8 dengan kriteria sangat baik.

Selain dinilai oleh ahli materi, media Monopoli Aksara Jawa juga dinilai oleh ahli media. Media dinilai oleh ahli media sebanyak 3 kali. Hasil penilaian oleh ahli media tahap pertama memperoleh rerata skor 3,65 dengan kriteria baik. Hasil penilaian oleh ahli media tahap kedua memperoleh rerata skor 3,9 dengan kriteria baik. Hasil penilaian oleh ahli media tahap ketiga memperoleh skor 4,3 dengan kriteria sangat baik.

Hasil Tahap *Implementation*

Produk Media Monopoli Aksara Jawa yang dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, kemudian diuji cobakan pada 28 siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta dan dinilai oleh praktisi (guru). Hasil uji coba pada siswa mendapat skor 1235, rata-rata 4,41, dan kriteria sangat baik. Hasil penilaian oleh praktisi (guru) mendapatkan skor 132, rata-rata 4,0, dan kriteria baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kegiatan penelitian dan pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan (R and D) model Plomp. Prosedur yang dilakukan hingga dihasilkan produk yaitu *preliminary investigation, design, realization, test, evaluation, revision, dan implementation*.
2. Tingkat validitas media Monopoli Aksara Jawa dapat diketahui berdasarkan hasil akhir penilaian oleh ahli materi, penilaian oleh ahli media, hasil uji coba, dan penilaian oleh praktisi. Hasil akhir penilaian oleh ahli materi memperoleh rerata skor 4,8 dengan kriteria sangat baik. Hasil akhir penilaian oleh ahli media memperoleh rerata skor 4,3 dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba memperoleh rerata skor 4,41 dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian oleh praktisi memperoleh rerata skor 4,0 dengan kriteria baik.

Saran

Berdasarkan produk yang dihasilkan dan hasil penelitian yang telah diperoleh, ada beberapa saran untuk penggunaan produk dan penelitian pengembangan selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan belum diketahui keefektifannya dalam meningkatkan prestasi belajar, sehingga bisa dilakukan penelitian selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan prestasi belajar membaca aksara Jawa.
2. Produk yang dihasilkan baru sebatas mengembangkan media untuk pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV, sehingga pengembangan media selanjutnya dapat untuk pembelajaran menulis aksara Jawa ataupun pengembangan materi untuk pembelajaran aksara Jawa di kelas V dan VI.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press
- Azhar Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darusuprpta. (2003). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Nusantara.
- Dwi Sunar Prasetyono. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Siswa Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hasan Walinono. (1995). *Pengajaran Membaca dan Menulis*. Surabaya: Ben Makara Wisesa.

Maisaroh, Novi. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berorientasi Cooperative Learning Pada Siswa SD Menggunakan Bahan Daur Ulang*. Yogyakarta: UNY.

Rochmad. (2012). "Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika". Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613/2672>, pada tanggal 3 Februari 2015.

Sanjaya, Wina. (2008) *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Suwardi Endraswara. (2009). *30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press