

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI BERBAH 2**

### ***DEVELOPMENT OF LUDO AKSARA JAWA FOR 4<sup>TH</sup> GRADE OF BERBAH 2 ELEMENTARY SCHOOL***

Oleh: Wening Niki Yuntari, UNY  
nikiyuntari@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) yang bertujuan untuk mengembangkan media ludo aksara Jawa untuk siswa SD kelas IV. Analisis kebutuhan diperoleh dari studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan untuk mempelajari aksara Jawa, sehingga guru membutuhkan media untuk menjelaskan materi tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan siswa (uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional) diperoleh bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan aksara Jawa untuk kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: ludo aksara Jawa, aksara Jawa, kelas IV

#### **Abstract**

*The aims of this research and development is to producing a learning media product. The product was a ludo aksara Jawa that could be used for the lessons for fourth grader elementary school students. Analysis of necessity came from the result of preliminary study in the form of observations and interviews which showed that the students found difficulties to learned Javanese script and the teacher needed the media to explain the material of Javanese script. The data sources were collected from interview, observations, and questionnaire. The data analysis technique used quantitative-descriptive statistic. This product can be used as learning media on the subject of Javanese script for the fourth grade of elementary school based on the validation result of the validation from material experts, media experts, and students (initial field trials, main field trials, and operational field trials).*

*Keywords: Javanese script ludo, Javanese script, fourth grader*

#### **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan bahasa daerah. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah bahasa daerah yang digunakan mencapai 2.500 jenis atau dua kali lipat dari jumlah suku bangsa (Badan Pusat Statistik, 2011: 5-6). Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah dengan penutur terbanyak, yakni sejumlah lebih dari 68 juta penutur. Penutur bahasa tersebut tersebar di seluruh penjuru Indonesia. Namun, kualitas dan kuantitas penggunaan bahasa Jawa menurun dari generasi ke generasi (Setyawan, 2011: 68). Hal tersebut dikarenakan pergeseran penggunaan bahasa di dalam lingkungan terkecil yakni keluarga, yang mulanya menggunakan bahasa daerah menjadi menggunakan bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat anak-anak

tidak terampil untuk berbahasa Jawa yang baik dan benar.

Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta telah mengatur bahasa Jawa sebagai muatan lokal dalam Peraturan Gubernur Nomor 64 Tahun 2013. Materi dalam mata pelajaran bahasa Jawa terdiri dari *unggah ungguh basa* dan kebudayaan Jawa. Harapannya siswa semakin mengenal dan tertarik untuk mempelajari bahasa Jawa dan kebudayaan Jawa lebih jauh, serta mempergunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Aksara Jawa merupakan salah satu karakteristik yang terdapat dalam bahasa Jawa. Aksara ini merupakan hasil budaya yang usianya sudah berabad-abad (Riyadi, 1996: 1). Akan tetapi eksistensi aksara Jawa pada masa kini semakin

menurun. Generasi muda saat ini banyak yang tidak mengenal aksara Jawa. Generasi ini hanya mengetahui keberadaan aksara Jawa, tapi tidak bisa memahami atau membaca aksara tersebut (www.okezone.com, 2016). Apabila hal tersebut tidak segera diatasi, aksara Jawa hanya akan menjadi sejarah karena tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan aksara Jawa saat pembelajaran di kelas menjadi hal yang penting. Namun, selama ini pembelajaran aksara Jawa dianggap kurang efektif. Ekowati menguraikan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut, yaitu (1) aksara Jawa dianggap sulit, (2) alokasi waktu kurang, (3) pembelajaran monoton, (4) kurangnya penggunaan media pembelajaran, (5) kurangnya buku bacaan beraksara Jawa, (6) tidak tercapainya kompetensi yang diharapkan, (7) guru kurang menguasai materi, dan (8) siswa kurang memahami manfaat belajar aksara Jawa (Mulyana, 2008: 244-245).

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan di SD Negeri Berbah 2 pada tanggal 19 Januari 2019, terlihat bahwa pembelajaran bahasa Jawa lebih banyak terpusat pada guru. Metode yang digunakan guru dalam menjelaskan materi lebih banyak dengan ceramah. Guru menuliskannya melalui papan tulis, kemudian meminta siswa untuk mencatat dan menghafalkannya. Sumber belajar yang digunakan siswa ada dua, yaitu buku *Sinau Basa Jawa Gagrag Anyar Kelas IV* dan lembar kerja siswa. Belum terdapat media yang mendukung pembelajaran bahasa Jawa, misalnya poster wayang atau aksara Jawa. Siswa juga kurang antusias dengan pembelajaran, dibuktikan dengan masih banyak yang bergurau dengan kawannya.

Wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IV SD Negeri Berbah 2 pada tanggal 16 Januari 2019 menunjukkan bahwa setiap tahun guru mengalami kendala dalam mengajarkan aksara Jawa pada siswa. Media pembelajaran aksara Jawa belum tersedia di kelas. Pada awalnya, guru mewajibkan siswa untuk menghafal beberapa aksara Jawa setiap minggu. Akan tetapi, cara tersebut kurang maksimal. Siswa tidak bisa membaca atau menulis aksara Jawa tanpa membuka catatan.

Wawancara prapenelitian juga dilakukan pada siswa kelas IV. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi aksara Jawa. Siswa merasa kesulitan karena bentuk aksara Jawa berbeda dengan bentuk huruf yang selama ini diajarkan dan dipakai dalam pembelajaran, sehingga susah untuk menghafalkan, membaca, dan menuliskannya. Siswa tidak bisa membaca dan menulis aksara Jawa secara langsung. Siswa harus membuat catatan lengkap aksara Jawa terlebih dahulu. Namun, ada pula murid yang tidak hafal aksara Jawa sama sekali.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat diskusi dengan guru, wawancara, dan observasi, maka akan dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa. Pengembangan tersebut dipilih karena di kelas belum terdapat media yang membantu guru mengajarkan materi aksara Jawa. Supartinah (2018: 28) mengatakan bahwa pembelajaran keterampilan membaca adalah bagian dari pembelajaran keterampilan berbahasa Jawa di SD, salah satunya bertujuan untuk mengajarkan pelafalan ejaan bahasa Jawa dan pemahaman isi bacaan bagi siswa. Media yang akan dikembangkan adalah Ludo Aksara Jawa. Ludo merupakan salah satu permainan yang dapat

digunakan untuk merangsang anak belajar membaca (Prasetyono, 2008: 65). Alvi dan Ahmed (2011: 141) mengatakan bahwa permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang. Permainan ini menuntut para pemain untuk mengatur strategi dalam menjalankan empat bidak dengan menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan dan memenangkan permainan. Setiap pemain diwakili dengan salah satu warna yaitu merah, hijau, biru dan kuning, dan memiliki empat bagian. Pemain pertama yang mengelilingi keempat potongan di sekitar papan dan masuk ke area rumah adalah pemenang. Ludo Aksara Jawa dalam penelitian ini adalah Ludo yang sudah dimodifikasi dengan tujuan untuk membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa. Peneliti menambahkan komponen berupa kartu soal yang digunakan siswa untuk berlatih membaca aksara Jawa. Kartu ini dilengkapi kunci jawaban yang terdapat di dalam soal yang berfungsi sebagai alat konfirmasi jawaban siswa.

Media Ludo Aksara Jawa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menghafal dan membaca aksara Jawa karena pertanyaan yang dibuat dalam *kertu pitakonan* dibuat bertingkat, mulai dari dasar yakni pengenalan huruf, hingga sudah dirangkai menjadi kata dan kalimat. Hal tersebut bertujuan agar siswa memiliki konsep yang kuat terlebih dahulu, sehingga dapat menuliskan kata dan kalimat yang lebih rumit. Secara umum, konten pertanyaan dalam *kertu pitakonan* dibuat repetitif atau selalu diulang dengan rangkaian kata dan kalimat yang berbeda. Pengulangan tersebut bertujuan agar huruf-huruf yang siswa lihat dan baca dapat dipahami dan melekat dalam ingatan.

Sebelum produk ludo aksara Jawa dirancang, penelitian ini melihat referensi dari penelitian yang

sudah dilaksanakan yang relevan dengan produk ludo aksara Jawa. Penelitian relevan yang pertama dilakukan oleh Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, I Made Tegeh, dan Luh Putu Putrini Mahadewi (2017) yang berjudul *Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018*. Penelitian pengembangan tersebut bertujuan untuk menghasilkan media ludo *word game* yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Banjar Bali.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Desy Norma Ilahi (2018) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran DORI (Ludo Geometri) melalui Permainan Ekspedisi Indonesia pada Kelas IV Sekolah Dasar*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media DORI layak digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan menyenangkan, kreatif, dan berfikir kritis bersama kelompok.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall. Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai langkah kesembilan karena adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya untuk melakukan tahap kesepuluh.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2019 hingga 27 Juli 2019 di SD Negeri Berbah 2.

### **Target/Subjek Penelitian**

Target/subjek pada penelitian adalah siswa-siswi kelas IV di SD Negeri Berbah 2.

## **Prosedur**

Prosedur pengembangan ludo aksara Jawa menggunakan langkah-langkah Borg and Gall dengan sepuluh langkah pengembangan dalam R&D. Peneliti memilih pengembangan dari Borg and Gall karena penelitian yang dilaksanakan akan menghasilkan produk baru dalam bidang pendidikan seperti yang dikemukakan Sugiyono (2015: 408) bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial (psikologi, sosiologi, pendidikan manajemen, dan lain-lain). Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai langkah kesembilan karena adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala untuk melakukan tahap kesepuluh (tahap pembuatan produk secara masal) dan hanya sampai pada revisi produk operasional. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap pengembangan.

### 1. Penelitian dan pengumpulan data awal

Kegiatan ini dilakukan dengan observasi dan wawancara semi terstruktur dengan wali kelas IV serta siswa. Hasil observasi dan wawancara diolah, yang menghasilkan temuan sebagai berikut: 1) guru mengalami kendala dalam mengajarkan materi aksara Jawa pada siswa, 2) sumber belajar siswa kurang lengkap, 3) belum tersedia media pembelajaran untuk mengajarkan materi aksara Jawa, 4) siswa kesulitan memahami materi aksara Jawa.

### 2. Perencanaan

Tahap ini diawali dengan mengembangkan materi, mematangkan konsep media, memilih bahan baku, dan mendesain komponen media menggunakan perangkat lunak *corel draw*. Desain yang dibuat meliputi desain papan permainan, *kertu pitakonan*, gambar kotak ludo, kartu bintang, dan buku *panuntun*.

### 3. Pengembangan format produk awal

Setelah produk awal selesai dibuat, produk tersebut melewati tahap validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media.

### 4. Uji coba lapangan awal

Produk yang sudah divalidasi para ahli dan direvisi, diujicobakan kepada siswa dengan sampel 3 siswa kelas IV B. Siswa diberikan angket untuk memberikan tanggapan mengenai produk yang dicoba.

### 5. Revisi Produk

Hasil uji coba lapangan awal tidak mendapatkan revisi dari siswa maupun guru maka peneliti melanjutkan pada uji coba lapangan utama.

### 6. Uji coba lapangan utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada 12 siswa kelas IV B. Siswa diberikan angket untuk memberikan tanggapan mengenai produk yang dicoba.

### 7. Revisi produk operasional

Hasil uji coba lapangan utama tidak mendapatkan revisi dari siswa maupun guru maka peneliti melanjutkan pada uji coba lapangan utama.

### 8. Uji coba lapangan operasional

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan pada 23 siswa kelas IV A. Siswa diberikan angket untuk memberikan tanggapan mengenai produk yang dicoba.

### 9. Revisi Produk Akhir

Hasil uji coba lapangan operasional tidak mendapatkan revisi dari siswa maupun guru maka produk media pembelajaran ludo aksara Jawa ini sudah layak untuk dipakai dalam pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas IV SD N Berbah 2.

## **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya diubah menjadi data kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu pedoman observasi, daftar wawancara semi terstruktur, penilaian ahli materi, penilaian ahli media, dan penilaian subjek coba. Data diperoleh melalui pengisian angket.

### **Teknik Analisis Data**

Instrumen kelayakan produk ludo aksara Jawa menggunakan skala *linkert*, yaitu menentukan nilai kedudukan seseorang dalam suatu rangkaian sikap terhadap objek, mulai dari sangat positif sampai sangat negatif (Widoyoko, 2017: 104). Nilai dari sangat positif sampai sangat negatif dinyatakan dengan lima alternatif jawaban, yaitu: 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, dan 1=sangat kurang.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis tersebut meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi, serta respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:

$$xi = \frac{\sum x}{n}$$

2. Menghitung rata-rata skor total tiap komponen
3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif. Perubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengategorisasian menurut Widoyoko (2010: 238).

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, media ludo aksara Jawa telah dikembangkan dari semua aspek dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil

dari ahli materi, ahli media, dan subjek coba “sangat baik”.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan media ini diawali dengan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara. Kegiatan tersebut bertujuan untuk menemukan permasalahan dan kebutuhan di lapangan. Wawancara dilakukan kepada Ibu D, S.Pd. selaku wali kelas IV dan siswa kelas IV yang dipilih secara acak. Materi wawancara seputar pembelajaran aksara Jawa, penggunaan sumber belajar, dan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Tahap kedua penelitian ini dilakukan dengan mencari solusi berdasarkan hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan pula pencarian dan pematangan konsep media, pemilihan materi sesuai Peraturan Gubernur Nomor 64 Tahun 2013, pemilihan bahan baku, serta mendesain komponen media. Penelitian dilanjutkan dengan tahap ketiga, yakni produksi media. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan uji validasi materi dan ahli media.

Hasil penilaian dari aspek keselarasan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran dari ahli materi pada tahap validasi pertama mendapatkan skor rata-rata 4,6, validasi kedua mendapatkan skor rata-rata 5, validasi ketiga juga mendapatkan skor rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Walker dan Hess (Kustandi, 2013: 143), yaitu kriteria dalam *me-review* media pembelajaran berdasarkan kepada kualitas isi dan tujuan adalah kelengkapan. Media Ludo Aksara memiliki konten materi yang selaras dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Gubernur Nomor 64 Tahun 2013, yakni

mencangkup materi *aksara legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg wanda*. Hasil penilaian pada aspek kualitas materi diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana (2002: 4-5), yaitu dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami.

Hasil penilaian terhadap aspek kualitas penyajian materi pada validasi pertama dan kedua mendapatkan skor rata-rata 4, sedangkan validasi ketiga mendapat skor rata-rata 4,67 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Media Ludo Aksara Jawa menyajikan materi secara runtut dan sistematis, mulai dari materi yang mudah hingga materi yang lebih rumit. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wahono (2006) yang mengatakan bahwa penyajian materi pada media hendaknya sistematis, runtut, dan memiliki logika yang jelas.

Pada aspek kelengkapan dan kualitas media pembelajaran, validasi pertama media ini mendapatkan skor 2. Validasi materi kedua mendapatkan skor rata-rata 3,6 dan validasi ketiga mendapatkan skor rata-rata 4,67 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Wahono (2006) yang mengatakan bahwa kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar menjadi salah satu kriteria pemilihan media pembelajaran. Media Ludo Aksara Jawa dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang praktis dan mudah dipahami sehingga dapat membantu siswa dalam memainkan permainan.

Aspek partisipasi siswa, media Ludo Aksara Jawa mendapatkan skor rata-rata validasi pertama sejumlah 3,3, validasi kedua mendapatkan skor rata-rata 4, dan validasi ketiga mendapatkan skor 4,3 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”.

Media ini menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa belajar sambil bermain menggunakan media ini. Hal tersebut selaras dengan manfaat media menurut pendapat Sudjana dan Rivai (Arsyad, 1997: 24) yang mengatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk lebih menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi, sehingga materi lebih mudah dipahami serta membuat siswa menjadi lebih aktif.

Aspek kebermaknaan media, Ludo Aksara Jawa mendapatkan skor rata-rata 4 pada validasi pertama, validasi kedua mendapatkan skor rata-rata 5, dan validasi ketiga mendapatkan skor 5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Media ini dapat digunakan oleh guru sebagai sarana membantu guru dalam mengajarkan aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan teori Hamalik (Arsyad, 1997: 15) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa dan dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi.

Hasil penilaian validasi materi oleh *expert jugment* Venny Indria Ekowati, M.Litt., mendapat perolehan dari keseluruhan aspek kualitas keselarasan KI, KD, tujuan pembelajaran, aspek penyajian materi, kelengkapan dan kualitas media, partisipasi siswa, dan kebermaknaan media, mendapatkan nilai rata-rata pada tahap validasi pertama yakni 3,6 dengan tingkat validitas dan kualitas “baik”, validasi kedua mendapatkan skor rata-rata 4,28, dan validasi ketiga mendapatkan skor 4,7 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Media Ludo Aksara Jawa dinyatakan “layak” oleh ahli materi, kemudian penelitian dilanjutkan dengan melakukan validasi media pada Ibu Dian Wahyuningsih, M. Pd.

Hasil penilaian pada aspek fisik pada tahap validasi pertama mendapatkan skor rata-rata 3,6, sedangkan validasi kedua mendapatkan skor rata-rata 4,2 dengan tingkat validitas dan kualitas “baik”. Media ini didesain agar mudah digunakan dan tidak memerlukan ruang penyimpanan yang luas, karena media ini tidak terlalu besar. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Wahono (2006) yang mengatakan bahwa dua kriteria dalam pengembangan media adalah *usabilitas* dan *maintainable*, yang artinya mudah digunakan dan dipelihara.

Hasil penilaian pada aspek kemenarikan visual media mendapatkan skor rata-rata 3,4 pada validasi pertama, sedangkan mendapatkan skor rata-rata 4,28 pada validasi kedua dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Media ini memiliki desain *kertu pitakonan* dan papan permainan yang menarik, yakni berwarna cerah sehingga menarik perhatian siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Smaldino & Russel (2014: 78) menyebutkan bahwa salah satu unsur media visual adalah dapat menarik perhatian siswa.

Hasil penilaian pada aspek partisipasi siswa mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,5 pada validasi pertama, sedangkan pada validasi kedua mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Media ini membuat siswa aktif untuk belajar menghafal dan membaca aksara Jawa melalui permainan. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Sadiman (2006: 17) yang menyebutkan bahwa kegunaan media pendidikan adalah mampu mengatasi sikap pasif siswa.

Hasil penilaian pada aspek kebermaknaan media mendapatkan jumlah skor rata-rata 4 pada validasi pertama, sedangkan pada validasi kedua mendapatkan jumlah skor rata-rata 5 dengan tingkat

validitas dan kualitas “sangat baik”. Media ini didesain dengan aturan yang sederhana dan pertanyaan bertingkat, jadi akan menumbuhkan rasa ingin tahu serta motivasi siswa dalam belajar aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Suprihatiningrum (2013: 320) yang menyebutkan bahwa salah satu fungsi media adalah mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil penilaian validasi media oleh *expert jugment* Dian Wahyuningsih, M.Pd., mendapat perolehan dari keseluruhan aspek fisik, aspek kemenarikan visual, aspek partisipasi siswa, dan aspek kebermaknaan media mendapatkan nilai rata-rata pada tahap validasi pertama yakni 3,6 dengan tingkat validitas dan kualitas “baik”, dan nilai 4,3 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Media Ludo Aksara Jawa dinyatakan “layak” oleh ahli media.

#### 1. Papan permainan ludo

Papan permainan ludo terbuat dari kertas karton tebal berbentuk persegi dengan panjang 32 cm dan lebar 32 cm. Papan permainan dicetak stiker kemudian ditempelkan pada kertas karton. Papan ini dapat dilipat menjadi dua, sehingga menghemat ruang penyimpanan.



Gambar 1. Papan permainan ludo

#### 2. *Kertu Pitakonan*

*Kartu pitakonan* di desain dengan *Corel Draw X7* kemudian dicetak menggunakan kertas ivory 230 gram dengan ukuran 10 cm x 6 cm. Terdapat tiga tingkat *kertu pitakonan*, yakni tingkat satu, tingkat

dua, dan tingkat tiga. Konten materi pada *kertu pitakonan* tingkat satu adalah *aksara legana* dan *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg* yang belum dirangkai menjadi kata atau kalimat. *Kertu pitakonan* berisi materi kata dan kalimat beraksara Jawa yang belum diberi *sandhangan*. *Kertu pitakonan* tingkat tiga berisi materi kata dan kalimat beraksara Jawa yang sudah diberikan *sandhangan*.



Gambar 2. *Kertu pitakonan*

### 3. Papan Aksara Jawa

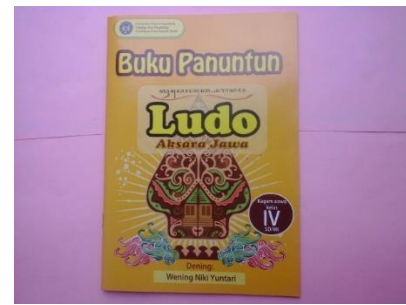
Papan aksara Jawa terbuat dari kertas karton tebal berbentuk persegi panjang dengan panjang 20 cm x 30 cm. Kertas karton dipotong dengan laser *cutting* menjadi persegi-persegi kecil. Desain papan aksara Jawa dicetak stiker kemudian ditempelkan pada kertas karton tebal yang telah dipotong.



Gambar 3. Papan aksara Jawa

### 4. Buku *Panuntun*

Buku *panuntun* di desain dengan *Corel Draw X7* dan dicetak menggunakan kertas *ivory 230* untuk *cover*, dan *art paper 150* untuk isi dengan ukuran 15 cm x 21 cm. Buku ini berisi aturan permainan, jabaran materi aksara Jawa, latihan soal, serta kunci jawaban.



Gambar 4. Buku *Panuntun*

### 5. Kartu Bintang, Bidak, dan Dadu

Kartu bintang didesain menggunakan perangkat *Corel Draw X7* kemudian dicetak menggunakan kertas *ivory 230*. Bidak yang digunakan dalam permainan ini berjumlah dua belas buah dengan empat warna yang berbeda. Dadu yang digunakan sejumlah satu buah, beserta gelas untuk mengocok dadu tersebut.



Gambar 5. Kartu bintang, bidak, dan dadu

Tahap validasi desain telah selesai, kemudian dilaksanakan tahap keempat yaitu uji coba lapangan awal dengan subyek coba tiga siswa kelas IV B. Berdasarkan hasil uji lapangan awal, media ludo aksara Jawa mendapatkan rata-rata skor 4,38 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah mendapatkan hasil dari uji coba lapangan awal, dilaksanakan tahap pengembangan yang kelima yaitu revisi produk. Produk media ludo aksara Jawa tidak mendapatkan saran revisi, maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya yakni uji coba lapangan utama pada 12 siswa di kelas IV B. Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama, media ludo aksara Jawa mendapatkan rata-rata skor 4.29 dengan kriteria “sangat baik” pada uji coba siswa. Tahap ketujuh



adalah revisi produk. Media ini tidak mendapatkan saran revisi, maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya, yakni uji coba lapangan operasional pada 23 siswa di kelas IV A. Tahap terakhir adalah revisi produk akhir. Produk media ludo aksara Jawa tidak mendapatkan saran revisi produk. Dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional didapatkan penilaian dengan kriteria “sangat baik” sehingga media ludo aksara Jawa pada penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Penelitian pengembangan media ludo aksara Jawa ini menggunakan pendekatan penelitian Borg and Gall dengan sembilan tahap dari sepuluh tahap yang ada dan hanya sampai pada tahap uji kelayakan. Tahap mencari pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, kemudian divalidasikan kepada ahli materi sebanyak tiga kali yang memperoleh hasil rata-rata nilai 3,6 dengan kriteria “baik”, rata-rata nilai 4,28 dengan kriteria “sangat baik”, dan rata-rata nilai 4.7 dengan kriteria “sangat baik”. Media ini juga divalidasikan kepada ahli media sebanyak dua kali yang memperoleh hasil 3,6 dengan kriteria “baik”, dan 4.3 dengan kriteria “sangat baik”.

Penilaian akhir media dengan kriteria “sangat baik” dari ahli materi dan ahli media dinyatakan layak diujicobakan. Pada tahap uji coba lapangan operasional dilakukan pada 23 siswa di kelas IV A. Berdasarkan hasil uji coba lapangan operasional, media ludo aksara Jawa mendapatkan rata-rata skor 4.25 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa media ludo aksara Jawa

sesuai dengan materi aksara Jawa dan layak digunakan pada siswa kelas IV SD N Berbah 2.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran-saran yang dapat diberikan. Saran bagi guru, sebaiknya memastikan siswa memahami aturan permainan dengan baik sebelum memulai permainan dan harus selalu mengontrol siswa saat melakukan permainan agar kegiatan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, F. dan Ahmed, M. (2011). *Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and its Variant Race Games*. IEEE Conference on Computational Intelligence and Games
- Amkas, S. S. I. M, Tegeh, I. M., Mahadewi, L. P. P. (2017). *Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol: 8 No: 2 Tahun 2017)
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gubernur DIY. (2013). *Peraturan Gubernur DIY Nomor 64, Tahun 2013, tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*.
- Ilahi, D. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran DORI (Ludo Geometri) melalui Permainan Ekspedisi Indonesia pada Kelas IV Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyana. (2008). *Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Na'im, A. dan Hendry S. (2011). *Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa, Sehari-Hari Penduduk Indonesia: Hasil Sensus*

- Penduduk 2010. Jakarta: Badan Pusat Statistik
- Prabowo. (2016). *Aksara Jawa yang Kini Tertelan Zaman*.  
<https://news.okezone.com/read/2016/09/09/510/1485245/aksara-jawa-yang-kini-tertelan-zaman> diakses pada 28 Februari 2019 pukul 21.00 WIB
- Prasetyono, D. S. (2007). *Bermain sambil belajar*. Yogyakarta: Think
- Riyadi, S. (1996). *Ha-Na-Ca-Ra-Ka*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Setyawan, A. (2011). *Bahasa Daerah Dalam Perspektif Kebudayaan dan Sociolinguistik: Peran dan Pengaruhnya dalam Pergeseran dan Pemertahanan Bahasa*. International Seminar "Language Maintenance and Shift 2011
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: PT Prenadamedia Group
- Sudjana, N. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supartinah. (2018). *Pedoman Penjenjangan Buku Bacaan Berbahasa Jawa Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Kependidikan (Vol: 2 No: 1 Tahun 2018)
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.  
<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaianmedia-pembelajaran/>
- diakses tanggal 02 Januari 2019 pukul 17.21 WIB.
- Widoyoko, E.P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.