

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KERTU GLADHEN* AKSARA JAWA UNTUK KELAS IV SD N KOTAGEDE I**

### ***THE DEVELOPMENT OF KERTU GLADHEN AKSARA JAWA LEARNING MEDIA FOR 4<sup>th</sup> GRADER OF SD N KOTAGEDE I***

Oleh: Kunthi Puspitasari, Universitas Negeri Yogyakarta  
[kunthipuspita13@gmail.com](mailto:kunthipuspita13@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *kertu gladhen* aksara Jawa yang layak digunakan oleh siswa kelas IV SD N Kotagede I. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi tahap terakhir memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kriteria sangat baik. Validasi media tahap terakhir memperoleh skor rata-rata 4,43 dengan kriteria sangat baik. Hasil coba uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,325 dengan kriteria sangat baik. Uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,697 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan yaitu media *kertu gladhen* aksara Jawa layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV SD materi menulis aksara Jawa.

Kata kunci: pengembangan, media *kertu gladhen*, aksara Jawa

#### **Abstract**

*This research aims at developing kertu gladhen aksara Jawa learning media which is possible to used by students in 4<sup>th</sup> grader of SD N Kotagede I. This research was a kind of research and development method which referred to Borg and Gall model. Data collection used questioner, interview, and observation technique. The analyze of data used descriptive quantitative statistic. The result of the research shows that the last material validation get average score 4,87 which is very good criteria. The last media validation get average score 4,43 which is very good criteria. The result of preliminary field testing get average score 4,325 which is very good criteria. The result of main field testing get average score 4,6 which is very good criteria. The result of operational field testing get average score 4,697 which is very good criteria. Therefore, the developed of products kertu gladhen aksara Jawa media is possible to be learning media for 4<sup>th</sup> grader of SD N Kotagede I.*

*Keywords: development, kertu gladhen, aksara Jawa media*

#### **PENDAHULUAN**

Pada era sekarang ini, banyak masyarakat Jawa yang sudah melupakan aksara Jawa sebagai bagian dari kebudayaan Jawa. Hal ini terlihat dari sudah tidak dipergunakannya lagi aksara Jawa sebagai media baca tulis sehari-hari. Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta telah mencoba melestarikan kebudayaan Jawa tersebut dengan memasukkan materi aksara Jawa dalam mata pelajaran bahasa Jawa pada setiap jenjang pendidikan formal baik itu SD, SMP, dan SMA.

Melalui jalur pendidikan tersebut, dirasa cukup efektif untuk melestarikan aksara Jawa, sebab generasi penerus bangsa mulai dikenalkan kembali dengan aksara Jawa pada saat berada di sekolah.

Materi aksara Jawa ini mulai dikenalkan kepada siswa sejak kelas IV Sekolah Dasar. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu menulis kata dan kalimat beraksara Jawa yang menggunakan *sandhangan swara* dan *panyigeg*.

Penggunaan media yang tepat sangat dianjurkan dalam materi materi menulis aksara Jawa. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV B SD N Kotagede I pada tanggal 15 Oktober 2015, didapatkan data bahwa guru kelas yaitu Ibu Eni Purnani, S.Pd. sudah berupaya menggunakan media pembelajaran poster aksara Jawa dalam pembelajaran. Namun, media tersebut belum tepat digunakan untuk materi menulis aksara Jawa. Jumlah poster aksara Jawa yang hanya 1 dan diletakkan di depan papan tulis membuat siswa yang duduk di bagian belakang kelas kesulitan dalam melihat tulisan aksara Jawa yang terdapat dalam media poster tersebut.

Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ervan Adi Kusuma (2015) yang melakukan observasi di kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta. Dari hasil observasi tersebut didapatkan data bahwa poster aksara Jawa belum maksimal apabila dijadikan sebagai media pembelajaran. Poster aksara Jawa dengan ukuran A3 dan hanya berjumlah satu buah membuat sebagian siswa di dalam kelas tidak dapat melihat aksara Jawa yang ada di poster tersebut. Poster aksara Jawa juga dirasa kurang menarik sehingga membuat siswa tidak berminat untuk menghafal aksara Jawa.

Keterbatasan media yang digunakan berdampak pada motivasi dan prestasi belajar bahasa Jawa siswa kelas IV B. Mayoritas siswa kelas IV B tidak menyukai materi menulis aksara Jawa. Pada saat pemberian tugas juga terlihat bahwa siswa kelas IV B SD N Kotagede I belum mampu menghafalkan dan membedakan antarhuruf aksara Jawa sehingga siswa masih melihat aksara Jawa yang ada di buku paket

Diperlukan adanya pengembangan sebuah media untuk mengatasi keterbatasan media yang ada di kelas IV B SD N Kotagede I. Contoh media yang bisa dimodifikasi sebagai media pembelajaran dalam materi menulis aksara Jawa adalah media *flashcard*. Menurut Azhar Arsyad (2009: 119-121) *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat menuntun siswa kepada hal yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. Kartu *flashcard* biasanya berukuran 8cm x 12 cm.

Media yang dikembangkan dari media *flashcard* dinamai dengan media *kertu gladhen* aksara Jawa. Media ini digunakan dalam bentuk permainan, dengan langkah-langkah yang memodifikasi permainan kartu remi. Media pembelajaran *kertu gladhen* aksara Jawa diharapkan dapat layak digunakan oleh siswa kelas IV SD N Kotagede I sehingga memudahkan siswa untuk menulis aksara Jawa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*).

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall yang terdiri atas 10 langkah pengembangan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: 1) Studi Pendahuluan (*Research and information*

collecting); 2) Perencanaan (*Planning*); 3) Pengembangan Bentuk Awal Produk (*Develop Preliminary Form of Product*); 4) Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*); 5) Revisi Produk (*Main Product Revision*); 6) Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*); 7) Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*); 8) Uji Coba Lapangan Operasional (*Operational Field Testing*); 9) Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*); dan 10) *Dissemination and Implementation*

Dari 10 langkah pengembangan tersebut, penelitian ini dilakukan sampai dengan langkah ke-9 yaitu revisi produk akhir. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya untuk menyebarkan produk yang dikembangkan.

## **Validasi dan Uji Coba Produk**

### **1. Validasi**

Validasi dilakukan oleh 1 ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan (Bapak Sungkono, M.Pd.) dan 1 ahli materi yaitu Dosen Bahasa Jawa (Ibu Siti Mulyani, M.Hum.)

### **2. Uji Coba Produk**

- a. Uji coba lapangan awal, yaitu produk diujicobakan kepada 4 orang siswa dari kelas IV C SD N Kotagede I.
- b. Uji coba lapangan utama, yaitu produk diujicobakan kepada 10 orang siswa dari kelas IV C SD N Kotagede I.
- c. Uji coba lapangan operasional, yaitu produk diujicobakan kepada 30 orang siswa dari kelas IV B SD N Kotagede I.

## **Setting dan Subjek Penelitian**

Penelitian pengembangan *kertu gladhen* aksara Jawa dilakukan di SD N Kotagede I. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Kotagede I dengan keseluruhan siswa yaitu 44 orang.

## **Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian angket oleh ahli media (dosen Teknologi Pendidikan), ahli materi (dosen Bahasa Jawa), dan subjek uji coba (siswa kelas IV SD N Kotagede I). Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan komentar/saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam media ini adalah angket, wawancara, dan observasi.

## **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Langkah yang digunakan menggunakan pengkategorian oleh Eko Putro Widoyoko. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Konversi Data Kualitatif

Rumus	Rerata Skor	Kriteria
$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$>4,2$	Sangat Baik
$X_i + 0,6 \times S_{bi} < X < X_i + 1,8 \times S_{bi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$X_i - 0,6 \times S_{bi} < X < X_i + 0,6 \times S_{bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$X_i - 1,8 \times S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times S_{bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq X_i - 1,8 \times S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

$X_i$  (rerata ideal) =  $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$S_{bi}$  =  $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

$X$  = skor empiris

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil uji coba lapangan minimal termasuk dalam kriteria baik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Studi Pendahuluan

Pada tahap ini, peneliti mendapatkan sebuah gagasan untuk membuat media *kertu gladhen* aksara Jawa yang dikembangkan dari media *flashcard*.

#### 2. Perencanaan

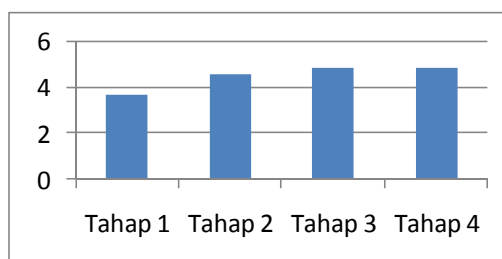
Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan penggunaan media, mempersiapkan alat dan bahan, serta merancang desain pengembangan media.

#### 3. Pengembangan Bentuk Awal Produk

Pada tahap ini, peneliti memproduksi media serta memvalidasi media kepada ahli media dan ahli materi.

#### a. Validasi Ahli Materi

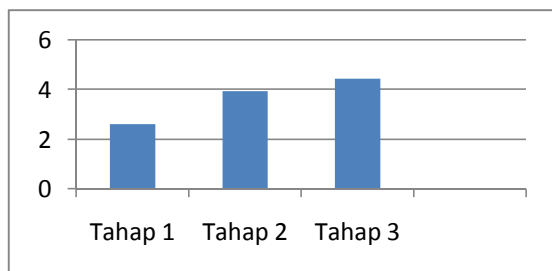
Hasil penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,73 dengan kriteria baik. Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian ahli materi tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian ahli materi tahap keempat memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kriteria sangat baik. Gambaran tentang hasil penilaian ahli materi dari tahap pertama hingga tahap keempat dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram Batang Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama hingga Tahap Keempat

#### b. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 2,62 dengan kriteria cukup. Hasil penilaian ahli media tahap kedua memperoleh skor rata-rata 3,95 dengan kriteria baik. Hasil penilaian ahli media tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,43 dengan kriteria sangat baik. Gambaran tentang hasil penilaian ahli media dari tahap pertama hingga tahap ketiga dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 2 Diagram Batang Penilaian Ahli Media Tahap Pertama hingga Tahap Ketiga

#### 4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan dengan responden 4 orang siswa kelas IV C SD N Kotagede I. Hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,325 dengan kriteria sangat baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan dengan *kertu gladhen* aksara Jawa dapat membuat siswa antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan dengan *kertu gladhen* aksara Jawa menyenangkan.

#### 5. Revisi Produk Utama

Revisi yang dilakukan adalah menambah jumlah waktu untuk membaca kata beraksara Jawa menjadi 10 menit.

#### 6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilakukan dengan responden 10 orang siswa kelas IV C SD N Kotagede I. Hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan kriteria sangat baik.

#### 7. Revisi Produk Operasional

Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan tidak memerlukan revisi kembali.

#### 8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilakukan dengan responden seluruh siswa kelas IV B SD N Kotagede I yang berjumlah 30 orang siswa. Hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,697 dengan kriteria sangat baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam melakukan permainan dengan *kertu gladhen* aksara Jawa. Beberapa responden juga memberikan komentar bahwa media *kertu gladhen* aksara Jawa bagus dan menarik.

#### 9. Revisi Produk Akhir

Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan tidak memerlukan revisi kembali.

#### Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Produk *kertu gladhen* aksara Jawa yang ditujukan bagi siswa kelas IV SD N Kotagede I telah selesai dikembangkan melalui beberapa tahap. Prosedur atau langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall. Tahap pertama yaitu studi pendahuluan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang ada di kelas. Peneliti juga melakukan kajian terhadap teori-teori maupun hasil penelitian sehingga didapatkan sebuah gagasan untuk membuat media yang dikembangkan dari media *flashcard*.

Tahap kedua adalah perencanaan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu merumuskan tujuan penggunaan media, mempersiapkan alat dan bahan, serta merancang desain

pengembangan produk. Tahap ketiga yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan bentuk awal produk. Pada tahap ini, peneliti memproduksi media yaitu media *kertu gladhen* aksara Jawa lalu memvalidasi media baik dari segi media maupun materi.

Validasi produk dilakukan kepada orang yang berkompeten dibidangnya, validasi media dilakukan kepada ahli media (dosen Teknologi Pendidikan) dan ahli materi (dosen Bahasa Jawa). Validasi kepada ahli materi dilakukan sebanyak 4 tahap. Validasi tahap pertama memperoleh rata-rata 3,73 dengan kriteria “baik”. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi, peneliti segera melakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria “sangat baik”. Validasi tahap ketiga juga dilakukan setelah merevisi media sesuai saran ahli materi, validasi tahap ketiga memperoleh rata-rata 4,87 dengan kriteria sangat baik. Setelah melakukan revisi untuk ketiga kalinya, peneliti segera melakukan validasi tahap keempat. Validasi tahap keempat memperoleh rata-rata 4,87 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah selesai melakukan validasi tahap keempat, validator memberikan rekomendasi bahwa media layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Validasi kepada ahli media dilakukan sebanyak 3 tahap. Validasi tahap pertama memperoleh rata-rata 2,62 dengan kriteria “cukup”. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media, peneliti segera melakukan validasi tahap kedua. Validasi media tahap kedua memperoleh skor rata-rata 3,95 dengan kriteria “baik”. Validasi tahap ketiga juga dilakukan setelah merevisi media sesuai saran ahli media,

validasi tahap ketiga memperoleh rata-rata 4,43 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah selesai melakukan validasi tahap ketiga, validator memberikan rekomendasi bahwa media layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Uji coba dilakukan melalui tiga tahap yaitu uji coba lapangan awal yang dilakukan kepada 4 orang siswa, uji coba lapangan utama yang dilakukan kepada 10 orang siswa, dan uji coba lapangan operasional yang dilakukan kepada 30 orang siswa. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,325 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,697 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan demikian, produk yang dikembangkan yaitu *kertu gladhen* aksara Jawa layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi menulis aksara Jawa untuk siswa kelas IV SD.

## Pembahasan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang dikembangkan dari produk yang telah ada. Produk baru yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *kertu gladhen* aksara Jawa yang dikembangkan dari media pembelajaran *flashcard*. Pengembangan media pembelajaran *kertu gladhen* aksara Jawa didasarkan pada permasalahan yang ditemukan peneliti di lapangan yaitu belum tepatnya media pembelajaran yang dipakai oleh guru kelas dalam mengajarkan pelajaran Bahasa Jawa, sehingga penelitian ini difokuskan pada bagaimana

menghasilkan media pembelajaran Bahasa Jawa yang layak digunakan oleh siswa kelas IV SD.

Alasan pemilihan media *flashcard* untuk dikembangkan karena menurut Venny Indria Ekowati (2007) contoh media yang tepat digunakan untuk mengajarkan membaca dan menulis aksara Jawa yaitu media *flashcard* aksara Jawa. Venny Indria Ekowati berpendapat bahwa penggunaan media yang tepat merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajaran aksara Jawa menjadi lebih menarik.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *kertu gladhen* aksara Jawa didasarkan pada prosedur pengembangan oleh Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahap dimulai dari studi pendahuluan hingga diseminasi. Namun, penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai dengan langkah ke-9 yaitu revisi produk akhir. Peneliti tidak melakukan diseminasi produk dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya untuk menyebarkan produk yang telah dikembangkan.

Pada tahap perancangan media, peneliti memperhatikan prinsip desain keseimbangan, penekanan, dan kesatuan seperti yang telah dikemukakan oleh McElroy (dalam Pujiriyanto, 2005: 92). Prinsip keseimbangan tercermin dari pembuatan tata letak *kertu gladhen* aksara Jawa yang rapi dengan memperhatikan kaidah komposisi tata letak yang baik. Prinsip penekanan terlihat dari penekanan kepada setiap huruf Jawa yang ada di setiap kartu dengan membuat ukuran huruf yang lebih besar pada bagian atasnya. Selain kedua prinsip tersebut, prinsip kesatuan juga diperlukan dalam membuat rancangan desain media. Semua unsur yang terdapat pada bagian belakang kartu memiliki hubungan satu sama

lainnya sehingga pembaca memahaminya sebagai suatu kesatuan.

Selain memperhatikan prinsip-prinsip desain diatas, perancang juga harus memperhatikan unsur-unsur komunikasi grafis yaitu teks, ilustrasi, dan warna. (Pujiriyanto, 2005: 37-66). Media pembelajaran *kertu gladhen* aksara Jawa dirancang dengan menggunakan *background* batik yang dibuat dengan warna-warna sederhana sehingga tidak mengganggu penyajian pesan utama yang terdapat pada bagian kartu. Huruf yang digunakan dalam pembuatan *kertu gladhen* aksara Jawa adalah huruf Arial dan hanacaraka. Huruf aksara Jawa yang ingin ditonjolkan pada setiap kartu ditunjukkan dengan penggunaan warna-warna yang mencolok seperti warna biru dan kuning. Ilustrasi gambar yang digunakan berupa gambar-gambar kartun dan dibuat dengan menggunakan warna-warna yang menarik.

Media *kertu gladhen* aksara Jawa terdiri dari beberapa komponen yaitu *kertu aksara legena*, *kertu sandhangan*, *kertu biru* yang berisi soal evaluasi, *kertu ijo* yang berisi kunci jawaban dari soal evaluasi, *kertu abang* yang berisi daftar huruf *aksara legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg*. Kartu-kartu ini dicetak dengan menggunakan kertas *ivory 260* dengan ukuran 8cm x 12cm sesuai dengan ukuran media *flashcard* yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2009: 119-121). Selain kartu-kartu di atas masih terdapat beberapa peralatan lain yaitu aturan permainan yang isinya dicetak dengan menggunakan kertas *art paper 120*, *kertas gladhen* yang dicetak di kertas *hvs 70 gram* warna kuning, spidol, kain penghapus, serta

papan panulisan yang terbuat dari kertas karton yang dilapisi dengan kertas *white board*.

Kesemua peralatan yang digunakan dalam permainan *kertu gladhen* aksara Jawa ini dibungkus menggunakan kotak pembungkus yang juga dicetak menggunakan kertas *ivory 260*. Penggunaan kotak pembungkus akan memudahkan siswa untuk membawa media tersebut ke mana-mana. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dina Indriana (2011: 69) tentang salah satu kelebihan dari media *flashcard* yaitu mudah dibawa ke mana-mana.

Media *kertu gladhen* aksara Jawa yang digunakan dalam bentuk permainan akan membuat proses pembelajaran di dalam kelas tersebut menjadi berpusat kepada siswa karena siswa terlibat aktif di kelas. Adanya aturan permainan yang terdapat dalam media akan memudahkan siswa dalam bermain sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa siswa dapat menggunakan media tersebut secara mandiri tanpa bantuan atau bimbingan dari guru. Hal ini sesuai dengan kaidah pembelajaran yang aktif menurut Warsono dan Hariyanto (2013:12). Warsono dan Hariyanto (2013:12) berpendapat bahwa pembelajaran aktif adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan mengkondisikan siswa untuk selalu melakukan sesuatu dan berpikir sendiri tentang sesuatu yang dilakukannya sehingga siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Aturan permainan yang dikemas dengan memodifikasi permainan dari kartu remi dapat membuat suasana belajar di kelas menjadi menyenangkan. Hal ini terlihat dari komentar

yang diisi oleh siswa pada angket uji coba serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa. Beberapa siswa mengatakan bahwa bermain dengan menggunakan *kertu gladhen* aksara Jawa sangat menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Dina Indriana (2011: 69) tentang salah satu kelebihan media *flashcard* yaitu sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran bahkan bisa digunakan dalam permainan.

Beberapa siswa juga terlihat sangat antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada saat melakukan permainan dengan *kertu gladhen* aksara Jawa. Kegiatan ini seperti yang disebutkan oleh Rita Eka Izzati (2008: 117) yang menyatakan bahwa siswa usia kelas tinggi memiliki ciri-ciri rasa ingin tahu, ingin belajar dan realistiknya tinggi.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Penelitian dan pengembangan produk media *kertu gladhen* aksara Jawa yang ditujukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar telah selesai dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian. Pada tahap validasi, ahli materi memberikan penilaian pada validasi tahap pertama sebesar 3,73 dengan kriteria “baik”, validasi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria “sangat baik”, validasi tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kriteria “sangat baik”, validasi tahap keempat memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kriteria “sangat baik”. Ahli media memberikan penilaian pada validasi tahap pertama sebesar 2,62 dengan kriteria “cukup”, validasi media tahap kedua memperoleh skor rata-rata 3,95 dengan kriteria “baik”, validasi



tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,43 dengan kriteria “sangat baik”.

Setelah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak, media *kertu gladhen* aksara Jawa diujicobakan kepada siswa kelas IV SD N Kotagede I. Pada uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,325 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,697 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan demikian, produk yang dikembangkan yaitu media *kertu gladhen* aksara Jawa layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi menulis aksara Jawa untuk siswa kelas IV SD.

### **Saran**

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan terhadap media *kertu gladhen* aksara Jawa sangat diperlukan, pengembangan dapat dilakukan dengan menggunakan materi *pasangan*, *aksara murda*, dan lain sebagainya, Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *kertu gladhen* aksara Jawa.

Bagi guru kelas, media *kertu gladhen* aksara Jawa dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi menulis aksara Jawa mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV Sekolah Dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ervan Adi Kusuma. (2015). “Pengembangan Media Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja) dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Rita Eka Izzaty,dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Venny Indria Ekowati. (2007). Perubahan Sistem Pembelajaran Aksara Jawa. *ePrints@UNY Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta* (online). Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/4032/> pada tanggal 4 November 2015 jam 10.10 WIB.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.