

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KERTU PINTER BASA JAWA* UNTUK KELAS III SDN CATURTUNGGAL 6

THE DEVELOPMENT OF KERTU PINTER BASA JAWA LEARNING MEDIA

Oleh: Rahma Widiana Sari, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
rahmawsa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa*. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model Borg and Gall. Tahapan penelitian terdiri atas pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, dan uji coba lapangan. Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket. Setelah produk awal media dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk mendapatkan media yang layak. Media yang sudah layak lalu diuji cobakan pada 23 siswa kelas III SD N Caturtunggal 6 yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu uji coba awal kepada tiga siswa, uji coba lapangan operasional pada 6 siswa, dan uji coba lapangan utama pada 14 siswa. Hasil penilaian media oleh ahli materi adalah 4,53 (sangat baik) dan oleh ahli media adalah 4,63 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan awal adalah 4,7 (sangat baik), uji coba lapangan utama 3,98 (baik), uji coba lapangan operasional 4,41 (sangat baik).

Kata Kunci: *media pembelajaran, Kertu Pinter, basa Jawa*

Abstract

This research aims at producing the learning media of kertu pinter basa Jawa. The kind of this research was Research and Development by Borg and Gall. The steps of this research were information collecting, planning, develop preliminary form of product, and field testing. The collecting data methods were using interview, observation, and questionnaire. After produce the early product, then it was validated by content expert and media expert to get the proper media. The proper media was being tested to 23 students of 3rd grade of SD N Caturtunggal 6 which was divided into three steps; they were preliminary field testing to three students, main field testing to six students, operational field testing to fourteen students. The validation result from content expert is 4,53 (very good), and from media expert is 4,63 (very good). The field testing result from preliminary field testing is 4,7 (very good), main field testing, were 3,98 (Good), operational field testing is 4,41 (very good).

Keywords: *learning media, Kertu Pinter, basa Jawa*

PENDAHULUAN

Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan budaya yaitu menetapkan mata pelajaran muatan lokal mulai dari sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 pasal 37 yang menyebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum, salah satunya adalah muatan lokal. Muatan lokal yang dipilih oleh Provinsi DIY adalah mata pelajaran Bahasa Jawa. Berdasarkan kurikulum muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa SD tahun 2010,

pembelajaran bahasa Jawa diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik, baik secara lisan maupun tulis.

Salah satu materi yang diberikan agar siswa memiliki kemampuan tersebut yaitu *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang salah satu bahasan materinya yaitu ragam bahasa Jawa. Materi ini diberikan kepada siswa sejak kelas I SD. Materi yang diberikan kepada siswa kelas III antara lain menulis karangan berbahasa Jawa

dengan kompetensi dasar 4.1 yaitu menulis karangan kegiatan sehari-hari dengan ejaan yang tepat.

Kemampuan siswa dalam memahami ragam bahasa Jawa berbeda-beda. Pembelajaran bahasa Jawa di kelas pun lebih banyak didominasi oleh guru yang menjelaskan secara lisan dan tertulis kepada siswa. Siswa menyalin apa yang ditulis guru kemudian membacanya. Menurut Wina Sanjaya (2012: 207) pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui verbal sehingga memungkinkan terjadinya verbalisme yang berarti siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami makna yang terkandung dalam kata tersebut. Kemudian kemampuan anak dalam memusatkan perhatian juga tidak dapat bertahan lama hanya beberapa menit saja. Hal ini jika terus dibiarkan akan membuat siswa lebih cepat bosan dan lelah. Oleh karena itu, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan agar siswa semangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas III SD Negeri Caturtunggal 6, tampak bahwa hasil belajar siswa untuk materi menulis karangan berbahasa Jawa kurang memuaskan. Siswa masih kesulitan membedakan kosakata Ngoko dan Krama. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa juga masih terbatas. Siswa hanya menggunakan buku cetak dan LKS sebagai sumber belajar. Belum ada media yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi ragam bahasa Jawa.

Siswa usia sekolah dasar menyukai gambar dan permainan. Berdasarkan hasil observasi, saat istirahat siswa sering melakukan sebuah permainan salah satunya bermain kartu. Ada pula siswa yang suka mengoleksi kartu-kartu. Selain itu, ada siswa yang suka menggambar dan sering menggambar kartun-kartun di bukunya masing-masing. Oleh karena itu, media yang dapat dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh bahasa Jawa yaitu media sederhana seperti kartu yang dinamakan *kertu pinter basa Jawa*. Media sederhana berupa kartu dipilih karena kartu sudah dikenal siswa dan sederhana, serta mudah dibawa kemana-mana. Selain itu juga karena di SD belum ada laboratorium komputer.

Media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* merupakan media visual sederhana berbentuk kartu. Bentuk kartu agak elips sehingga mengurangi kemungkinan bagian ujungnya dapat melukai siswa. Jenis kertas yang digunakan untuk mencetak kartu adalah kertas jenis *ivory 260*. Media ini memberi kesempatan bagi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru maupun yang sudah ada. Pada penelitian ini R&D dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa*.

Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas III SD N Caturtunggal 6, Depok, Sleman. Pemilihan ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan membedakan ragam bahasa Jawa an belum ada media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 23 siswa kelas III SD N Caturtunggal 6 tahun ajaran 2015/2016.

Desain Penelitian

Pada penilitian ini desain penelitian yang digunakan adalah model Borg & Gall. Tahapan penelitian ini yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan utama, revisi, uji coba lapangan operasional, revisi tahap akhir.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi/pengamatan, wawancara, dan angket sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, validasi ahli media, dan angket respon siswa.

Teknik Analisis Data

Untuk menanalisis hasil jumlah skor pada angket, digunakan konversi data kuantitatif ke kualitatif skala lima milik S. Eko Putro Widyoko (2010: 238)

Tabel 1 Konversi Skala Lima

Rentang	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	Sangat baik
$\bar{X}_i + 0,6 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ sbi}$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ sbi}$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ sbi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

$$\bar{X}_i = \text{rerata ideal} = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

Sbi = simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

X= skor aktual

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila media mendapatkan kriteria “Baik”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, melakukan studi pendahuluan dan studi pustaka. Studi pendahuluan merupakan kegiatan untuk menganalisa media pembelajaran yang ada serta sumber belajar yang digunakan guru selama proses pembelajaran bahasa Jawa di SD Caturtunggal 6 yang dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas III. Hasil observasi dan wawancara adalah sebagai berikut.

1. Nilai menulis karangan berbahasa Jawa kurang memuaskan.
2. Guru mengajarkan bahasa Jawa Ngoko dan Krama dengan menuliskan kosakata ataupun kalimat di papan tulis kemudian siswa mencatat.
3. Sumber belajar yang digunakan berupa LKS dan buku cetak.
4. Siswa terlihat kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
5. Diperlukan media pembelajaran untuk siswa belajar bahasa Jawa.
6. Media yang sebaiknya dikembangkan adalah media sederhana karena keterbatasan media elektronik yang dimiliki sekolah.

Setelah melakukan studi pendahuluan, langkah berikutnya yaitu studi pustaka guna mencari informasi mengenai pokok bahasan unggah-ungguh bahasa Jawa tentang ragam bahasa Jawa Ngoko dan Krama, media pembelajaran, media kartu kata, serta karakteristik siswa sekolah dasar untuk dijadikan dasar pengembangan media.

Perencanaan Produk

Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan produk adalah sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam penggunaan media *kertu pinter basa Jawa* adalah untuk mempermudah siswa belajar bahasa Jawa Ngoko dan Krama.
2. Tinjauan materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan media dan menyiapkan gambar-gambar pendukung yang akan dicatumkan ke dalam media kartu.

3. Rancangan media *kertu pinter basa Jawa* yang dikembangkan berisi gambar seseorang (bapak, *mbakyu*, aku, atau *adhik*) dan beberapa tulisan. *Kertu pinter* terdiri atas tiga bagian, yaitu kategori/seri kartu yang terletak paling atas, tulisan keterangan, dan gambar. Program yang digunakan dalam pembuatan kartu ini ialah *software corel draw* dan *paint tool SAI*.

Pengembangan Produk Awal

Media *kertu pinter basa Jawa* yang dikembangkan merupakan media visual dua dimensi. Media ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5.5 x 8.5 cm. Ukuran kartu disesuaikan dengan genggam tangan siswa kelas III sehingga siswa mudah menggunakannya. Gambar pada kartu dibuat menggunakan *software paint tool SAI* sedangkan desain kartu dibuat menggunakan *software corel draw*. Huruf yang digunakan ialah *Times New Roman* dengan ukuran 11 sampai 14.

Setelah media selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai tanggapan dari ahli media maupun ahli materi tentang media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* serta agar mendapatkan kelayakan awal media untuk digunakan pada kegiatan uji coba.

Pada validasi ahli materi tahap pertama media mendapatkan skor 2,73 (kurang) lalu diberi saran lalu divalidasi tahap dua dan mendapat skor 4,53 (sangat baik). selanjutnya, pada validasi oleh ahli media tahap pertama mendapat skor 4,02 (Baik) namun masih ada

yang perlu direvisi dan dilanjutkan dengan validasi tahap kedua yang mendapatkan skor 4,42 (sangat baik) namun masih ada yang perlu direvisi lagi. Setelah direvisi, divalidasi lagi tahap ketiga dan mendapatkan skor 4,63 (sangat baik).

Uji Coba Lapangan Awal

Setelah media *kertu pinter basa Jawa* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, media diujicobakan pada lapangan awal. Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2016 dan melibatkan 3 siswa kelas III SD Caturtunggal 6. Siswa dipilih dengan kriteria pintar, sedang, dan kurang oleh guru kelas.

Uji coba lapangan awal dimulai dengan penjelasan cara penggunaan media *kertu pinter basa Jawa*. Pada uji coba ini, siswa bermain media *kertu pinter basa Jawa* secara berkelompok. Setelah selesai melakukan permainan, siswa diberi lembar angket untuk menilai kelayakan media dari aspek pengguna. Siswa juga diminta untuk memberikan tanggapan/komentar mengenai media *kertu pinter basa Jawa*. Hasil uji coba ini mendapatkan skor 4,7 (Sangat baik). Karena tidak mendapat saran terhadap media maka media tidak ada revisi.

Uji Coba Lapangan Utama

Kegiatan uji coba lapangan utama dilakukan pada tanggal 7 Mei 2016. Uji coba lapangan utama melibatkan 6 orang siswa kelas III SD Caturtunggal 6. Siswa dipilih oleh guru kelas secara acak.

Uji coba lapangan utama dimulai dengan membagi siswa menjadi dua kelompok sehingga masing-masing kelompok terdiri atas tiga siswa. Selanjutnya, siswa diberi penjelasan mengenai langkah/aturan permainan. Setelah itu, siswa bermain dengan teman satu kelompoknya. Setelah siswa selesai melakukan permainan, siswa diberi lembar angket untuk menilai kelayakan media dari aspek pengguna. Siswa juga memberikan komentar/tanggapan mengenai media *kertu pinter basa Jawa*.

Hasil uji coba lapangan utama mendapatkan skor 3,98 (Baik). Pada kegiatan uji coba ini ada saran dari siswa sehingga media direvisi sesuai dengan masukan dari siswa.

Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2016 dengan melibatkan 14 siswa kelas III SD Caturtunggal 6. Pada kegiatan uji coba lapangan operasional, siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 3-4 orang. Hasil uji coba lapangan operasional ini mendapatkan skor 4,41 (Sangat baik).

Setelah selesai melakukan uji coba siswa juga memberikan tanggapan. Banyak siswa yang merasa senang memainkan *kertu pinter basa Jawa*. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Melalui penggunaan *kertu pinter basa Jawa*, siswa juga dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya, seperti belajar bergaul dengan teman sebaya melalui permainan, mengembangkan keterampilan dasar membaca dan menulis bahasa Jawa, dan mengembangkan

sikap terhadap kelompok melalui permainan secara berkelompok (Rita Eka Izzaty, 2008:103).

Penggunaan media *kertu pinter basa Jawa* siswa juga dapat membantu siswa belajar ragam bahasa Jawa, sehingga siswa dapat membedakan ragam bahasa Ngoko dan Krama. Seperti yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2) bahwa manfaat media dalam proses belajar siswa diantaranya adalah materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah untuk dipahami

Deskripsi Produk Akhir

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* adalah sebagai berikut.

1. Media kartu dilengkapi dengan kemasan dan buku petunjuk penggunaan kartu.
2. Media *kertu pinter basa Jawa* berukuran 5,5 cm x 8,5 cm.
3. Jenis kertas menggunakan kertas *ivory* 260.
4. Konten pada kartu ini terdiri atas tiga bagian yaitu judul kategori, keterangan, dan gambar.

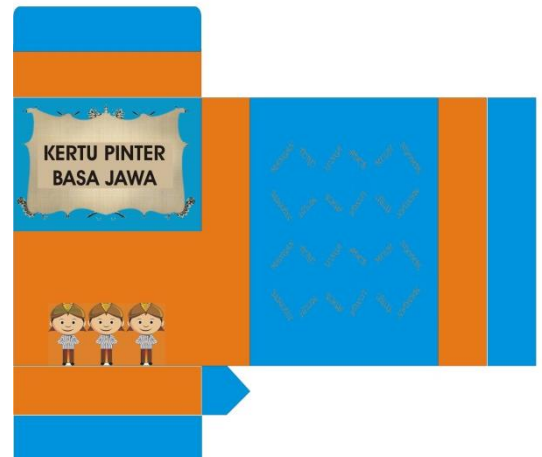


Gambar 1. Tampilan salah satu kategori *kertu pinter basa Jawa*.

5. Lay out:

- a. *Background* kartu berwarna hijau.

- b. Kemasan kartu berwarna kombinasi biru dan oranye.



Gambar 2. Tampilan kemasan *kertu pinter basa Jawa*

- c. Sampul buku petunjuk disesuaikan dengan kemasan kartu, yaitu berwarna biru.
- d. Warna halaman buku petunjuk yaitu biru dan kuning.



Gambar 3. Tampilan buku petunjuk

- e. Kategori Kartu terdiri atas *mangan*, *ngombe*, *turu*, *adus*, *lunga*, *mulih*, dan *ndeleng*. Masing-masing kategori terdiri atas tiga kartu.



Gambar 4. Kategori *kertu pinter basa Jawa*

Secara lebih rinci, produk media yang dihasilkan setelah melalui tahapan-tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan adalah kertu pinter basa Jawa.
2. Sasaran penggunaan media adalah siswa kelas III SD Caturtunggal 6.
3. Media ini bertujuan untuk memudahkan siswa belajar ragam bahasa Ngoko dan Krama.
4. Media ini pada dasarnya digunakan secara berkelompok, namun siswa juga tetap bisa menggunakan secara individu.
5. Satu wadah/kemasan media kertu pinter basa Jawa terdiri atas 21 kartu dan satu buku petunjuk penggunaan media.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan model Borg&Gall. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* yang layak digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III SD Caturtunggal 6 yaitu yang memenuhi beberapa kriteria antara lain sesuai dengan tujuan pembelajaran, menyajikan ragam Ngoko dan Krama, sesuai dengan karakteristik siswa, mengaktifkan siswa, dan sesuai dengan beberapa prinsip visual media.

Media ini layak digunakan dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba lapangan. Hasil validasi dari ahli materi mendapat skor 4,53 dengan kriteria sangat baik sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 4,63 dengan kriteria sangat baik.

Media yang sudah layak diuji coba kemudian diuji cobakan pada siswa kelas III SD N Caturtunggal 6. Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali. Uji coba lapangan awal dilakukan kepada tiga siswa dan mendapatkan skor 4,7 dengan kriteria sangat baik. Uji coba kedua yaitu uji coba lapangan utama dilakukan pada enam siswa dan mendapatkan skor 3,98 dengan kriteria baik. Uji coba ketiga, yaitu uji coba lapangan

operasional kepada 14 siswa mendapat skor 4,41 dengan kriteria sangat baik.

Saran

Saran bagi kepala sekolah yaitu agar memfasilitasi media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jawa. Mengenai materi unggah-ungguh bahasa Jawa bisa menggunakan media kertu pinter basa Jawa.

Bagi guru, media kertu pinter basa Jawa ini sebaiknya digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa agar dapat membantu siswa memahami materi unggah-ungguh bahasa Jawa.

Bagi siswa, media ini sebaiknya tidak hanya digunakan saat pembelajaran. Media ini bisa digunakan untuk belajar mandiri di rumah atau saat istirahat di sekolah.

Bagi peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian tindakan kelas terkait media kertu pinter basa Jawa untuk mengetahui tingkat efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. 2010. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- S Eko Putro Widoyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.