

**PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA)*
DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV
SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL

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



Oleh
Ervan Adi Kusuma
NIM 10108241108

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

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA)* DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA” yang disusun oleh Ervan Adi Kusuma, NIM 10108241108 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I

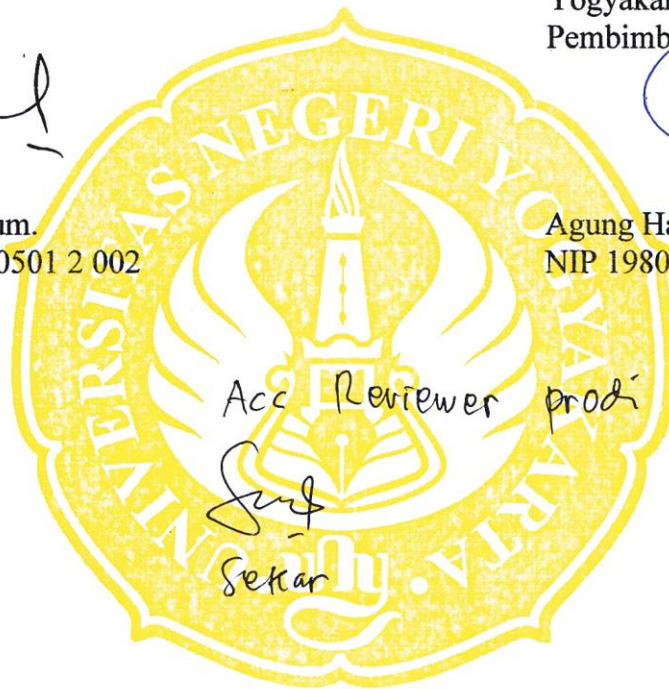


Supartinah, M. Hum.
NIP 19800312 200501 2 002

Yogyakarta, Mei 2015
Pembimbing II



Agung Hastomo, M. Pd.
NIP 19800811 200604 1 002



PENGEMBANGAN MEDIA SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA) DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA

THE DEVELOPMENT OF SI MARJA (SINAU MACA AKSARA JAWA) OR JAVANESSE LETTER READING MEDIA OF JAVANESSE LEARNING IN 4th GRADER OF SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA

Oleh: Ervan Adi Kusuma, Universitas Negeri Yogyakarta, ervan.adi.kusuma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Si Marja* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Keputran A Kecamatan Kraton, Yogyakarta. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif sedangkan data kualitatif menggunakan naratif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi mendapat nilai rata-rata 4,54 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba perorangan mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,3 merupakan kategori sangat baik, sedangkan uji coba kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 4,5 yang termasuk kategori sangat baik. Secara kualitatif media pembelajaran interaktif *Si Marja* memenuhi kriteria dari segi materi yaitu sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa yaitu mengenal aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg*. Berdasarkan pengamatan secara langsung, media pembelajaran interaktif *Si Marja* dapat memotivasi siswa belajar membaca aksara Jawa.

Kata kunci: pengembangan, media interaktif *Si Marja*, aksara Jawa

Abstract

This research was aimed to develop Si Marja interactive learning media which is possible to be a learning media to ease the learning process of Javanese letter in 4th grader of SD N Keputran A Yogyakarta. This research was a development one which referred to Borg & Gall's model. The quantitative data was analysed using statistic descriptive while the qualitative data was analysed using narrative descriptive. The research showed that the material validation got average score 4,54 which was very good in the criteria. The media validation got average score 4,34, which included in very good criteria. Individual testing got 4,3 score in average which was very good in category while small testing got 4,5 score in average which was very good in the category. Quatitatively, Si Marja interactive learning media fulfilled the material criteria, which was suitable with the curriculum and the student's comprehension level about recognizing legena, sandhangan swara, and sandhangan panyigeg of Javanese letter.

Keywords: development, interactive media Si Marja, Javanese letter

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk melestarikan budaya daerah. Dalam rangka implementasinya, maka pemerintah menyusun kurikulum yang

memungkinkan pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai muatan lokal. Dalam rangka mengimplementasikan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan:

“Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal”, maka sebagai upaya pengembangan, pembinaan, pelestarian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa, pengembangan budi pekerti serta kepribadian di kalangan para siswa pendidikan dasar dan menengah, diperlukan kurikulum muatan lokal sebagai acuan dalam kegiatan belajar-mengajar Pembelajaran Sastra, Bahasa dan Budaya Jawa.

Salah satu komponen pendidikan yang tidak kalah penting yaitu media pembelajaran. Azhar Arsyad (2013:2) mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Pembelajaran aksara Jawa hanya memiliki porsi waktu sangat terbatas, mengingat begitu banyak kompetensi yang harus dikuasai para siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Penguasaan kompetensi aksara Jawa memerlukan proses yang cukup panjang. Siswa harus hafal aksara Jawa dan juga harus menguasai aturan-aturan penulisannya. Namun keadaan di lapangan menunjukkan pembelajaran aksara Jawa di sekolah tidak dapat berjalan secara maksimal, sehingga penguasaan kompetensi baca tulis aksara Jawa juga sangat terbatas (Venny Indria Ekowati, 2011:1).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa serta beberapa siswa kelas IV SD N Keputran A, diperoleh beberapa catatan. Penggunaan media pembelajaran

belum maksimal. Hanya terdapat satu poster berukuran sedang (A3) tentang aksara Jawa di dalam kelas, dan belum tentu semua siswa dapat melihatnya. Buku pegangan yang dimiliki siswa hanya sedikit yang memuat materi tentang aksara Jawa. Siswa mengingat kembali aksara Jawa hanya ketika mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa didapatkan hasil bahwa siswa kesulitan mengingat aksara Jawa. Siswa mengaku jika saat latihan menulis kata dalam aksara Jawa masih harus melihat poster yang digantung di dinding kelas. Media pembelajaran memiliki fungsi atensi yaitu sebagai penarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual (Azhar Arsyad, 2013:21). Masalah yang telah tersebutkan di atas membuat media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran menjadi penting untuk diterapkan.

Proses memperoleh ingatan atau memori tidak dapat terjadi apabila tidak ada proses komunikasi, dimana terdapat komponen komunikasi yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Media merupakan hal penting yaitu sebagai saluran penyampai pesan, sehingga media harus efektif. Begitu halnya dengan proses pembelajaran, dengan media yang tepat dan efektif maka informasi akan diterima dengan baik dan bermakna.

Peneliti berasumsi bahwa dengan media pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran

aksara Jawa dapat memberi motivasi belajar siswa. Sukirman Dharmamulya (2008:25) menjelaskan bahwa bermain akan memberikan pemahaman yang bersifat jangka panjang. Teori tersebut merupakan teori *educational*, yang kemudian menjadi acuan bahwa bermain merupakan suatu proses untuk memperoleh pemahaman yang bersifat jangka panjang. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dikemas dengan permainan yaitu *Fun Thinkers*. Media tersebut dirancang seperti permainan sehingga memotivasi anak untuk belajar. Permainan yang terdapat di dalam *Fun Thinkers* yaitu mencocokkan. Materi yang dipadukan dengan permainan mencocokkan akan dapat meningkatkan daya ingat anak akan sesuatu, hal ini didukung dengan tampilan visual yang sederhana namun menarik.

Beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca aksara Jawa memerlukan media pembelajaran yang tepat yaitu gabungan antara kemudahan media cetakan dan sifat interaktif pada media interaktif. Maka dari hal itulah peneliti terinspirasi oleh beberapa media pembelajaran seperti disebutkan di atas untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif membaca aksara Jawa. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Keputran A Kecamatan Kraton, Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Desain penelitian menggunakan tahap pengembangan Borg dan Gall.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari s/d Februari 2015 di Kelas IV SD N Keputran A, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Siswa yang digunakan sebagai subjek penelitian pengembangan ini sebanyak 3 siswa untuk uji coba satu-satu, 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil dari kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan 9 langkah pengembangan sesuai dengan desain pengembangan Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut. 1) Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*); 2) Merencanakan Penelitian (*Planning*); 3) Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*); 4) Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*); 5) Revisi I; 6) Uji coba kelompok kecil (*Small Group Evaluation*); 7) Revisi II; 8) Uji coba lapangan (*Field Trial*); 9) Revisi Akhir.

Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan sebelum pelaksanaan uji coba. Validasi media dilakukan untuk menilai

kelayakan media pembelajaran interaktif *Si Marja* yang dikembangkan agar dapat digunakan membantu siswa mengenal dan membaca aksara Jawa. Media divalidasi oleh ahli media sesuai dengan bidang dan kompetensinya, yaitu Unik Ambar Wati, M.Pd dosen PGSD FIP UNY.

Validasi materi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai media yang dikembangkan dari segi materi, konsep, dan kesesuaian dengan standar kompetensi dan lain sebagainya. Untuk materi divalidasi ahli materi sesuai dengan bidang dan kompetensinya, yaitu Venny Indria Ekowati, M.Litt dosen Pendidikan Bahasa Jawa FBS UNY.

Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka media akan diujicobakan. Uji coba dilakukan adalah (1) Uji coba satu-satu (one-to-one evaluation); (2) Uji coba kelompok kecil (Small Group Evaluation); (3) Uji coba lapangan (Field Trial).

Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket.

Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dengan acuan rumus sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > Xi + 1,8 \times sbi$	$>4,2$	Sangat Baik
$Xi + 0,6 \times sbi < X \leq Xi + 1,8 \times sbi$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$Xi - 0,6 \times sbi < X \leq Xi + 1,8 \times sbi$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$Xi - 1,8 \times sbi < X \leq Xi + 0,6 \times sbi$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq Xi - 1,8 \times sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan :

Xi (Rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Sbi (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = Skor empiris

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Validasi Materi

Validasi dilakukan sebanyak 2 kali dan validasi terakhir mendapatkan hasil rata-rata skor 4,54 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif *Si Marja* dalam kategori sangat baik sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa.

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan sebanyak 2 kali dan validasi terakhir mendapatkan hasil rata-rata skor 4,34 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran interaktif *Si Marja* termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak diujicobakan kepada siswa.

3. Uji Coba satu-satu

Setelah dilakukan validasi, maka media diujicobakan. Uji coba satu-satu dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2015 yang melibatkan tiga orang siswa kelas IV.

Berdasarkan data angket, komik aksara Jawa ini mendapatkan skor 4,3 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Si Marja* membuat siswa aktif dan tertarik belajar membaca aksara Jawa.

4. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan revisi I, maka media diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2015.

Uji coba kelompok kecil melibatkan sembilan orang siswa kelas IV. Siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Si Marja*. Uji coba dibuat kelompok kecil dengan anggota 3 orang siswa agar siswa mendapat kesempatan untuk mencoba media pembelajaran. Berdasarkan data angket, media komik aksara Jawa ini mendapatkan skor 4,5 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media secara berkelompok tidak akan menjadi efektif karena waktu yang terbatas saat uji coba dan ketersediaan media yang terbatas.

5. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Si Marja* melalui beberapa tahap. Tahap yang pertama adalah melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan media dalam pembelajaran aksara Jawa kelas IV di SD N Keputran A. Tahap kedua adalah melakukan perencanaan penelitian, diantaranya adalah merumuskan tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif *Si Marja*, dan perencanaan visual media. Kemudian tahap yang ketiga adalah melakukan pengembangan produk sesuai dengan perencanaan.

Setelah prototipe media sudah siap, prototipe media harus melalui uji kelayakan, maka dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Validasi media pada tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 3,97 dengan kategori “baik”. Setelah dilakukan revisi dilakukan validasi media tahap dua dan mendapatkan skor 4,34 dengan kategori “sangat baik”. Setelah validasi media tahap kedua, media sudah siap untuk diuji cobakan tanpa revisi.

Validasi materi pada tahap satu memperoleh skor 4,18 dengan kategori “baik”. Kemudian setelah dilakukan revisi, media kembali divalidasi. Pada validasi materi tahap dua ini diperoleh skor 4,54 dengan kategori “sangat baik”. Dengan kriteria tersebut maka media pembelajaran interaktif *Si Marja* layak diujicobakan kepada siswa kelas IV.

B. Pembahasan

Si Marja adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengenalkan dan belajar membaca aksara Jawa. *Si Marja* siswa dapat mengulangi materi pembelajaran aksara Jawa secara mandiri maka ia dapat menguasai kemampuan membaca aksara Jawa. Media pembelajaran tersebut membantu mengenalkan dan membaca aksara Jawa yang dikemas dengan permainan mencocokkan, mencari persamaan maupun perbedaan, serta mengidentifikasi hubungan sesuatu hal. *Si Marja* merupakan akronim dari *Sinau Maca Aksara Jawa*, yang dalam bahasa Indonesia yaitu “belajar membaca aksara Jawa”. Dengan *Si Marja* siswa dapat mengulangi materi pembelajaran aksara Jawa secara mandiri maka ia dapat menguasai kemampuan membaca aksara Jawa. Media pembelajaran tersebut membantu mengenalkan dan membaca aksara Jawa yang dikemas dengan permainan mencocokkan, mencari persamaan maupun perbedaan, serta mengidentifikasi hubungan sesuatu hal. Thorndike (Sugihartono, dkk, 2010:11) mengemukakan bahwa semakin sering suatu materi diulangi, maka semakin dikuasailah materi tersebut.

Materi pembelajaran pada *Si Marja* disesuaikan dengan silabus pembelajaran pada kelas IV SD yaitu mengenal aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg*. Penyajian materi dibuat sesuai dengan urutan tingkat kesulitan pengenalan aksara Jawa. Bermula dari mengenal aksara

Jawa *legena* satu persatu dengan mencocokkan bentuk aksara, dilanjutkan dengan membaca peraksara kemudian membaca kata. Materi selanjutnya yaitu mengenalkan *sandhangan swara* dan *panyigeg* dengan urutan sama seperti sebelumnya. Hingga yang terakhir yaitu membaca kata sederhana dengan aksara yang diberi *sandhangan swara* dan *panyigeg*. Setiap babak latihan dibagi menjadi beberapa pelajaran atau dalam bahasa Jawa disebut *piwulang*. Pada setiap *piwulang* terdapat suatu perintah permainan yang harus diikuti oleh pengguna. Agar supaya pengguna dapat melihat hasil pekerjaannya benar atau salah maka disediakan kunci jawaban berupa pola warna.

Penyajian media pembelajaran secara visual berdasarkan beberapa pertimbangan aspek visual. Beberapa aspek visual yang dipertimbangkan pada pengembangan media *Si Marja* diantaranya yaitu: kesederhanaan desain visual buku, keterpaduan desain visual buku, keseimbangan desain visual buku, pemilihan bentuk-bentuk dan garis pada desain visual buku, dan pemilihan warna desain visual buku. Salah satu komponen pada media pembelajaran interaktif *Si Marja* yang merupakan komponen terpenting yaitu *frame* atau kerangka. Pembuatan kerangka dan petak-petak tersebut berdasarkan aspek fungsi media interaktif yaitu adanya interaksi antara media dengan pengguna, sehingga dapat mengakomodasi respon pengguna secara langsung.

Hasil validasi segi materi tahap pertama didapatkan bahwa media pembelajaran

mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,18 atau jika dikonversikan menjadi kualitatif maka termasuk dalam kriteria baik. Namun, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki agar menjadi lebih layak diujicobakan kepada siswa. Setelah diperbaiki atas dasar saran dan masukan dari dosen ahli materi, maka media pembelajaran harus dinilai kembali. Validasi tahap kedua didapatkan nilai rata-rata sebesar 4,54. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan berkriteria sangat baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Si Marja* sudah sangat layak diujicobakan kepada siswa di lapangan jika dilihat dari segi pengembangan materi.

Langkah selanjutnya yaitu validasi media pembelajaran kepada ahli media. Beberapa aspek yang dipertimbangkan yaitu fungsi dan manfaat media, kriteria pemilihan media, karakteristik multimedia pembelajaran, fungsi multimedia pembelajaran, elemen desain grafis, dan prinsip visual. Hasil validasi pada tahap pertama mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,97. Hasil tersebut jika dikonversikan menjadi kualitatif maka termasuk dalam kriteria baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari segi pengembangan media diperlukan beberapa perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli. Setelah dilakukan perbaikan dari segi pengembangan media, selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,34. Nilai

rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan berkriteria sangat baik. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah layak diujicobakan kepada siswa kelas IV SD dari segi pengembangan media pembelajaran.

Setelah mendapatkan rekomendasi layak dari ahli materi dan ahli pengembangan media, *Si Marja* siap diujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Data kuantitatif diperoleh dari angket kepada siswa dengan nilai 4,3 pada uji coba perorangan dan nilai 4,5 pada uji coba kelompok kecil. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Si Marja* sangat baik digunakan untuk siswa.

Hasil pengamatan peneliti secara langsung saat uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Si Marja* menarik dan dapat membantu siswa membaca aksara Jawa secara menyenangkan. Kemenarikan media pembelajaran terlihat saat siswa antusias mencoba media tersebut. Langkah-langkah permainan pada media pembelajaran membuat siswa antusias. Hasil wawancara secara langsung menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media *Si Marja* untuk latihan mengingat dan menghafal aksara Jawa dengan mudah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran interaktif Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa) layak digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD N Keputran A. Media pembelajaran Si Marja layak digunakan dengan memenuhi beberapa kriteria yaitu dapat memberikan motivasi bagi siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran, organisasinya logis, teratur, familiar sehingga mudah digunakan, sesuai dengan taraf berpikir siswa, dan dapat menghasilkan respon emosional untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa atau pengguna melalui kegiatan umpan balik dan penguatan. Hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 4,54 dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,34 dengan kategori sangat baik. Uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas IV SD N Keputran A. Hasil uji coba perorangan mendapatkan skor rata-rata 4,3 merupakan kategori sangat baik, sedangkan uji coba kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 4,5 yang termasuk kategori sangat baik.

SARAN

Beberapa hal yang menjadi saran berdasarkan simpulan adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. uji coba lapangan atau uji coba pada kelompok besar perlu dilaksanakan dan diseminasi setelah produk media disempurnakan.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan lanjutan sangat diperlukan, yaitu mengembangkan media pembelajaran

interaktif Si Marja dengan materi lanjutan dari mengenal aksara legena, sandhangan swara dan panyigeg yakni pasangan aksara, aksara murda dan lain sebagainya.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif Si Marja pada pembelajaran aksara Jawa di Sekolah Dasar.

2. Bagi guru kelas maupun guru mata pelajaran Bahasa Jawa, media pembelajaran ini sebaiknya digunakan secara individual agar efektif karena perubahan kemampuan siswa tidak dapat dilihat secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. rev.ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Venny Indria Ekowati. (2011). *Perubahan Sistem Pembelajaran Aksara Jawa. Makalah*, Kongres Bahasa Jawa 2011 Semarang. Diakses dari <http://www.adjisaka.com> pada tanggal 5 Maret 2014, pukul 09.39 WIB.