

## PENGEMBANGAN MEDIA KARSAWA (KARTU AKSARA JAWA) UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA JAWA DI KELAS III SEKOLAH DASAR

**Desti Ariani**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya ([destiarianz@gmail.com](mailto:destiarianz@gmail.com))

**Heru Subrata**

PGSD, FIP, Universitas negeri Surabaya ([herusubrata@unesa.ac.id](mailto:herusubrata@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari pembelajaran menulis aksara Jawa masih belum menggunakan variasi media pembelajaran dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi menulis aksara Jawa). Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan prosedur pengembangan media dan mengetahui kevalidan, kepraktisan media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*analisis, desain, pengembangan, penerapan, evaluasi*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ( validasi materi dan validasi media) dan lembar angket kepraktisan (angket guru dan angket siswa). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dari hasil validasi dan angket kepraktisan yang dihitung menggunakan skala likert. Hasil kevalidan media *Karsawa* mendapat persentase 90,38 % (sangat valid) dan validasi materi mendapat persentase 96,7 % (sangat valid). Kepraktisan media diperoleh dari angket guru mendapat persentase 91,67 % dan angket respon siswa sebesar 87,72 % (sangat praktis).

**Kata kunci:** pengembangan media *karsawa*, pembelajaran, menulis aksara Jawa.

### Abstract

*This study is based on writing Javanese script lessons a learning media has not been applied and student had difficulty to understand writing Javanese script material. The study aims to explain the procedures of the development process of media and to find out the validity, practicality of the Karsawa (Java script card) media for learning to write Javanese script grade 3 elementary school. This media development uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection instruments used were validation sheets ( material validation and media validation) and practical questionnaires ( teacher questionnaires ada students' questionnaires). This study uses quantitative and qualitative data analysis techniques from the results of validation and practicality questionnaires that are calculated using a likert scale. The validity results of the media get a percentage of 90,38% (very valid) and the materials get percentage 96, 7% (very valid). The practicality of the media was obtained from the teacher questionnaire gets percentage of 91, 67% ( very practical ) and the students' response gets a percentage of 87,72%(very practical).*

**Keyword:** development of media *karsawa*, lessons, writing the Javanese script.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib untuk diajarkan di sekolah dasar. Bahasa Jawa diberikan sejak usia dini sebagai langkah dalam mengenalkan dan mengajarkan kepada siswa melalui kegiatan belajar mengajar, sesuai yang tercantum dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur no 19 tahun 2014. Pembelajaran bahasa Jawa memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memiliki tingkat tinggi dan kompleks.

Menulis merupakan bagian dari fungsi wujud dimensi komunikasi yang melibatkan proses kreatif untuk menyampaikan informasi yang berasal dari pikiran, pandangan, perasaan secara tertulis kepada orang lain (Dalman, 2016: 3). Keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat dilihat dari keterampilan menulis menggunakan aksara Jawa. Menurut Basir (2014: 147), tulisan bahasa Jawa digunakan untuk kepentingan komunikasi dan digunakan sebagai identitas tulisan yang khas. Menulis menggunakan huruf aksara Jawa memiliki keunikan tersendiri dan membutuhkan penguasaan dasar tentang sistem tulisan Jawa, sehingga menulis aksara Jawa perlu diajarkan mulai sekolah dasar.

Pembelajaran menulis aksara Jawa di sekolah dasar pertama kali diberikan di kelas III. Materi menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar sesuai dengan penjabaran kurikulum 2013 yaitu menulis bentuk aksara *Legena*, menulis bentuk sandangan *swara*, menulis kata dengan aksara *Legena* dan menulis frasa aksara Jawa dengan menggunakan sandangan *swara* (Lampiran PerGub no.19 (2014 : 16). Aksara *legena* terdiri atas 20 aksara, juga disebut dengan aksara *carakan* ataupun aksara *denta wyanjana* dan merupakan aksara *wutuh* yang belum mendapatkan imbuhan baik sandangan maupun pasangan (Subrata, 2016: 9). Pembelajaran menulis aksara Jawa diberikan di kelas III sebagai salah satu upaya untuk mengenalkan aksara Jawa pada siswa, meningkatkan rasa kecintaan terhadap budaya bangsa dan melestarikan kebudayaan Jawa yang saat ini semakin dilupakan oleh generasi muda (Sutarsih, 2015). Mengingat pentingnya pembelajaran menulis aksara Jawa untuk diajarkan kepada siswa kelas III sekolah dasar yang memiliki rata-rata usia 10-11 tahun dan berada pada tahap operasional konkret, untuk mempermudah penyampaian materi menulis aksara Jawa diperlukan penggunaan suatu media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan dari pembelajaran mampu tercapai secara optimal. Pemanfaatan media juga dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret, dan hal-hal yang kompleks bisa di sederhanakan. Pemilihan dan penentuan dari sebuah media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan fungsi, manfaat dan kemudahan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan materi pembelajaran serta tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran yang tepat dan baik mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dengan sedemikian rupa, sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan mempercepat pemahaman materi oleh siswa. Dari beberapa jenis media, salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran menulis adalah media kartu.

Media kartu merupakan alat maupun perantara berupa potongan kertas yang berisi berbagai macam hal mulai dari gambar memiliki ukuran panjang dan lebar, berisi gambar, tulisan, dan huruf untuk memudahkan siswa dalam belajar (Sumardjan, 2017: 69). Media ini termasuk ke dalam jenis media visual. Media visual merupakan media konkret yang dapat dilihat, diamati serta dipegang secara langsung oleh siswa (Asyar, 2012: 14). Media kartu yang digunakan oleh siswa dan guru kelas III sekolah dasar disesuaikan dengan materi yang

akan dipelajari yaitu menulis aksara Jawa dengan menggunakan aksara *legena* dan *sandhangan swara*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas III SDN Made I/475 Surabaya. Pada saat pembelajaran Bahasa Jawa menulis aksara Jawa, guru menyampaikan materi secara lisan dengan menyebutkan aksara *legena* mulai dari *Ha* sampai *Nga*, aksara sandangan dan memberi contoh sederhana cara menulis aksara Jawa di papan tulis. Dalam kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran yang disampaikan hanya bersumber dari buku ajar tanpa adanya media pembelajaran pendukung. Dari informasi yang diperoleh tersebut, ditemukan kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran menulis aksara Jawa dengan kenyataan di lapangan, sehingga diputuskan untuk mengembangkan media kartu, yaitu *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) untuk digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa.

*Karsawa* merupakan media visual kartu aksara Jawa yang terdiri atas kartu ilustrasi gambar dan kartu bantu susun (kartu *legena*, kartu sandangan, dan kartu pasangan). Cara menggunakan media ini melibatkan permainan yaitu siswa mengambil kartu aksara *legena* dan *sandhangan swara*, kemudian disusun dengan cara mengotak-atik kartu sampai menjadi sebuah kata dan frasa. Media ini digunakan sebagai variasi, inovasi dan mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa.

Media *Karsawa* diharapkan mampu membangun kerja sama dan kemandirian siswa dalam belajar melalui diskusi bersama teman, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan hidup. Alasan lain dipilihnya media *Karsawa* karena media ini cocok dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Media kartu dapat menumbuhkan minat belajar siswa, melatih ketelitian siswa dalam menyusun dan mengotak-atik kartu aksara Jawa menjadi sebuah kata, media kartu secara tidak langsung dapat memudahkan siswa dalam mengingat bentuk aksara Jawa (Hidayati,dkk., 2019).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan media kartu aksara Jawa untuk membantu pembelajaran menulis aksara Jawa. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Kelas III Sekolah Dasar”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana proses pengembangan media *Karsawa* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar?. 2) Bagaimana kevalidan media *Karsawa* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar?. 3) Bagaimana kepraktisan media *Karsawa* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar?.

Adapun Tujuan dari penelitian ini 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *Karsawa* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di di kelas III sekolah dasar. 2) Mendeskripsikan kevalidan dari media *Karsawa* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di di kelas III sekolah dasar. 3) Mendeskripsikan kepraktisan dari media *Karsawa* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di di kelas III sekolah dasar.

Spesifikasi dari media *Karsawa* yang dikembangkan adalah sebagai berikut: a) media terdiri atas dua macam kartu, yaitu kartu ilustrasi gambar pakulinan becik dan kartu bantu susun. Kartu ilustrasi pakulinan becik yang dicetak di kertas *art paper* dengan ukuran 9 x 8 cm. Kartu kedua adalah kartu bantu susun yang dicetak dalam kertas *sticker* kartu *legena* dicetak berukuran 14 x 14 cm, sedangkan kartu sandangan dan pasangan dicetak dengan ukuran 6 x 4 cm dengan *background* diberi gambar dengan warna menarik. b) kartu ilustrasi pakulinan becik dicetak dengan jumlah 1 set berisi 10 buah, kartu bantu susun dicetak sebanyak 1 set berisi 20 aksara *legena*, 12 kartu Sandangan, dan 20 kartu pasangan. c) desain kartu ilustrasi disesuaikan dengan tema pakulinan becik. Warna kartu dibuat mencolok untuk menarik minat belajar siswa dalam menggunakan media *Karsawa*. d) desain kartu bantu susun dibedakan antara kartu aksara *legena*, sandhangan, dan pasangan. Warna pada kartu sandhangan dan pasangan disesuaikan dengan aturan letak penulisan aksara Jawa. e) ukuran huruf yang ditulis dalam kartu ilustrasi dan kartu bantu susun aksara Jawa dapat terbaca dan efektif untuk siswa.

Penelitian pengembangan media *Karsawa* ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis, yaitu sebagai berikut. 1) manfaat teoretis, Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif dalam Pembelajaran menulis aksara Jawa khususnya pada penggunaan media pembelajaran kartu. 2) Praktis, media memberikan manfaat bagi siswa, guru, peneliti dan peneliti lain. Bagi siswa, yaitu siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dalam menggunakan media *Karsawa* pada pembelajaran menulis aksara Jawa, menambah kreativitas dan semangat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Jawa menulis aksara Jawa dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III Sekolah dasar untuk menulis aksara Jawa. Bagi guru, media *Karsawa* diharapkan dapat menambah wawasan guru tentang macam-macam media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. selain itu, media ini dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar dan membantu menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Bagi sekolah Media *Karsawa* dapat menjadi variasi media yang baik pada sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis aksara Jawa. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai media pembelajaran inovatif yang tepat untuk mengajarkan materi menulis aksara Jawa. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber yang relevan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk pembelajaran menulis siswa dengan menggunakan aksara Jawa di sekolah dasar.

Pengembangan ini memiliki asumsi yaitu pembelajaran bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib di sekolah dasar, materi menulis aksara Jawa mulai diajarkan di kelas III sekolah dasar. Keterampilan menulis aksara Jawa merupakan keterampilan yang harus dipelajari siswa sebagai upaya untuk melestarikan budaya daerah khususnya bagi siswa di daerah Jawa Timur. Media *Karsawa* dapat dijadikan variasi media yang digunakan untuk membantu dalam pembelajaran menulis aksara Jawa, sehingga menjadikan siswa tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media *Karsawa* ini adalah sebagai berikut: 1) media *Karsawa* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III Sekolah Dasar. 2) penelitian dilaksanakan sampai uji coba skala terbatas dengan siswa kelas III sekolah dasar di lingkungan sekitar sebagai dampak *social distancing* akibat Covid-19. 3) media yang digunakan adalah *Karsawa* berisi satu set kartu ilustrasi pakulinan becik dan satu set kartu bantu susun. 4) materi yang digunakan tentang *pakulinan becik*. 5) keterampilan menulis bentuk, kata, dan frasa menggunakan aksara Jawa *legena* dan sandangan *swara*.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* yaitu mengembangkan suatu produk berupa media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar pada materi menulis aksara Jawa *legena* dan *sandhangan swara* yang terdapat dalam tema *pakulinan becik*.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang merupakan model prosedural sederhana dan mudah untuk mengembangkan suatu produk dalam jangka pendek atau berkesinambungan (Hasyim, 2016: 98). Ada 5 langkah dalam prosedur ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada tahap pertama melakukan analisis meliputi 1) analisis permasalahan; 2) analisis kurikulum; 3) analisis



kebutuhan siswa; 4) analisis materi. Tahap selanjutnya desain melakukan rancangan bentuk dan tampilan media *Karsawa*, menentukan aplikasi untuk membuat desain media yaitu *power point* dan *corel draw x5*, menentukan alat dan bahan media *Karsawa*, merancang dan menyusun instrumen penilaian media. Tahap pengembangan (*Development*) meliputi membuat dan mengembangkan media, melakukan validasi pada dosen validator ahli materi dan ahli media, dan melakukan revisi setelah validasi. Penerapan (*Implementation*) dilakukan dengan uji coba skala terbatas. Tahap terakhir yaitu evaluasi, dilakukan evaluasi formatif di setiap tahap.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah validator ahli media, validator ahli materi, guru dan siswa kelas III SDN made I/475 Surabaya. Namun, karena adanya *pandemic* Covid-19, sehingga uji coba dilakukan dengan skala terbatas 7 siswa kelas III dari SDN Cokrokembang II, Pacitan. yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal dengan permasalahan pembelajaran yang sama.

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini diperoleh berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli media, ahli materi, siswa dan guru mengenai kelayakan media *karsawa*. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, respon siswa dan guru sebagai pengguna.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, antara lain: lembar angket validasi media, lembar angket validasi materi dan lembar angket kepraktisan media. Lembar angket validasi media, digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media *Karsawa* yang dinilai oleh validator ahli media. Validator menilai dengan melihat media kemudian mencontreng rentang skor media pada lembar validasi yang telah dibuat. Lembar validasi materi, digunakan untuk mengetahui kevalidan materi yang terdapat dalam media *Karsawa* yang dinilai oleh validator ahli materi. Validator menilai dengan melihat materi pada media *Karsawa* kemudian mencontreng rentang skor media pada lembar validasi yang telah dibuat. Pada lembar angket validasi, validator dapat masukan dan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan revisi dan tambahan hingga materi valid. Lembar angket kepraktisan media, Lembar ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dari guru dan respon siswa mengenai kepraktisan dan kelayakan media *Karsawa*.

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data hasil validasi dan data hasil angket kepraktisan media *Karsawa*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil pengisian skor

lembar angket validasi (media dan materi) dan lembar angket kepraktisan media (siswa dan guru). Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil saran dan komentar dari validator ahli materi dan ahli media, serta respon siswa dan guru. Data kuantitatif yang diperoleh hasil validasi (materi dan media) dan angket kepraktisan media *Karsawa* (respon siswa dan guru) diukur menggunakan skala *likert* (1-4). Keterangan:1= Kurang, 2= Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

Analisis data validasi, analisis data validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari media *Karsawa*. Data hasil validasi media dan validasi materi akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor maksimal}} = x 100\%$$

Setelah data hasil validasi media dan validasi materi dihitung, hasil persentase perhitungan dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *Karsawa* dengan melihat skala interpretasi validasi sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Interpretasi Validasi

| Kriteria     | Persentase |
|--------------|------------|
| Tidak valid  | 0%-20%     |
| Kurang Valid | 21%-40%    |
| Cukup Valid  | 41%-60%    |
| Valid        | 61%-80%    |
| Sangat valid | 81%-100%   |

(Sugiyono,2017: 134)

Berdasarkan tabel skala interpretasi validasi diatas, media *Karsawa* dapat dikatakan valid apabila mendapatkan persentase  $\geq 61\%$ .

Analisis data angket kepraktisan media, analisis data angket kepraktisan media digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media *Karsawa*. Data hasil angket kepraktisan media yang diperoleh dari respon siswa dan guru akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah data hasil angket respon siswa dan guru dihitung, hasil persentase perhitungan dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *Karsawa* dengan melihat skala kriteria kepraktisan media sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Media

| Kriteria      | Persentase |
|---------------|------------|
| Tidak Praktis | 0%-20%     |

|                |          |
|----------------|----------|
| Kurang Praktis | 21%-40%  |
| Cukup Praktis  | 41%-60%  |
| Praktis        | 61%-80%  |
| Sangat Praktis | 81%-100% |

(Sugiyono, 2017: 134)

Berdasarkan tabel skala kepraktisan media, media *Karsawa* dapat dikatakan praktis apabila mendapat persentase  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan meliputi proses pengembangan media *Karsawa*, hasil validasi kelayakan media *Karsawa*, dan hasil angket kepraktisan media. Media *Karsawa* dikembangkan menggunakan langkah model ADDIE. Adapun hasil penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sesuai dengan 5 langkah prosedur model ADDIE akan dijabarkan secara rinci, yaitu sebagai berikut.

pengembangan media *Karsawa*, hasil validasi kelayakan media *Karsawa*, dan hasil angket kepraktisan media. Media *Karsawa* dikembangkan menggunakan langkah model ADDIE. Adapun hasil penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sesuai dengan 5 langkah prosedur model ADDIE akan dijabarkan secara rinci, yaitu sebagai berikut.

Tahap analisis, (1) analisis masalah, peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan ibu Ratna Anggraeni selaku guru kelas III A dan beberapa siswa kelas III A SDN Made I/475 Surabaya. Dari wawancara dan observasi tersebut, diperoleh informasi siswa mengalami kesulitan pada materi menulis aksara Jawa, guru sudah menerapkan beberapa metode pembelajaran seperti ceramah dan diskusi kelompok, memberikan contoh menulis aksara Jawa di papan tulis. Namun, belum menggunakan variasi media pembelajaran bahasa Jawa yang dapat mempermudah dalam materi aksara Jawa. Siswa kurang tertarik dengan materi menulis aksara Jawa karena dirasa rumit dan sulit untuk dihafal. dari hal tersebut, peneliti memiliki ide untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk pembelajaran menulis aksara Jawa, yaitu media *Karsawa*. (2) analisis kurikulum, pada tahap ini dimulai dengan melakukan analisis kurikulum 2013 bahasa Jawa SD/MI yang digunakan di Provinsi Jawa Timur meliputi penjabaran Kompetensi Dasar dan Indikator, diketahui bahwa materi menulis menulis aksara Jawa mulai diajarkan di kelas III. Setelah itu materi dicocokkan dengan kurikulum yang digunakan SDN Made I/475 Surabaya, yaitu peneliti melihat buku ajar bahasa Jawa yang digunakan. Terdapat dua buku bahasa Jawa yang digunakan yaitu buku Tantri basa Jawa dan buku wasis basa Jawa, dari analisis tersebut diperoleh informasi

bahwa dua buku yang digunakan sekolah sesuai dengan kurikulum bahasa Jawa SD/MI di Provinsi Jawa Timur. Berdasarkan analisis tersebut diperoleh bahwa materi menulis aksara Jawa terdapat di *wulangan 7 pakulinan becik* dengan kompetensi dasar: 3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara *legena*, 4.6 Menulis kata dengan aksara *legena* sesuai dengan kaidah.

Indikator: 3.7.1 Menyebutkan aksara Jawa *legena*, 3.7.2 Mengidentifikasi bentuk aksara Jawa *legena*, 3.7.3 Mengidentifikasi bentuk sandangan *swara* aksara Jawa, 4.7.1 Menulis bentuk aksara Jawa *legena* (*Hanacaraka*), 4.7.2 Menulis kata dengan menggunakan aksara Jawa *legena* 4.7.3 Menulis kata menggunakan sandangan *swara* aksara Jawa (*taling, taling...tarung, pepet, wulu, lan suku*). (3) analisis materi, dari tahap ini peneliti menggunakan materi menulis aksara Jawa tentang *pakulinan becik*. Materi di fokuskan pada *pakulinan becik* (kebiasaan baik) dalam kehidupan sehari-hari yang diwujudkan dalam kartu ilustrasi *pakulinan becik*. Kartu berisi gambar orang sedang melakukan kegiatan seperti *nyapu bale, ngelapi kaca, mijeti budhe, ngewangi ibu, nata isi lemari, nyirami sawi, maca buku, tangi esuk, kulina sarapan, dan ngaji sore*. Ilustrasi kegiatan tersebut disesuaikan dengan kebiasaan yang dilakukan siswa usia kelas III sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari. (4) analisis kebutuhan siswa, Pada penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas III Sekolah dasar. Siswa usia 9-10 tahun biasanya berada dalam tahap mengamati, bermain, dan rasa ingin tahunya tinggi. Siswa membutuhkan suatu media yang dapat dilihat, diamati, dan dipegang secara langsung untuk mendukung pembelajaran dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Selain itu, karakteristik siswa kelas III senang bermain dan berkelompok. Media *Karsawa* dapat digunakan siswa untuk belajar dengan cara berkelompok dan ada unsur permainan ketika siswa mengotak-atik kartu aksara Jawa untuk menyusunnya menjadi sebuah kata.

Tahap desain, pada tahap ini media mulai dirancang dan didesain. Ada dua kegiatan dalam tahap desain yaitu merancang konsep media *Karsawa* dan merancang instrumen penilaian media *Karsawa*. Pertama, merancang konsep media *Karsawa*. Adapun rancangan Konsep Media *Karsawa* adalah sebagai berikut. a) menentukan jumlah kartu dan gambar orang sedang melakukan kegiatan terpuji dalam kehidupan sehari-hari untuk kartu ilustrasi *pakulinan becik* sebanyak 10 buah dicetak pada kertas *art paper* 260 gsm. b) menentukan ukuran tulisan pada kartu ilustrasi *pakulinan becik* font hancaraka 16 pt dan *times new roman* 16. c) menentukan isi dari kartu bantu susun terdiri atas kartu aksara *legena*, kartu *sandangan*, dan kartu *pasangan*. d) menentukan jumlah

kartu aksara *legena* yaitu 20 kartu dengan ukuran 14 x 14 cm dan dicetak pada kertas *sticker bontax*. Ukuran tulisan pada kartu aksara *legena* menggunakan *font hanacaraka* 96 pt dan *Berlin Sans FB* 32 pt. e) menentukan kartu *sandangan* yang terdiri atas sandangan *swara* sebanyak 18, kartu *sandangan wyanjana* 3 buah, *sandangan panyigeg* wanda 4 buah, kartu *pasangan* sebanyak 20 buah. f) menetapkan ukuran kartu sandangan dan pasangan adalah 6 cm x 4 cm. Ukuran tulisan pada kartu sandangan dan pasangan *font hanacaraka* 92 dan *Berlin Sans FB* 16 pt kemudian kertas yang digunakan untuk mencetak adalah stiker bontax. g) menentukan warna kartu yang dibuat berdasarkan letak kartu yaitu hijau untuk kartu *sandangan* dan *pasangan* yang letaknya disebelah bawah dan atas aksara *legena*, warna biru untuk kartu *sandangan* dan *pasangan* yang letaknya disebelah kanan dan kiri aksara *legena*. h) menetapkan ukuran tulisan pada kartu ilustrasi *pakulinan becik* font *hanacaraka* 16 pt dan *times new roman* 16. i) menetapkan ukuran tulisan dan aturan penggunaan dalam lembar petunjuk penggunaan, yang akan dicetak dikertas HVS 70 gsm. j) menetapkan bentuk dan ukuran kotak kemasan yang dibuat menggunakan bahan karton duplex dan ditempel stiker merk *Karsawa*. k) mendesain kartu ilustrasi *pakulinan becik*, kartu bantu susun, petunjuk penggunaan, dan logo media *Karsawa* supaya terlihat menarik saat digunakan oleh siswa.

Kedua, merancang instrumen penilaian media, aspek kriteria yang diukur dari media ini meliputi bentuk, tampilan, kevalidan, dan kepraktisan media. Instrumen yang diperlukan meliputi lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar angket guru dan lembar angket respon siswa.

Tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini ada tiga langkah yang dilakukan yaitu pembuatan media *Karsawa*, validasi media, dan revisi media *Karsawa*. Pada pembuatan media diawali dengan menyempurnakan desain gambar menggunakan aplikasi software *powerpoint* 2007 dan *corel draw* x5. *softfile* kartu *pakulinan becik*, kartu bantu susun lembar petunjuk, dan logo kemudian dicetak. Kartu ilustrasi *pakulinan becik* dicetak pada kertas *artpaper* 260 gsm dengan ukuran 9 x 8 cm, kartu aksara *legena* dicetak pada kertas stiker *bontax* ukuran 14x14 cm, kartu sandangan dan pasangan dicetak pada kertas stiker *bontax* ukuran 6x4 cm. Setelah dicetak kartu ditempel pada karton duplex dengan ketebalan 0.5 cm. Lembar petunjuk aturan penggunaan dicetak pada kertas Hvs 70 gsm dan dilipat seperti monopoli, sedangkan logo media dicetak pada stiker *bontax* ukuran 24 x 17 cm.

Selanjutnya membuat kotak kemasan *Karsawa* yang berbentuk kotak berukuran 27 cm x 27cm dan diberi

batas dibagian dalam agar kartu tidak bercampur. Batas berupa kotak-kotak yang disesuaikan dengan ukuran kartu. Kotak diberi cat warna hitam untuk menutup warna asli karton duplek. Pada bagian tutup kemasan diberi plastik mika bening agar kartu terlihat dari luar dan ditempel logo media *Karsawa*.

Tabel 3. Desain Media Karsawa

| No | Gambar | Keterangan  |
|----|--------|---|
| 1. |        | Tampilan bagian depan kartu ilustrasi <i>pakulinan becik</i> .      |
| 2. |        | Tampilan bagian belakang kartu ilustrasi <i>pakulinan becik</i> .   |
| 3. |        | Tampilan kartu bantu susun (aksara <i>legena</i> )                  |
| 4. |        | Tampilan kartu bantu susun (sandangan)                              |
| 5. |        | Tampilan kartu bantu susun (pasangan)                               |
| 6. |        | Tampilan petunjuk penggunaan media <i>Karsawa</i>                   |
| 7. |        | Tampilan logo/cover box kemasan media                               |
| 8. |        | Desain kotak untuk tempat kartu aksara Jawa (tampak luar dan dalam) |

Selanjutnya materi dan tampilan media *Karsawa* divalidasi oleh dosen validator ahli. Validasi media dilakukan oleh Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen PGSD yang dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020. Dari validasi tersebut diperoleh hasil bahwa media yang









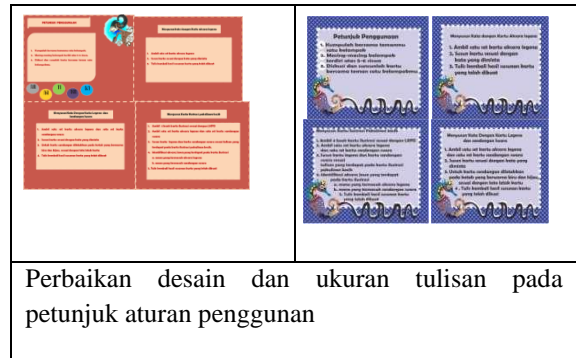
dikembangkan sudah baik dan sesuai untuk usia siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, dari validasi tersebut diperoleh saran dan masukan untuk kelayakan media. Saran dan masukan yang diberikan yaitu bentuk kartu bantu aksara legena disetiap ujungnya dibuat tumpul agar tidak berbahaya saat digunakan siswa, garis penolong pada kartu sandangan dan pasangan diberi warna yang mencolok seperti merah, ukuran tulisan pada petunjuk aturan penggunaan dibuat lebih besar agar mudah dibaca oleh siswa.

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Surana, S.S, M.Hum., selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah yang dilakukan pada tanggal 13 Maret 2020. Dari validasi tersebut diperoleh hasil materi yang ada pada media *Karsawa* dinyatakan sudah sesuai dengan materi siswa kelas III sekolah dasar. Bentuk tulisan aksara *legena*, *pasangan*, dan *sandangan* yang ada pada kartu sesuai dengan aturan dan kaidah penulisan. Ilustrasi gambar dan tulisan pada kartu ilustrasi *pakulinan becik* sudah sesuai dan benar. Materi pada media *Karsawa* dinilai baik dan materi bisa dikembangkan lagi dengan media yang lain.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, diperoleh saran dan masukan dari dosen validator ahli media dan ahli materi. Selanjutnya media *Karsawa* diperbaiki sesuai saran dan masukan oleh dosen ahli media dan materi. Tujuan revisi ini untuk memperbaiki kekurangan media, sehingga media menjadi lebih baik, layak dan siap untuk diuji cobakan. Berikut ini merupakan tampilan media *Karsawa* sebelum dan sesudah revisi:

Tabel 4. Revisi Media *Karsawa*

| Sebelum   | Sesudah   |
|---|---|
|  |  |
| Perubahan ujung sisi kartu aksara <i>legena</i>                                     |   |
|  |  |
| Perbaikan warna garis penolong kartu <i>sandangan</i>                               |   |
|  |  |
| Perbaikan warna garis penolong kartu pasangan                                       |   |



Perbaikan desain dan ukuran tulisan pada petunjuk aturan penggunaan

Tahap implementasi, awalnya uji coba akan dilakukan pada siswa kelas III SDN Made I/475 Surabaya. Namun, akibat *pandemic* covid-19, uji coba dilakukan dengan skala terbatas yaitu menggunakan 7 siswa kelas III dari SDN Cokrokembang II, Pacitan yang ada disekitar tempat tinggal peneliti. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 7 April 2020 yang bertempat di rumah peneliti. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok satu terdiri atas 4 siswa dan kelompok dua terdiri atas 3 siswa. Peneliti menunjukkan media *Karsawa* kepada siswa, setelah itu membagikan media. Satu kelompok mendapat satu box media *Karsawa*. Siswa diminta mengamati setiap bagian pada media, selanjutnya setiap kelompok diminta membaca lembar petunjuk aturan penggunaan media. Tujuan diberikan lembar petunjuk agar siswa dapat mencoba menggunakan kartu-kartu yang terdapat dalam media *Karsawa*, sehingga dapat melihat ketertarikan siswa terhadap materi menulis aksara Jawa, dan melihat kepraktisan media saat digunakan siswa belajar.

Siswa diminta berdiskusi kelompok dan mengikuti aturan penggunaan pada lembar petunjuk penggunaan yang terdapat pada media. Siswa saling bekerja sama mengambil dan menyusun kartu, kemudian menuliskan hasilnya di lembar yang telah disediakan. Pada saat mengerjakan terlihat siswa merasa tertarik dan antusias dengan media *Karsawa*, mereka merasa terbantu dengan media ini. Setelah selesai berdiskusi kelompok, siswa diberikan lembar angket untuk diisi. Pengisian lembar angket dilakukan dengan mencentang pada kolom skor sesuai dengan pendapat pribadi siswa. Angket yang telah diisi kemudian dikumpulkan bersama media *Karsawa*. Selain itu, lembar angket kepraktisan media *Karsawa* diberikan kepada ibu Mak Purwati, S.Pd., selaku guru kelas III SDN Cokrokembang II, Pacitan. Peneliti menunjukkan dan menjelaskan penggunaan media *Karsawa*, guru mengamati dan mengisi lembar angket yang diberikan sesuai dengan pendapat pribadi guru.

Tahap evaluasi, evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif pada setiap tahap. Pada tahap analisis, setelah mendapatkan informasi permasalahan yang ada, kurikulum, materi dan karakteristik siswa yang kemudian dievaluasi. Dari evaluasi ini ditemukan ide untuk

mengembangkan media *Karsawa* yang selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Dari tahap desain, rancangan media dan instrumen penelitian dievaluasi dengan konsultasi bersama dosen pembimbing.

Hasil evaluasi berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli media dan ahli materi. Selain itu, dari hasil uji coba yang telah dilakukan yaitu dari hasil lembar angket kepraktisan yang telah diisi oleh guru dan siswa. Evaluasi dari validasi media yaitu bentuk kartu bantu susun aksara legena disetiap ujungnya dibuat tumpul, warna garis penolong pada kartu *sandangan* dan *pasangan* diganti dengan warna merah, desain dan ukuran tulisan lembar petunjuk aturan penggunaan dibuat lebih jelas dan menarik. Evaluasi dari validasi materi yaitu materi pada media *Karsawa* dinyatakan sudah layak dan bisa dikembangkan dengan media lain. Selain itu evaluasi juga dilakukan pada tahap uji coba dan setelah diuji coba untuk mengukur kepraktisan media *Karsawa* yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa.

Hasil evaluasi dari validator ahli sudah diterapkan dan media telah direvisi sesuai dengan saran dan masukkan yang diberikan. Hasil angket Kepraktisan media *Karsawa* yang telah diisi oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media *Karsawa* layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar.

Tabel 5. Hasil Validasi Media Karsawa

| No | Keterangan     | Persentase Skor | Kategori     |
|----|----------------|-----------------|--------------|
| 1. | Validasi media | 90,38%          | Sangat Valid |

Hasil tersebut diperoleh dari hasil perhitungan, sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor maksimal}} = x 100\%$$

$$P = \frac{47}{55} \times 100\% = 0,9038 \times 100\% = 90,38 \%$$

Dari perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa media *Karsawa* valid dan layak untuk digunakan dari bentuk dan tampilan karena diperoleh persentase sebesar 90,38%.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi Media Karsawa

| No | Keterangan      | Persentase Skor | Kategori     |
|----|-----------------|-----------------|--------------|
| 1. | Validasi materi | 96,7%           | Sangat Valid |

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor maksimal}} = x 100\%$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100\% = 0,967 \times 100\% = 96,7 \%$$

Dari perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa materi pada media *Karsawa* valid dan layak untuk diuji cobakan dan digunakan karena diperoleh persentase sebesar 96,7% yang sudah melebihi adri batas yang ditentukan.

Hasil kepraktisan media ini diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan dan diisi oleh guru dan siswa.

Tabel 7. Hasil Angket Guru

| Aspek                            | Skor perolehan | Skor maksimal | Persentase | Kategori       |
|----------------------------------|----------------|---------------|------------|----------------|
| Kepraktisan media <i>Karsawa</i> | 55             | 60            | 91,67%     | Sangat Praktis |

Berdasarkan lembar angket kepraktisan media yang diberikan kepada guru dan telah diisi, skor pada setiap butir aspeknya dijumlahkan dan mendapat skor total 55 dari 60 nilai total keseluruhan, sehingga diperoleh persentase skor kepraktisan media sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\% = 0,9167 \times 100\% = 91,67 \%$$

Dari perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa media *Karsawa* sangat praktis karena diperoleh persentase sebesar 91,67% yang sudah melebihi dari batas yang ditentukan.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa

| Aspek                            | Skor perolehan | Skor maksimal | Persentase | Kategori       |
|----------------------------------|----------------|---------------|------------|----------------|
| Kepraktisan media <i>Karsawa</i> | 393            | 448           | 87,72%     | Sangat Praktis |

Berdasarkan lembar angket respon siswa yang diberikan dan diisi oleh 7 siswa, hasil perolehan angket siswa mendapatkan skor total 393 dari 448 nilai total keseluruhan. Adapun persentase skor kepraktisan media *karsawa*, yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{393}{448} \times 100\% = 0,8772 \times 100\% = 87,72 \%$$



Dari perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa media *Karsawa* sangat praktis dan layak untuk digunakan siswa kelas III Sekolah dasar dalam pembelajaran menulis aksara Jawa karena diperoleh persentase sebesar 87,72% yang sudah melebihi dari batas kriteria kepraktisan media.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, media *Karsawa* merupakan media yang berkualitas dengan kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada model ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Hasyim, 2016: 41). Tahap *analysis* meliputi analisis masalah, analisis kurikulum, analisis materi, analisis kebutuhan siswa. Dari analisis yang dilakukan ditemukan suatu permasalahan pada pembelajaran bahasa Jawa menulis aksara guru belum menggunakan media dan siswa mengalami kesulitan menerima materi. Materi yang dipelajari di kelas III sekolah dasar adalah menulis aksara Jawa yaitu menulis bentuk aksara *legena*, menulis kata dengan aksara *legena*, dan menulis kata menggunakan *sandangan swara*.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari analisis, peneliti mempunyai gagasan untuk membuat media yaitu *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa), materi dalam media berkaitan dengan *pakulinan becik* sesuai dengan buku yang digunakan siswa. Pemilihan media ini didasarkan untuk mendukung tujuan pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa yang senang bermain dan mengamati benda secara nyata. Pertimbangan tersebut, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2016: 74), yaitu media harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai, dapat mendukung isi materi, mudah diperoleh atau dibuat, sesuai dengan keterampilan guru, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap *design*, media *Karsawa* dirancang dari awal dengan memperhatikan warna, gambar, bentuk, ukuran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada *software corel draw x5 dan power point*. Menentukan segala alat dan bahan yang diperlukan, serta menyusun instrumen penelitian seperti lembar validasi media, validasi materi, lembar angket kepraktisan media.

Tahap *development*, desain kartu ilustrasi *pakulinan becik*, kartu bantu susun, lembar aturan penggunaan, dan logo dicetak, setelah itu membuat kotak kemasan kartu dari karton duplek. Tampilan dari media *Karsawa* yang dibuat termasuk kedalam jenis media visual grafis berupa kartu yang dilengkapi gambar. Sesuai dengan pernyataan

Asyar (2012: 44), media visual merupakan media yang dapat diamati menggunakan indra penglihatan, dapat disentuh, dan mudah digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Selanjutnya media divalidasi oleh ahli materi (Dr. Surana, S.S, M.Hum., Selaku dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah) dan ahli media pembelajaran (Drs. Suprayitno, M. Si., Selaku Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Lembar validasi menggunakan skala likert 1-4 (Sugiyono, 2017: 134). Hasil dari validasi media mendapatkan persentase sebesar 90,38 % dengan kategori sangat valid. Validator memberikan beberapa saran dan masukan yaitu pojok sudut kartu aksara *legena* dibuat tumpul agar tidak berbahaya saat digunakan siswa, warna garis penolong pada kartu sandangan dan pasangan dibuat dengan warna yang mencolok seperti merah, desain petunjuk aturan penggunaan media dibuat lebih menarik dan ukuran tulisan pada lembar petunjuk aturan penggunaan media dibuat lebih besar agar siswa mudah dalam membaca dan memahami petunjuk. Pendapat tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Cauto (2010: 17) bahwa pemilihan warna desain kartu terdiri atas warna-warna yang cerah seperti hijau, kuning, merah, biru hal ini sesuai dengan prespektif warna yang dapat membangkitkan minat dan ketertarikan siswa dalam melihat dan membaca.

Sedangkan hasil dari validasi materi mendapatkan persentase sebesar 96,7%, menunjukkan materi dalam media *Karsawa* (sangat layak tanpa revisi). Kriteria kevalidan media dan materi mengacu pada skala kevalidan milik (Sugiyono, 2017: 134) yang menyatakan media valid apabila mendapatkan persentase  $\geq 61\%$  dan sangat valid jika mendapat persentase sebesar 81%-100%. Selanjutnya, media *Karsawa* direvisi (diperbaiki) sesuai saran dan masukkan dari dosen ahli media.

Tahap *implementation*, setelah selesai direvisi, media *Karsawa* siap untuk diuji cobakan. Uji coba dilakukan dengan skala terbatas menggunakan 7 siswa dari SDN Cokrokembang II, Pacitan yang ada disekitar tempat tinggal peneliti. Selain itu, *Karsawa* diuji cobakan pada ibu Mak Purwati, S.Pd., selaku guru kelas III. Hasil dari angket kepraktisan yang diisi oleh siswa dan guru akan dijadikan masukan dan revisi perbaikan produk. Namun, dari hasil pengisian angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 87,72% dan tidak ada komentar, siswa senang dan tertarik pada media. Hasil pengisian angket oleh guru mendapatkan persentase sebesar 91,67%. Selain guru memberikan komentar bahwa media *Karsawa* sangat praktis dan mudah untuk digunakan. Berdasarkan hasil angket kepraktisan media yang telah diisi guru dan siswa, media *karsawa*

dinyatakan sangat praktis karena memperoleh skor pada skala 81%-100% (Sugiyono, 2017: 134).

Media *Karsawa* memiliki beberapa kelebihan yang dapat dirasakan langsung oleh siswa pada saat uji coba. Siswa menjadi tertarik belajar menulis aksara Jawa setelah melihat tampilan media yang menurut mereka menarik. Setiap bagian kartu yang terdapat dalam media menggunakan tulisan yang jelas yaitu terdiri dari aksara Jawa dan tulisan latinnya, sehingga seperti kamus yang dapat diotak-atik oleh siswa. Ukuran media sangat pas untuk digunakan secara berkelompok, siswa saling bekerjasama menyusun kartu. Warna dan garis penolong pada setiap kartu *sandangan swara* yang dibuat berbeda yang berfungsi menunjukkan letaknya, hal tersebut membuat siswa dapat dengan mudah menghafal letak penulisan aksara Jawa. Kelebihan yang dimiliki media *Karsawa* sesuai dengan pendapat Susilana dan Riyana (2010: 95), yang menyatakan bahwa media kartu memiliki lima kelebihan, antara lain: 1) mudah untuk dibawa, 2) praktis, 3) gampang diingat, 4) menyenangkan, dan 5) menarik.

Tahap evaluasi, evaluasi dilakukan di setiap tahap bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan dari media yang dikembangkan. Evaluasi melibatkan dosen pembimbing, validator ahli materi, validator ahli media, uji coba kepada siswa dan guru. Evaluasi dari dosen pembimbing dilaksanakan pada tahap analisis dan desain. Evaluasi dari dosen validator ahli diperoleh saat validasi media dan materi. Evaluasi kepraktisan diperoleh dari hasil angket siswa dan angket guru. Semua saran dan masukan diterima untuk perbaikan disetiap tahapnya.

Hasil temuan yang dijumpai saat penelitian pada tanggal 7 April 2020 yaitu, siswa antusias saat media *Karsawa* diperkenalkan. Semua siswa memperhatikan arahan dan penjelasan yang disampaikan. Siswa yang sebelumnya kesulitan dan kurang tertarik dengan aksara Jawa menjadi tertarik dan ingin mencoba. Pada saat dibagi menjadi kelompok dan diberikan media *Karsawa*, siswa langsung membuka dan mengamati masing-masing kartu yang ada didalamnya. Siswa dengan berdiskusi kelompok membaca buku petunjuk, kemudian membagi tugas untuk menemukan dan mencoba mengotak-atik kartu menjadi sebuah kata. Selain itu, beberapa siswa mengatakan “seandainya saja media ini ada di sekolah kita, pasti akan mudah belajar bahasa Jawa”. Ilustrasi gambar *pakulinan becik* yang berisi gambar orang sedang melakukan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari diberi keterangan aksara Jawa menarik perhatian siswa, mereka saling bekerja sama mencari aksara Jawa yang sesuai dengan dikartu kemudian menyusunnya dan mengubahnya menjadi tulisan latin, sehingga dapat dibaca. Kedua kelompok saling beradu cepat untuk memecahkan tulisan aksara Jawa yang terdapat pada

kartu. Namun, pada saat uji coba ditemukan kekurangan dari media *Karsawa* yang dikembangkan yaitu beberapa siswa menebak tulisan aksara Jawa yang terdapat pada kartu ilustrasi pakulinan becik dengan hanya melihat gambar, misalnya gambar orang sedang menyiram sawi (*nyirami sawi*). Sebenarnya tujuan diberikannya gambar adalah untuk menarik minat siswa dan membantu siswa mengembangkan imajinasinya supaya lebih mudah. Harapan bagi peneliti selanjutnya yaitu gambar dapat dibuat lebih variatif untuk dengan diberi *clue*, sehingga siswa dapat lebih termotivasi untuk mencari aksara Jawa yang sesuai dikartu. Selain itu, pada awal penggunaan diperlukan pendampingan orang dewasa untuk membimbing siswa dalam menggunakan media.

Peneliti menyadari bahwa penelitian pengembangan ini masih belum sempurna dengan adanya beberapa keterbatasan antara lain, yaitu: 1) keterbatasan waktu, adanya dampak *social distancing* akibat covid-19 penelitian hanya dapat dilakukan sampai uji coba skala terbatas pada siswa kelas III Sekolah Dasar yang ada disekitar tempat tinggal. 2) Keterbatasan biaya, pengembangan media *Karsawa* hanya dibatasi pada pembuatan media dalam skala uji coba terbatas dan tidak diproduksi secara masal.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pengembangan media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar didapatkan kesimpulan, yaitu sebagai berikut.

Pengembangan media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar dikembangkan sesuai dengan 5 tahapan model ADDIE yaitu analisis (melakukan analisis permasalahan, kurikulum, materi dan karakteristik siswa untuk menentukan materi dan media seperti apa yang cocok untuk dikembangkan), desain (menentukan rancangan bentuk dan tampilan media, menentukan alat dan bahan yang diperlukan, merancang instrumen penilaian kevalidan dan kepraktisan media), pengembangan (pembuatan media *Karsawa*, validasi materi dan media, revisi setelah validasi), implementasi (uji coba skala terbatas kepada 7 siswa yang kemudian diberi lembar angket respon siswa, serta memberikan lembar angket kepada guru kelas III), evaluasi (evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap, saran dan masukan dari validator ahli, serta hasil angket guru dan siswa setelah uji coba digunakan untuk perbaikan media *Karsawa*).

Hasil kevalidan media *Karsawa* dibuktikan dari hasil skor persentase validasi media dan validasi materi. sesuai hasil validasi media diperoleh skor persentase sebesar 90,38 % (sangat valid) dan layak dengan melakukan

revisi untuk perbaikan dan penyempurnaan media *Karsawa*. Dari validasi materi diperoleh skor persentase sebesar 96,7 % (sangat valid), sehingga materi dalam media sudah sesuai untuk siswa kelas III sekolah dasar .

Data kepraktisan media *Karsawa* diperoleh dari angket guru dan siswa. Hasil angket siswa mendapatkan skor persentase sebesar 87,72% (sangat praktis), Sedangkan dari angket guru mendapatkan persentase 91,67% (sangat praktis). Dari hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa dijumlahkan mendapat rata-rata sebesar 89,7% yang dikategorikan sangat praktis karena  $\geq 81\%$

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *Karsawa* yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut: 1) Media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) dapat dimanfaatkan sebagai variasi untuk pembelajaran menulis aksara Jawa agar siswa tertarik dan mudah dalam memahami materi. 2) Media *Karsawa* akan lebih valid dan layak apabila diuji cobakan skala besar kepada siswa dan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, sehingga diperoleh nilai keefektifan media dari nilai tes siswa. 3) Media *Karsawa* pakulinan becik dapat dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai tema dan materi, sehingga menjadi lebih baik dan inovatif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azizah, Umami. 2015. *Pengembangan Media Kartu Carawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Untuk Siswa SD/ MI*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru adrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbitah dan Keguruan, universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Basir, Undjang, Pr., M. 2014. *Keterampilan Menulis: Menulis Jawa*. Surabaya: CV Bintang
- Couto, Nasbahry. 2010. *Psikologi Persepsi*. Padang: UNP Press.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fitrianti, W. F, dkk. 2019. *Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Round Table Dengan Media Flashcard Siswa Sd*. Jurnal Elementaria Edukasia. 2(2): 187-193.
- Fravika, Riskana Deby. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Aksara Jawa (KARWA) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa Ukara Lamba Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I/436 Surabaya*. JPGSD. Volume 05 Nomor 03, 1663 – 1673.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hidayati, Runtut, dkk. 2019. *Keefektifan Media Kartu Hutuf Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa*. jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan. 3(2): 112-116.
- Peraturan gubernur No. 19 Tahun 2014 tentang *mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah/ madrasah*. Surabaya: Gubernur Jawa Timur.
- Prihaningtyas, Pritha Reti. 2011. *Pengembangan Media Kartu Permainan Aksara Jawa Sebagai Variasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa kelas 2 SDN Ngagel Rejo III Surabaya*. Skripsi. Surabaya: Teknologi Pendidikan, FIP, Unesa.
- Sari, Ria Novita. 2018. *Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) dalam Penerapan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDN Babatan 1 Surabaya..* JPGSD. Volume 06 Nomor 05, 829 – 838.
- Subrata, Heru. 2016. *Marsudi basa lan Sastra Jawi*. Surabaya: Zifatama Jawara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjan. 2017. *Media Kartu Sekolah Dasar*. Semarang: Formaci.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media pembelajaran (Hakikat, pengembangan, dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarsih. 2015. *Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas III Sekolah Dasar*. Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah. 27(1): 65-72.