

PENGEMBANGAN MEDIA ROPANTAR (RODA PANAH PUTAR) UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Annisa Ayu Mauludin

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (annisamauludin98@gmail.com)

Heru Subrata

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (herusubrata@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, mendeskripsikan kevalidan media, dan mendeskripsikan kepraktisan media *Ropantar* (Roda Panah Putar) untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan *sandhangan* dan *pasangan pa, sa, ha, ka, ta, la*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi). Hasil penilaian media *Ropantar* didapatkan melalui hasil validasi dan kepraktisan media *Ropantar*. Hasil validasi media menunjukkan persentase angka sebesar 87,5% yang dikategorikan sangat valid, sedangkan hasil validasi materi menunjukkan persentase angka sebesar 95,3% yang menunjukkan sangat valid, sehingga media *Ropantar* dikatakan valid. Hasil kepraktisan yang didapat melalui respon guru memiliki persentase angka 97,2% kategori sangat praktis dan siswa memiliki persentase angka 96% menunjukkan kategori sangat praktis, sehingga media *Ropantar* dapat dikatakan valid dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: pengembangan media *Ropantar*, pembelajaran menulis aksara Jawa

Abstract

This study aims to describe the process of media development, describe the validity of the media, and describe the practicality of the Ropantar (Roda Panah Putar) media for learning to write Javanese script for grade IV elementary school students using the sandhangan and pasangan pa, sa, ha, ka, ta, la. This development research uses the ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) development model. The results of Ropantar media are obtained through the results of the validation and practicality of Ropantar media. The results of media validation show the percentage of figures at 87.5% are categorized as valid, while the results of material validation show the percentage of numbers at 95.3% which shows valid, so that the Ropantar media is said to be valid. The practicality results obtained through the teacher's response had a 97.2% percentage of the very practical category and students had a 96% percentage indicating a very practical category, so that the Ropantar media could be said to be valid and practical to use.

Keywords: *Ropantar media development, javanese script writing learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jawa termasuk dalam muatan lokal wajib yang dibelajarkan kepada siswa mulai dari kelas 1 sekolah dasar sampai kelas 3 sekolah menengah atas, sesuai dengan Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014. Pembelajaran bahasa Jawa mengajarkan tentang lingkup bahasa Jawa yang merupakan bahasa daerah dari pulau Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa meliputi tingkatan bahasa Jawa (*krama inggil, krama madya, dan ngoko*) maupun aksara Jawa. Selain itu, pembelajaran bahasa Jawa pada kurikulum 2013 juga terdapat empat aspek keterampilan berbahasa diantaranya yaitu, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menulis pada hakikatnya yaitu suatu proses penuangan gagasan melalui bahasa secara logis dan runtut dengan cara tertentu sehingga membentuk suatu makna yang dapat memberikan suatu pemahaman bagi pembacanya (Basir, 2014: 153). Menulis dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dimulai dengan menulis menggunakan aksara *nglegena, sandhangan, dan pasangan*. Aksara *nglegena* menurut Subrata (2016: 9), yaitu aksara yang belum memiliki *sandhangan* dan *pasangan*. Menulis aksara Jawa dimulai dari sebelah kiri ke kanan.

Pembelajaran menulis aksara Jawa diberikan di kelas IV, karena sesuai dengan materi aksara Jawa kelas IV sekolah dasar dan sesuai dengan PerGub Jatim No. 19 Tahun 2014 serta buku Tantri Basa kelas IV kurikulum

2013 yaitu menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa menggunakan *sandhangan* aksara Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa khususnya aksara Jawa diberikan di kelas IV bertujuan untuk melestarikan aksara Jawa agar efektif dalam mengenalkan aksara Jawa sejak dini pada siswa serta dapat menghargai aksara Jawa (Avianto, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung yang dilakukan dengan guru kelas IV B SDN Made 1/475 Surabaya yaitu Bapak Prayitno, S.Pd menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jawa, guru menyampaikan materi secara lisan dan memberi contoh penulisan aksara Jawa di papan tulis. Untuk menunjang peningkatan kualitas pendidikan maka dicetuskan sebuah ide untuk menginovasi dalam pembelajaran sebagai upaya membantu guru dalam memberikan kebaruan dalam dunia pendidikan dengan adanya suatu media. Media pembelajaran yaitu suatu alat yang dapat menyampaikan pesan kepada informan. Menurut Sadiman (2014: 28), media pembelajaran banyak ragamnya, salah satu media pembelajaran tersebut yaitu media grafis. Media grafis termasuk kedalam media visual yang dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta membuat pelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran menulis aksara Jawa melalui pengembangan media inovatif, seperti dalam penelitian yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Pertama penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Siti Mambau Sururuni'mah (2019) berjudul Pengembangan Media Roda Putar Aksara "Ropusa" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung menghasilkan produk berupa media ropusa yang mengusung tema belajar sambil bermain. Siswa juga dapat belajar memahami dan menghafalkan macam-macam aksara Jawa *nlegena*. Media ropusa ini sudah baik, karena membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, namun dalam pengaplikasian media ini menjadi lama, karena harus mengubah lingkaran dalam ketika digunakan sehingga membutuhkan waktu untuk melepas dan memasang lingkaran dalam untuk penggunaanya.

Kedua pengembangan oleh Kunthi Puspitasari (2016) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gladhen Aksara Jawa untuk Kelas IV SDN Kotagede 1 menghasilkan kartu *gladhen* aksara Jawa yang dikembangkan dari media *flashcard*. Media kartu *gladhen* aksara Jawa digunakan dalam bentuk permainan dengan langkah-langkah memodifikasi dari permainan kartu remi dengan harapan layak digunakan oleh siswa

kelas IV SDN Kotagede 1 sehingga memberi kemudahan untuk menulis aksara Jawa. Media kartu *gladhen* cocok diaplikasikan karena membuat siswa menjadi aktif dan termotivasi semangat belajarnya karena memodifikasi permainan kartu remi yang digemari oleh anak, namun pengembangan media ini membutuhkan banyak kartu dalam pengaplikasiannya dalam pembelajaran, sehingga mengeluarkan biaya yang banyak.

Ketiga pengembangan oleh Yunika Rahma Putri Zusanti (2015) berjudul Pengembangan Media Kamus Putar Jinantra Unggah Ungguh Bahasa Jawa Materi Pokok Basa Ngoko dan Krama untuk Siswa Kelas V SDN Babatan V Surabaya menghasilkan kamus putar yang di dalamnya berisi kumpulan kata-kata yang digunakan untuk siswa pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya *basa ngoko* dan *basa krama* pada tingkat dasar. Media jinantra ini dapat membantu siswa berpikir secara konkrit, namun media ini terlalu kecil digunakan dengan memuat kurang lebih 480 kata masing-masing dalam bahasa Indonesia, *basa ngoko lugu*, *basa ngoko alus*, dan *basa krama*.

Adanya media pembelajaran visual tiga dimensi menjadi faktor untuk mengatasi keterbatasan pemahaman siswa. Agar pembelajaran menulis aksara Jawa dapat dipahami oleh siswa dibutuhkan media yang menarik, maka dikembangkanlah suatu media pembelajaran untuk menulis aksara Jawa yaitu media *Ropantar* yang dapat memberikan manfaat kepada siswa untuk mendukung tercapainya pemahaman dan menghafal aksara Jawa serta menulis aksara Jawa dengan benar. *Ropantar* merupakan hasil inovasi yang kemudian dikembangkan dengan materi, konsep, dan desain yang berbeda dari pengembangan media "ropusa". *Ropantar* ditujukan untuk melatih menulis aksara Jawa *nlegena* dan *sandhangan*nya. *Ropantar* dipilih karena dapat digunakan oleh siswa dalam belajar dan bergerak sambil bermain (Novianti, 2015). Belajar sambil bermain dapat diterapkan karena mengasyikkan dan menghibur. Penggunaan media *Ropantar* dengan cara belajar sambil bermain memungkinkan pembelajaran lebih efektif, sehingga siswa lebih aktif.

Dipilih media *Ropantar* dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa karena belum digunakan media inovatif dalam pembelajaran bahasa Jawa yang dapat memberikan kemudahan untuk menulis aksara Jawa. Manfaat roda putar menurut Kurniadewi (2019) yaitu pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bermakna bagi siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, *Ropantar* memiliki desain yang menarik, memberi pengalaman konkret secara langsung kepada siswa. Media *Ropantar* ini juga memiliki kartu soal dengan desain menarik. Media *Ropantar* dapat melatih kejelian dan dapat membantu

pemahaman struktural yang dapat memberikan pemahaman tentang bentuk aksara Jawa, *sandhangan* dan *pasangannya*, oleh karena itu dipilih judul “Pengembangan Media *Ropantar* (Roda Panah Putar) untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Pada penelitian ini rumusan masalah yang digunakan yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar? 2) Bagaimana validitas media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar? 3) Bagaimana kepraktisan media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar, 2) Mendeskripsikan validitas media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar, 3) Mendeskripsikan kepraktisan media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar.

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media *Ropantar* diantaranya yaitu produk yang dihasilkan adalah sebuah roda panah putar untuk pembelajaran menulis aksara Jawa. Adapun materi yang akan diberikan yaitu, aksara Jawa *nglegena*, *sandhangan*, dan *pasangan*. Media *Ropantar* juga dilengkapi oleh kartu soal dengan desain wayang. Bentuk fisik dari media *Ropantar* yaitu dicetak dalam bentuk tiga dimensi berbentuk lingkaran dengan diameter 50 cm yang dibuat dari bahan bermateri ringan dan tidak mudah rusak, memiliki panah berbentuk jarum jam sebagai penanda berhentinya roda ketika berputar, memiliki *background* dibuat untuk menempelkan roda putar yang terbuat dari triplek ukuran 70x100 cm, desain gambar dicetak menggunakan *banner*, di dalam lingkaran berisi huruf aksara Jawa *nglegena* sebanyak 20 huruf beserta pasangannya, memiliki kartu soal dengan desain buka tutup berukuran 6x9 cm yang dicetak menggunakan kertas *art paper*, pada bagian kartu terdapat beberapa halaman yang memiliki fungsi.

Halaman pertama berisi tulisan aksara Jawa *ha* sampai *nga*, halaman kedua berisi *sandhangan* aksara Jawa, halaman ketiga berisi soal kalimat sederhana, halaman keempat gambar wayang. Media *Ropantar* memiliki tulisan dengan ukuran yang dapat dilihat dan dapat dijangkau oleh semua siswa agar mempermudah penyampaian materi, warna media dan kartu soal yang dipilih yaitu warna-warna cerah yang disukai anak yang sehingga dapat menarik perhatian siswa, memiliki penyangga berbentuk huruf A yang terbuat dari kayu

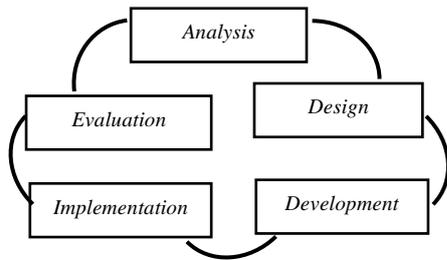
untuk menempatkan media *Ropantar*, terdapat kartu cara penggunaan media yang dilipat menjadi 3 bagian (seperti brosur) dengan desain wayang menarik, dicetak menggunakan kertas *art paper* berukuran 14,8x21 cm (ukuran A5).

Pengembangan media *Ropantar* dapat bermanfaat bagi guru yaitu untuk mempermudah dalam menyampaikan materi aksara Jawa kepada siswa, memberikan pengalaman dan pengetahuan baru kepada guru bahwasannya pembelajaran bahasa Jawa dapat menggunakan media pembelajaran. Manfaat bagi siswa yaitu membantu dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dan dapat memahami aksara Jawa, sebagai media interaktif bagi siswa, serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Manfaat lain yang didapat oleh peneliti yaitu menambah pengetahuan tentang pengembangan media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa, mampu menerapkan dan menggunakan ilmu yang telah dipelajari untuk diterapkan dalam mengatasi kesulitan memahami dan menulis aksara Jawa. Selain itu manfaat bagi peneliti lain yaitu sebagai pembanding dengan peneliti sebelumnya serta memberi kesempatan untuk melakukan penelitian serupa.

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa media *Ropantar* digunakan untuk pembelajaran menulis aksara Jawa pada siswa kelas IV, meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Selain berasumsi, penelitian ini juga membatasi masalah dalam pengembangannya. Berikut adalah beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu muatan pelajaran yang digunakan yaitu menggunakan aksara Jawa, ditujukan untuk pembelajaran menulis menggunakan aksara Jawa, menggunakan aksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan* aksara Jawa serta *pasangan* aksara Jawa yang meliputi : *pa, sa, ha, ka, ta, la*, tahapan pengembangan media yang hanya sampai uji coba terbatas, karena pandemi *COVID-19*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE (Branch, 2009: 2) memiliki lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berdasarkan analisis kebutuhan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Model ADDIE digambarkan seperti bagan di bawah ini:



Bagan 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Pada tahap 1 analisis meliputi a) analisis permasalahan yang ada, b) analisis materi, c) analisis siswa. Tahap 2 desain atau perancangan yang merupakan kegiatan untuk mempersiapkan alat dan bahan serta desain gambar. Selain itu pada tahap ini juga dibuat lembar validasi media dan materi. Pada tahap 3 merupakan pengembangan, dimana pada tahap ini merealisasikan rancangan media *Ropantar*, melakukan validasi media dan materi. Tahap 4 yaitu kegiatan implementasi untuk diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas IV dan membagikan lembar angket kepada siswa serta guru. Tahap 5 yaitu evaluasi bertujuan untuk mengukur tercapainya tujuan pengembangan.

Subjek uji coba dilakukan kepada siswa kelas IV B SDN Made 1/475 Surabaya yang berjumlah 34 siswa. Akan tetapi akibat adanya pandemi *COVID-19*, maka penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan siswa kelas IV SDN Sukoharjo 1 Kota Probolinggo yang terdiri dari 1 siswa dan SDN Sukoharjo 3 Kota Probolinggo sebanyak 4 siswa. Dipilih lima siswa tersebut yang berada disekitar lingkungan tempat tinggal dikarenakan adanya dampak dari *social distancing*.

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional yaitu media *Ropantar*, media roda panah putar yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa. *Ropantar* berisi huruf aksara *nglegena* dan *pasangannya* yang ditujukan untuk pembelajaran menulis aksara Jawa. Media *Ropantar* ini merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk belajar sambil bermain, dimana cara penggunaannya yaitu dengan memutar roda sampai berhenti ditunjukkan oleh panah yang berada di atas roda. Menulis aksara Jawa yaitu kegiatan yang digunakan untuk mengomunikasikan sebuah tulisan *carakan* dengan cara merangkai suku kata menjadi kata, kata menjadi frasa, frasa menjadi kalimat yang membentuk makna.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi berdasarkan lembar validasi. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran pada lembar validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Selain itu, data diperoleh dari respon siswa dan guru dalam bentuk angket. Data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi media dan materi serta lembar angket yang ditujukan kepada siswa dan guru untuk mengetahui kepraktisan dari media tersebut. Teknik analisis data berupa hasil validasi menggunakan rumus skala *likert* seperti berikut ini:

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Baik
2.	Skor 3	Baik
3.	Skor 2	Cukup Baik
4.	Skor 1	Kurang

Hasil validasi berupa skor selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2017: 137)

Perhitungan dengan rumus tersebut akan diperoleh tingkat keberhasilan media yang berkaitan dengan tingkat kevalidannya. Setelah mengetahui hasil perolehan dari rumus skala likert, selanjutnya ialah menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media *Ropantar* berdasarkan kriteria berikut :

- 100% ≤ PSA ≤ 81% = Sangat Valid
- 80% ≤ PSA ≤ 61% = Valid
- 60% ≤ PSA ≤ 41% = Cukup Valid
- 21% ≤ PSA ≤ 40% = Kurang Valid
- 0,00% ≤ PSA ≤ 20% = Tidak Valid

Data hasil angket tanggapan guru menggunakan penilaian skala *likert*. Penilaian tersebut terdiri dari 4 skor dengan keterangan masing-masing skor berbeda yang akan dihitung menggunakan rumus:

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

P = presentasi jawaban

F = frekuensi jawaban responden

N = jumlah skor kriterium atau ideal

Tabel 2. Kriteria Penilaian Media

No.	Skor	Keterangan
1.	76%-100%	Sangat Baik
2.	51%-75%	Baik
3.	26%-50%	Cukup Baik
4.	0%-25%	Kurang

(Sumber Sugiyono, 2017: 144)

Sedangkan data hasil angket tanggapan siswa dinilai menggunakan skala Guttman pada teberl berikut:

Tabel 2. Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Ya
2.	0	Tidak

(Sumber Sugiyono, 2017: 139)

Rumus hasil angket siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan adalah sebagai berikut

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban responden}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Analisis dilakukan pada skala Likert

Tabel 3. Kriteria Taraf Kepraktisan

Kategori	Presentase
Sangat Praktis	81% - 100%
Praktis	61% - 80%
Cukup Praktis	41% - 60%
Kurang Praktis	21% - 40%
Tidak Praktis	0% - 20%

(Sumber : Riduwan, 2010:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media *Ropantar* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan media *Ropantar* bermula dari kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN Made 1/475 Surabaya. Pada saat kegiatan PLP ditemukan kesulitan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa oleh siswa kelas IV. Selain mengalami kesulitan dalam menulis aksara Jawa siswa juga masih kesulitan dalam menghafal huruf aksara Jawa. Oleh sebab itu dilakukan wawancara kepada guru kelas IV B SDN Made 1/475 Surabaya untuk mencari informasi dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. Selain melakukan wawancara kepada guru kelas, beberapa pertanyaan juga diajukan kepada siswa kelas IV di SDN Made 1/475 Surabaya. Selain wawancara dengan guru kelas IVB SDN Made 1/475 Surabaya, wawancara juga dilakukan kepada guru kelas IVA SDN Sukoharjo 1 Kota Probolinggo untuk mengetahui perbandingan pembelajaran menulis aksara Jawa dikarenakan penelitian yang akan dilakukan di SDN Made 1/475 Surabaya tidak terlaksana, akibat pandemi *COVID-19* yang menyebabkan sekolah diliburkan dan siswa belajar di rumah. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IVA SDN Sukoharjo 1 dan siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3 yang memiliki karakteristik sama dengan siswa kelas IVB SDN Made 1/475 Surabaya. Berikut ini adalah tahapan dalam mengembangkan media *Ropantar*:

Tahap *Analysis* (analisis): 1) analisis permasalahan yang ada, saat melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDN Made 1/475 Surabaya dan SDN Sukoharjo 1 Kota Probolinggo, menyatakan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya aksara Jawa yaitu siswa mengalami kesulitan untuk menghafal dan menulis aksara Jawa. Selain itu, dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media yang inovatif. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung yang dilakukan disimpulkan bahwa keterbatasan media dapat menyebabkan kurang optimalnya kegiatan pembelajaran, sehingga dibutuhkan media untuk membantu pembelajaran. Dalam hal ini, ditentukan rencana penyampaian pembelajaran yang disesuaikan dengan media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan yaitu media *Ropantar*.

2) analisis materi, yaitu mengidentifikasi aspek-aspek yang ada dengan menentukan kompetensi dasar yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media *Ropantar* ini diperoleh dari buku siswa Tantri Basa Kelas IV dengan memerhatikan beberapa aspek yaitu kompetensi dasar (KD) yang didasari oleh Pergub Jatim No.19 Tahun 2014 Muatan Lokal Bahasa Daerah Provinsi Jawa Timur dan KTSP 2013 Kelas IV semester 2 telah ditentukan yaitu KD 3.6 Mengenal dan memahami *sandhangan/pangangghuy* aksara Jawa/*carakan Madhura*, dan kompetensi dasar, sedangkan KD 4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa/*carakan Madhura* menggunakan *sandhangan/pangangghuy* aksara Jawa/*carakan Madhura*. Dimana kompetensi dasar tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator yaitu sebagai berikut:

- 3.6.1 Mengidentifikasi bentuk *sandhangan* aksara Jawa.
- 3.6.2 Mengidentifikasi bentuk *pasangan pa, sa, ha, ka, ta, la* aksara Jawa.

- 4.6.1 Menulis kalimat sederhana dengan *sandhangan* dan *pasangan pa, sa, ha, ka, ta, la*.

Tema yang ada dalam KD 3.6 dan 4.6 adalah *Gegayuhanku*.

3) analisis siswa, pada tahap ini ketika melakukan uji coba terbatas kepada lima siswa kelas IV yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal. Siswa usia sekolah dasar pada kenyataannya masih senang bermain, bergerak, dan melakukan sesuatu. Diketahui bahwa siswa masih belum menghafal aksara Jawa dan masih sulit untuk memahami bentuk aksara Jawa, kemampuan untuk merespon penjelasan materi yang disampaikan tiap siswa berbeda.

Tahap *Design* (perancangan): tahap ini merupakan perancangan konsep dan desain serta bahan untuk menghasilkan produk disiapkan. Bahan yang dibutuhkan untuk membuat media *Ropantar* ini terdiri dari kayu,

triplek, *sterofoam*, banner, lem. Desain yang digunakan pada media ini yaitu menggunakan warna yang cerah dan menarik. Rancangan media *Ropantar* yaitu roda yang dapat berputar terdiri dari 20 juring yang berisi huruf aksara Jawa *nglegena* dan *pasangannya*. *Ropantar* memiliki *background* dengan tampilan gambar wayang Jawa dan tulisan “Aksara Jawa”, memiliki kartu cara penggunaan media yang akan dicetak dengan ukuran kertas A5, memiliki kartu soal sebanyak 20 huruf aksara Jawa yang terdiri dari 4 halaman, memiliki penyangga yang berbentuk huruf A, serta membuat lembar validasi media dan materi.

Tahap *Development* (pengembangan): merealisasikan rancangan media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa pada pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar yang digunakan oleh siswa kelas IV sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Berikut ini merupakan hasil produk pengembangan media *Ropantar*:

Dalam proses desain media *Ropantar* ini menggunakan metode *Design Thinking*, yaitu analisis, membuat konsep, dan merealisasikan ide kedalam pembuatan media melalui aplikasi. Pada tahap pertama yang harus dilakukan yaitu pemaparan masalah oleh peneliti tentang bagaimana membuat suatu pembelajaran untuk pengenalan huruf aksara Jawa yang menarik dan menyenangkan agar dapat menulis aksara Jawa bagi siswa kelas IV. Dari tahap itulah akan dilanjutkan pembuatan konsep yang akan diusung, sasaran pengguna media dan bagaimana cara penggunaannya. Proses pembuatan konsep meliputi bentuk, warna visual desain dari media ini. Dalam media ini memiliki alat yaitu roda panah putar, kartu soal, dan kartu cara penggunaan media. Untuk desain menggunakan konsep ornamen Jawa dengan memadukan warna yang cerah untuk menarik perhatian siswa.

Kemudian lanjut ke tahap merealisasikan ide yaitu pembuatan sketsa menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC 2015*. Langkah awal dalam membuat desain *Ropantar* harus memiliki lebar yang sama di setiap huruf aksara Jawanya. Kemudian lanjut ke tahap pembuatan *background* yang lebih dikembangkan yaitu ilustrasi Jawa dengan paduan warna yang cerah untuk menarik perhatian siswa. Setelah itu dilanjutkan ke tahap pembuatan kartu soal di desain secara relevan dengan media *Ropantar* yang didesain menarik dan dilengkapi dengan karakter pewayangan Jawa sebagai upaya pengenalan wayang kepada siswa.

Setelah tahapan tersebut selesai, dilanjutkan ke tahap pencetakan menggunakan kertas *art papaer*. Pembuatan media *Ropantar* menggunakan kayu untuk penyangga medianya, triplek sebagai pelapis *background*

medianya, dan *sterofoam* sebagai pelapis roda putarnya. Berikut merupakan penjelasan dari media *Ropantar*:

Tabel 4. Gambar Media *Ropantar*

Gambar	Keterangan
	Petunjuk penggunaan media <i>Ropantar</i> . Menggunakan warna yang menarik didesain dengan gambar wayang Jawa yang menarik. Dicetak dengan ukuran A5 menggunakan kertas <i>art paper</i> . Kartu cara penggunaan ini dilipat menjadi tiga seperti brosur.
	Desain lingkaran <i>Ropantar</i> . <i>Ropantar</i> didesain dengan menggunakan warna terang yang menarik dengan tulisan huruf aksara Jawa <i>nglegena</i> sebanyak 20 huruf disertai <i>pasangan</i> aksara Jawa sebanyak 20 <i>pasangan</i> . Dibagian tengah <i>Ropantar</i> terdapat nama media dengan gambar wayang. <i>Ropantar</i> dicetak dengan ukuran 50x50 cm menggunakan <i>banner</i> .
	<i>Background</i> media <i>Ropantar</i> dibuat untuk menempelkan roda putar yang terbuat dari triplek ukuran 70x100 cm.
	Penyangga media <i>Ropantar</i> . Penyangga media ini terbuat dari kayu berbentuk huruf A dimana penyangga ini dapat ditutup bila tidak digunakan dan dicat dengan warna biru.
	Kartu soal dari media <i>Ropantar</i> . Kartu soal ini memiliki empat halaman. Halaman pertama berdesain huruf aksara Jawa <i>nglegena</i> , halaman kedua berisi materi <i>sandhangan</i> aksara Jawa, halaman ketiga berisi soal kalimat sederhana, halaman keempat bergambar wayang Jawa. Kartu soal ini didapat ketika siswa memutar roda sampai berhenti pada salah satu huruf aksara Jawa <i>nglegena</i> yang berada di dalam roda, kemudian siswa akan mendapat kartu soal sesuai dengan huruf aksara Jawa yang didapat dari

Gambar	Keterangan
	roda yang telah berhenti berputar. Kartu soal dicetak dengan ukuran 6x9 cm menggunakan kertas <i>art paper</i> .

Setelah media selesai dibuat, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada validasi ahli media yaitu dosen jurusan PGSD dan validasi ahli materi dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah. Validasi dilakukan untuk mengetahui saran dan masukan serta kevalidan media yang telah dibuat. Sebelum digunakan dalam uji coba atau implementasi, perlu adanya status valid dan praktis pada media.

Tahap *Implementation* (implementasi): Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 8 April 2020 yang bertempat di kelurahan Kebonsari Weatan, Kecamatan Kanigaran, kota Probolinggo. Uji coba terbatas dilakukan karena adanya *social distancing* akibat *COVID-19* yang menyebabkan siswa sekolah libur dan melakukan kegiatan belajar di rumah.

Peneliti menggunakan sampel kelas IV yang berada di sekitar lingkungan tempat tinggal peneliti berjumlah 5 siswa yang terdiri dari 1 siswa SDN Sukoharjo 1 dan 4 siswa SDN Sukoharjo 3. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri dari dua sampai tiga siswa. Selain itu siswa diberi angket untuk mengetahui kesesuaian media dan sebagai perbaikan produk akhir, sehingga media dinyatakan valid dan praktis.

Tahap *Evaluation* (evaluasi): Pada tahap evaluasi ini, evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi dari hasil validasi ahli media dan materi untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang diperoleh dari hasil angket siswa dan guru. Evaluasi juga dilakukan pada pengembangan produk yaitu revisi media *Ropantar*. Evaluasi pada media ini dilakukan atas saran dan komentar yang diberikan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi sebagai upaya untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada media. Tujuan lain yang diharapkan dari revisi media ini yaitu sebagai perbaikan dan penyempurnaan media *Ropantar*.

Saran yang diberikan oleh validasi ahli media yaitu alas lingkaran sebaiknya dilapisi kertas duplex agar lebih rapi atau rata setelah dilem. Sedangkan saran dan komentar yang diberikan oleh validasi ahli materi yaitu siswa dikenalkan dengan aksara *swara*. Saran yang diberikan oleh validasi ahli materi dilakukan ketika memberi penjelasan saat melakukan uji coba terbatas kepada 5 siswa, saran dari dosen pembimbing aksara *swara* tidak ditulis atau dimasukkan pada media

Ropantar karena bukan materi yang dipelajari di kelas IV. Berikut merupakan perbaikan pada media *Ropantar*:

Tabel 5. Revisi pada Media *Ropantar*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Proses penambahan duplex pada media <i>Ropantar</i> sebelum di lem 
	Sesudah dilapisi duplex dan dilem 

Validasi dilakukan kepada ahli media yaitu dosen PGSD Bapak Drs. Suprayito, M.Si dan ahli materi yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Bapak Dr. Surana, S.S., M.Hum dengan memberikan lembar angket untuk dilakukan penilaian sesuai dengan skor yang dipilih. Berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh melalui validasi ahli media terhadap media *Ropantar*:

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Butir Pertanyaan	Skor
1.	Tampilan media	1,2,3,4,5,6	21
2.	Penggunaan media	7,8,9	10
3.	Efektivitas media	10,11,12	11
	Total skor		42

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{42}{48} \times 100\%$$

$$PSA = 87,5 \%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa media *Ropantar* sudah dikatakan sangat valid karena telah melebihi skor yang telah ditentukan. Sedangkan hasil penilaian yang diperoleh melalui validasi ahli materi sebagai kevalidan terhadap media *Ropantar*:

Tabel 7. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Butir Pertanyaan	Skor
1.	Tampilan media	1,2,3	12

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Butir Pertanyaan	Skor
2.	Materi	4,5	8
3.	Pemilihan media	6,7,8,9	14
4.	Penggunaan media	10,11,12,13	16
5.	Efektivitas media	14,15,16	11
	Total skor		61

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{61}{64} \times 100\%$$

$$PSA = 95,3 \%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa materi pada media *Ropantar* sudah dikatakan sangat valid digunakan karena telah melebihi skor yang telah ditentukan.

Kepraktisan media *Ropantar* diperoleh melalui lembar angket kepada siswa dan guru kelas IVA SDN Sukoharjo 1 yang bernama Ibu Afni Tri Ismayawanti, S.Pd untuk mengetahui kepraktisann media *Ropantar* dari hasil uji coba menggunakan uji coba terbatas. Kepraktisan media *Ropantar* dapat dilihat berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh melalui hasil angket guru sebagai kepraktisan terhadap media *Ropantar*:

Tabel 8. Hasil Angket Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Media <i>Ropantar</i> untuk pembelajaran menulis aksara Jawa sesuai dengan materi	4
2.	Materi pada media <i>Ropantar</i> sudah sesuai dengan KD dan indicator	4
3.	Materi pada media <i>Ropantar</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
4.	Petunjuk penggunaan media <i>Ropantar</i> sudah jelas	4
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
6.	Desain media <i>Ropantar</i> menarik	4
7.	Siswa menjadi tertarik dalam menggunakan media <i>Ropantar</i> dalam pembelajaran	4
8.	Siswa merasa senang ketika pembelajaran dengan menggunakan media <i>Ropantar</i>	4
9.	Media <i>Ropantar</i> dapat memotivasi semangat belajar siswa	4
	Total skor	35

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

$$P = \frac{35}{36} \times 100\%$$

$$P = 97,2\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa media *Ropantar* sudah dikatakan sangat baik dan sangat praktis untuk diujicobakan karena telah melebihi skor yang telah ditentukan. Sedangkan berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh melalui hasil angket respon siswa sebagai kepraktisan terhadap media *Ropantar*:

Tabel 9. Hasil Angket Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Tampilan media <i>Ropantar</i> menarik	5
2.	Warna media <i>Ropantar</i> menarik	5
3.	Aksara Jawa yang ada di media <i>Ropantar</i> terlihat jelas	5
4.	Aksara Jawa yang ada di media <i>Ropantar</i> dapat saya baca	5
5.	Saya tertarik dengan media <i>Ropantar</i>	5
6.	Terdapat cara penggunaan media <i>Ropantar</i>	3
7.	Saya mendapat pengalaman yang menarik ketika menggunakan media <i>Ropantar</i>	5
8.	Media <i>Ropantar</i> mudah saya gunakan	5
9.	Dengan media <i>Ropantar</i> saya terbantu untuk menulis aksara Jawa	5
10.	Saya senang dan bersemangat menggunakan media <i>Ropantar</i>	5
	Total skor	48

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban responden}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$\text{Presentase (\%)} = 96\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa media *Ropantar* sudah dikatakan sangat praktis untuk diujicobakan karena telah melebihi skor yang telah ditentukan.

Hasil penilaian media *Ropantar* dalam pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar terdiri dari dua kriteria yaitu validasi dan kepraktisan. Alasan yang mendasari hanya menggunakan kevalidan dan kepraktisan pada media *Ropantar* dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian di sekolah karena adanya *social distancing* mengakibatkan sekolah diliburkan dan siswa melakukan kegiatan belajar di rumah. Media *Ropantar*

telah melalui validasi dari ahli media dan materi serta hasil angket siswa dan guru telah menunjukkan jika media *Ropantar* valid dan praktis. Terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Penilaian Terhadap Media Ropantar

No.	Responden	Hasil Penilaian	Kategori
1.	Ahli Media	87,5%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	95,3%	Sangat Valid
3.	Guru	97,2%	Sangat Praktis
4.	Siswa	96%	Sangat Praktis

Pembahasan

Pengembangan media *Ropantar* ini diangkat dari permasalahan pembelajaran bahasa Jawa yaitu tidak menggunakan media ketika menjelaskan materi aksara Jawa pada siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga dalam pembelajaran menulis aksara Jawa siswa mengalami kesulitan untuk menulis dan menghafal aksara Jawa. Untuk memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari aksara Jawa, maka peneliti mengembangkan media *Ropantar* sebagai alternatif media pembelajaran. Media *Ropantar* ini digunakan untuk pembelajaran menulis aksara untuk siswa kelas IV menggunakan *sandhangan* dan *pasangan pa, sa, ha, ka, ta, la*. *Ropantar* ini membantu siswa untuk memahami, menghafal, dan menulis aksara Jawa, sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Padmosoekotjo (1992: 13), aspek yang perlu diperhatikan dalam menulis aksara Jawa yaitu bentuk aksara *ngelegena* dengan *denta wyanjana*, sesuai dengan pelafalan, ketepatan dalam menulis letak *sandhangan*, ketepatan menulis bentuk *sandhangan*, kesesuaian penulisan bentuk *pasangan* sesuai kaidah, kesesuaian penulisan letak *pasangan* sesuai kaidah.

Media *Ropantar* ini memiliki aksara Jawa *ngelegena* dan *pasangannya* sebanyak 20 huruf aksara Jawa, sedangkan *sandhangan*nya berada pada kartu soal. Desain media ini menggunakan ornamen Jawa dengan pemilihan warna yang cerah untuk menarik minat dan semangat siswa (Sadiman, 2014: 84). Sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu “ropusa” dimana siswa memahami dan mengenal macam-macam aksara *ngelegena*, maka media *Ropantar* dipilih karena dapat melatih kejelian siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk aksara Jawa yang terdiri dari aksara *ngelegena*, *sandhangan* dan *pasangan* dengan cara bermain sambil bergerak (Novianti, 2015). Hasil ini juga terkait dengan penelitian sebelumnya, dimana menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, kevalidan media, dan kepraktisan media untuk digunakan sebagai kegiatan

belajar bahasa Jawa aksara Jawa. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009: 2). Pada tahapan pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* mengenai permasalahan yang ada membahas permasalahan yang ditimbulkan dalam pembelajaran. Analisis materi, materi yang akan dipelajari yaitu menulis aksara Jawa yang akan ditampilkan di dalam media *Ropantar* berkaitan dengan tema *gegayuhanku* seperti yang ada di buku siswa. Analisis yang terakhir yaitu analisis siswa untuk mengetahui kebutuhan media yang akan dibuat. Ketika diberikan media *Ropantar* siswa berantusias untuk menggunakannya. Setelah diberikan penjelasan tentang materi yang ada pada media *Ropantar*, siswa dapat memahami bentuk aksara Jawa dan lebih terampil dalam menulis aksara Jawa, serta sikap semangat siswa yang ingin tahu menggunakan media *Ropantar* untuk dapat menulis aksara Jawa.

Media disesuaikan dengan dasar pertimbangan memilih media yaitu dapat menunjang kepentingan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (2014: 84), yaitu media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menarik perhatian siswa.

Tahap kedua yaitu *Design*. Tahap ini berisi perancangan awal yang disiapkan segala sesuatunya untuk tahap pengembangan, yaitu perancangan desain roda panah putar, kartu soal, kartu penggunaan dan *background* media dengan cara penggunaannya yaitu diputar sampai berhenti pada salah satu huruf aksara Jawa kemudian mengambil kartu soal untuk dikerjakan.

Tahap ketiga yaitu *Development*. Pada tahap ini perancangan direalisasikan sehingga menghasilkan produk yang dirancang sesuai dengan analisis. Pengembangan media menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC 2015*. Setelah media selesai dibuat, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada ahli media yaitu dosen PGSD Bapak Drs. Suprayitno, M.Si dan ahli materi yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Bapak Dr. Surana, S.S., M.Hum. Penilaian pada media *Ropantar* berdasarkan hasil validasi ahli media, didapat nilai persentase sebesar 87,5%. Nilai persentase tersebut menunjukkan sangat baik, dimana perolehan skor pada kriteria ini menunjukkan 76%-100% menurut Sugiyono (2017: 144), sedangkan menurut Riduwan (2010: 15) menunjukkan kriteria sangat praktis, dimana perolehan skor sangat praktis sebesar 81%-100%. Penilaian yang dilakukan pada materi terhadap media *Ropantar* telah memenuhi sebagai fungsi media salah satu diantaranya yaitu fungsi kognitif yang dikemukakan oleh Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2013: 20), bahwa media berfungsi untuk memperlancar materi dalam pembelajaran agar siswa dapat memahaminya sehingga

tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi nilai yang didapat sebesar 95,3% menunjukkan nilai persentase sangat valid dan menunjukkan kriteria sangat baik.

Tahap yang keempat yaitu *Implementation*. Tahap ini yaitu tahap uji coba kepada siswa yang dilakukan secara terbatas. Peneliti menunjukkan dan menjelaskan penggunaan serta memberikan kartu cara penggunaan media kepada siswa. Kemudian salah satu perwakilan kelompok maju untuk memutar roda sampai berhenti di salah satu aksara Jawa *nglegena*. Setelah roda berhenti, siswa akan mendapatkan kartu sesuai dengan huruf aksara Jawa *nglegena* yang diperoleh untuk menuliskan kalimat sederhana kedalam tulisan aksara Jawa bersama kelompoknya. Pada tahap ini siswa diberikan angket untuk mendapatkan respon. Selain mendapatkan respon siswa dibutuhkan juga respon guru untuk memberikan penilaian terhadap media ini. Kepraktisan didapat dari respon guru dan siswa setelah melakukan uji coba dengan memberikan lembar angket. Uji coba dilakukan secara terbatas yaitu 5 siswa yang berada di sekitar tempat tinggal peneliti. Selain itu media diuji cobakan kepada Ibu Afni Tri Ismayawanti, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Sukoharjo 1 Kota Probolinggo. Dari hasil angket guru dan siswa merespon positif media *Ropantar*.

Penilaian oleh guru terhadap kepraktisan media mendapat nilai rata-rata sebesar 97,2% pada kategori kriteria sangat praktis (Riduwan, 2010: 15). Tidak ada komentar yang diberikan oleh Ibu Afni. Hasil penilaian yang didapat dari siswa terhadap kepraktisan media *Ropantar* mendapat nilai sebesar 96% pada kategori sangat baik (Sugiyono, 2017: 144) dan menunjukkan kriteria sangat praktis. Media *Ropantar* mendapat komentar dari siswa bahwasannya media ini dapat membantu menulis aksara Jawa dan senang ketika menggunakan media *Ropantar*. Oleh sebab itu pemilihan media berupa benda konkret yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan dapat membantu memahami materi (Nursalim dkk, 2016: 27).

Tahap kelima yaitu *Evaluation*. Pada tahap evaluasi ini semua hasil validasi dan hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket siswa dan guru serta saran dan komentar yang diberikan oleh validasi ahli media dan materi diperbaiki sesuai dengan saran.

Media *Ropantar* yang digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa memunculkan suasana belajar baru, dimana siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran. Respon positif ditunjukkan oleh siswa ketika menggunakan media *Ropantar* karena sebelumnya siswa belum pernah melakukan kegiatan belajar dengan cara bermain dan bergerak. Ketika peneliti menggunakan media *Ropantar* siswa terlihat fokus untuk memerhatikan dan ingin mencoba media tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Ropantar* valid dan praktis. Dengan menggunakan media *Ropantar* siswa dapat memahami dan menulis aksara Jawa. Hal tersebut tidak terlepas dari penggunaan media. Media menurut Omar Hamalik (dalam Arsyad, 2013: 4), media yaitu alat bantu berupa komunikasi yang dapat dikomunikasikan oleh guru kepada siswa dengan lancar, sehingga didapat hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba terbatas kepada lima siswa dengan waktu yang tidak terlalu lama dikarenakan *social distancing* akibat *COVID-19*. Keterbatasan lainnya dalam pembuatan media *Ropantar* yaitu dibutuhkan bantuan dari orang yang kompeten dalam membuat media *Ropantar*, mulai dari desain, pemilihan warna dan pembuatan roda agar dapat berputar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pengembangan media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar didapat kesimpulan sebagai berikut:

Proses pengembangan media *Ropantar* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Pada tahap analisis ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk menghafal dan menulis aksara Jawa, untuk itu dilakukan analisis materi dan siswa untuk mengetahui karakteristik serta potensi masing-masing siswa agar dapat membuat media sesuai dengan kebutuhan siswa, tahap selanjutnya yaitu perancangan dilakukan untuk mempersiapkan alat dan bahan serta membuat lembar validasi, tahap pengembangan yaitu merealisasikan media untuk diujicobakan melalui tahap validasi media dan materi kepada ahli media dan materi, tahap selanjutnya yaitu implementasi uji coba media *Ropantar* secara terbatas kepada lima siswa untuk mendapatkan respon dengan cara membagikan angket siswa dan angket guru kepada guru untuk mengetahui kepraktisan dari media, tahap terakhir yaitu evaluasi produk yang dilakukan untuk merevisi media agar media lebih sempurna yang didapat dari saran dan komentar ahli media dan materi.

Hasil penilaian pada media *Ropantar* didapatkan melalui hasil validasi dan kepraktisan media *Ropantar*. Hasil validasi media menunjukkan persentase angka sebesar 87,5% yang dikategorikan valid, sedangkan hasil validasi materi menunjukkan persentase angka sebesar 95,3% yang menunjukkan valid, sehingga media *Ropantar* dikatakan valid. Hasil kepraktisan yang didapat melalui respon guru memiliki persentase angka 97,2%

kategori sangat praktis dan siswa memiliki persentase angka 96% menunjukkan kategori sangat praktis, sehingga media *Ropantar* dapat dikatakan praktis.

Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan yaitu: 1) Media *Ropantar* yang dikembangkan dalam kegiatan belajar bahasa Jawa dalam konteks yang berbeda sesuai dengan materi yang diajarkan, 2) Guru dapat memanfaatkan media *Ropantar* untuk memberikan pemahaman menghafal dan menulis aksara Jawa agar tercipta pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Avianto, Yovita Febriana dan Tan Arie Setiawan Prasida. 2018. *Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game*. Aksara. Vol 30 (1): Hal. 133-148.
- Basir, Udjang Pr. M. 2014. *Keterampilan Menulis Dasar Menulis Ilmiah dalam Tulisan Latin dan Jawa (Pengantar Teori dan Praktik)*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- 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. Vol. 05 (03):Hal.1663-1679.
- Kurniadewi, Nike. 2019. *Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Teknodik. Vol 23 (1):Hal.79-89.
- Novianti, Ria. 2015. *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*. EDUCHILD 2015 – FKIP Universitas Riau. Volume 4 (1):Hal.56-63.
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Padmosoekotjo, S. 1992. *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: P.T. Citra Jaya Murti.
- Peraturan gubernur No. 19 Tahun 2014 tentang *Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*. Surabaya: Gubernur Jawa Timur.
- Puspitasari, Kunthi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gladhen Aksara Jawa untuk Kelas IV SDN Kotagede 1*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol -:Hal. 754-762.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variable-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, Ria Novita. 2018. *Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (Kapija) dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa*. JPGSD. Vol.06 (5):Hal. 829-838.
- Subrata, Heru. 2016. *Marsudi Basa lan Sastra Jawi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sururuni'mah, Siti Mambau. 2019. *Pengembangan Media Roda Putar Aksara "Ropusa" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitrur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung*. Tesis. Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Zusanti, Yunika Rahma Putri 2015. *Pengembangan Media Kamus Putar Jinantra Unggah Ungguh Bahasa Jawa Materi Pokok Basa Ngoko dan Krama untuk Siswa Kelas V SDN Babatan V Surabaya*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.