

PENGEMBANGAN MEDIA PUSARAWA (PUZZLE AKSARA JAWA) UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS III SD

Mutiara Dilamsyah

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya dilamsyahmutiara@gmail.com

Heru Subrata

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan media pusarawa (*puzzle* aksara Jawa) untuk keterampilan membaca aksara Jawa dan mengetahui kevalidan dan kepraktisannya. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan media pusarawa sesuai dengan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi). Adapun kevalidannya menunjukkan 91,66% oleh ahli materi dengan kategori sangat valid, 79,16% oleh ahli media dengan kategori valid sedangkan kepraktisannya menunjukkan 89% dikatakan praktis.

Kata kunci: media pusarawa, *puzzle* aksara Jawa, keterampilan membaca.

Abstract

This research aims to explain the development procedures, validity and practicality of pusarawa media (Javanese script puzzle). This type of research is development research using the ADDIE model. The results showed that the procedure for developing pusarawa media was in accordance with the ADDIE model which consisted of 5 stages namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the validity by material experts showed 91,66% with a very valid category, by media experts amounted to 79,16% with a valid category. Practically of the media shows 89% said to be practical.

Keywords: pusarawa media, Javanese script puzzle, reading skills.

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, aktif, inovatif dan menyenangkan. Untuk menciptakan pembelajaran tersebut, guru dapat memilih metode dan media pembelajaran media yang tepat. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, aktif, inovatif dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Hal itu disebabkan, media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan konsep materi pelajaran yang hendak diberikan kepada siswa, khususnya bagi siswa usia sekolah dasar. Teori perkembangan kognitif oleh Piaget (dalam Muchith, 2008:64) mengatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir operasional konkret. Pada usia ini siswa membutuhkan media yang dapat ditangkap oleh alat inderanya, misalnya dapat dilihat, diraba, didengar, dibau (dicium), dan dirasakan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam kegiatan

pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas III, yakni media *puzzle*.

Puzzle adalah salah satu jenis permainan menyusun kembali potongan-potongan kecil dari sebuah gambar untuk melihat informasi yang ada dalam gambar tersebut (Arifin dan Soemargono, 2009: 852). Gambar yang memiliki teka-teki merupakan salah satu media yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran (Shao & Yaou dalam Purwantoko, dkk, 2010:2). Adapun menurut Yudha (dalam Khomsoh, 2015:2) *puzzle* adalah suatu media yang berisi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan kemampuan berbagi.

Media *puzzle* dapat menjadi alternatif media pembelajaran dan memiliki beberapa manfaat. Berdasarkan penelitian sebelumnya dari Darmawan dkk (2019) "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem" menyatakan bahwa hasil uji validasi media sebesar 99% (baik sekali), hasil uji ahli materi sebesar 96% (baik sekali) uji kepraktisan dari penilaian respon guru sebesar 98% (baik sekali) dan penilaian respon siswa sebesar 96 % (baik sekali). Adapun manfaat dari media *puzzle* diantaranya meningkatkan kemampuan

kognitif, meningkatkan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, melatih koordinasi tangan dan mata serta melatih kesabaran (Wahyuni dan Mauren dalam Anggraeni, 2012:15).

Jenis media *puzzle* ada bermacam-macam, salah satunya media *puzzle* aksara Jawa (pusarawa). Media pusarawa berbentuk *puzzle* kayu yang berukuran 30 cm x 40 cm dengan potongan-potongan *puzzle* berbentuk aksara Jawa beserta keterangannya. Potongan-potongan aksara Jawa tersebut berjumlah 20 buah aksara Jawa legena yang dimulai dari huruf *ha* hingga *nga*. Potongan-potongan tersebut dapat dilepas dan dipasang dari tempatnya sehingga ketika memasang media pusarawa siswa dapat dengan membaca sekaligus menghafal bentuk aksara legena.

Media pusarawa dipilih untuk membantu siswa dalam memahami bentuk aksara legena. Media ini bertujuan untuk melatih keterampilan membaca aksara Jawa legena dan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bentuk aksara Jawa legena. Media ini memudahkan siswa dalam membaca dan menghafal bentuk aksara Jawa yang berbeda dengan huruf *alphabet*. Media pusarawa dapat digunakan dalam pembelajaran secara klasikal maupun berkelompok dengan metode dan model pembelajaran apapun.

Media pusarawa digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar sambil bermain. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan membaca bentuk *puzzle* yang sesuai dengan bunyi aksara Jawa, meletakkan kepingan *puzzle* pada tempatnya dan menyebutkan bunyi huruf aksara Jawa sesuai keterangan yang telah disediakan. Melalui konsep belajar sambil bermain dengan media pusarawa, siswa diharapkan mampu menguasai aksara Jawa legena sebagai modal awal pengetahuan dalam mempelajari aksara Jawa yang lebih kompleks di kelas selanjutnya.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka dilakukan suatu penelitian dengan mengembangkan media untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar. Adapun judul yang dipilih dalam penelitian ini yaitu “*Pengembangan Media Pusarawa (Puzzle Aksara Jawa) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar*”.

Terdapat 3 rumusan masalah yang digunakan pada penelitian ini. Rumusan masalah digunakan untuk mengetahui pembahasan dalam penelitian ini. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media pusarawa untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena siswa kelas III sekolah dasar; 2) Bagaimana kevalidan media pusarawa untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena siswa kelas III sekolah dasar; 3) Bagaimana kepraktisan media

pusarawa untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena siswa kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, terdapat pula 3 tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pusarawa untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena siswa kelas III sekolah dasar; 2) Menjelaskan kevalidan media pusarawa untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena siswa kelas III sekolah dasar; 3) Menjelaskan kepraktisan media pusarawa untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena siswa kelas III sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research dan Development (R&D)* yakni mengembangkan media pembelajaran pusarawa untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan pengembangan yakni (1) Tahap analisis (*Analysis*), (2) Tahap perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Penerapan (*Implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap pertama yakni tahap analisis. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan dalam pengembangan media pusarawa. Analisis permasalahan dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi pada guru dan siswa kelas III sekolah dasar. Adapun analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis materi pembelajaran untuk mengetahui indikator ketercapaian sehingga memudahkan peneliti dalam merancang bentuk media.

Tahap selanjutnya yakni tahap perancangan. Pada tahap ini bertujuan untuk merancang media sedemikian rupa agar memiliki tampilan, bentuk, isi dan penggunaan yang berbeda dengan media yang sudah ada. Rancangan produk diawali dengan analisis bentuk prototip. Selanjutnya yaitu dipilih bahan dan warna yang akan digunakan pada media pusarawa.

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media hingga validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media pusarawa yang dikembangkan berupa *puzzle* inovatif dengan muatan aksara Jawa legena untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar. Berikut spesifikasi produk media pusarawa: 1) Media ini berbentuk papan *puzzle* persegi panjang yang berukuran 40 x 30 cm didalamnya terdapat potongan *puzzle* aksara Jawa. setiap potongan aksara Jawa berukuran 5 cm x 4 cm; 2) Media ini berisi tentang materi aksara Jawa legena, yakni bentuk-bentuk aksara legena yang berjumlah 20 buah dimulai dari huruf *ha* hingga *nga*. Pada sisi sebelah kiri

potongan simbol aksara legena, terdapat keterangan huruf latin yang menyertai simbol aksara Jawa; 3) Bahan yang digunakan dalam media ini yakni kayu yang ringan dan kuat sehingga media dapat bertahan lama dan mudah dibawa kemana-mana; 4) *Background* pada media berwarna cerah adapun pada potongan-potongan *puzzle* dipilih warna-warna yang berbeda-beda sesuai deretnya sehingga media terlihat menarik.

Tahap keempat yakni tahap penerapan. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan pada 5 orang siswa kelas III sekolah dasar. Tahap uji coba ini dilakukan dengan mengunjungi masing-masing rumah siswa. Peneliti menerapkan sistem *social distancing* yang dihimbau oleh pemerintah akibat mewabahnya virus *covid-19*.

Tahap kelima yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilaksanakan menggunakan evaluasi hasil validasi ahli media dan ahli materi. Evaluasi juga dilakukan pada analisis hasil angket respon siswa.

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan desain uji coba skala kecil dengan jumlah 5 siswa. Desain uji coba dilakukan dengan menerapkan *social distancing* yang dihimbau oleh pemerintah agar masyarakat tetap menjaga jarak dengan orang lain akibat adanya wabah virus *Covid-19*. Setelah melakukan uji coba produk peneliti memberikan instrumen angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap produk media pusarawa..

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas III dari 2 sekolah yakni SD Al-Kautsar Surabaya dan MI Imam Syafi'I Surabaya. Pemilihan kedua sekolah ini didasarkan pada lokasi kedua SD tersebut berdekatan sehingga memudahkan kegiatan penelitian. Subjek uji coba berjumlah 5 orang dengan menerapkan sistem *social distancing*. Hal ini dikarenakan adanya wabah virus *Covid-19* sehingga pemerintah menghimbau agar masyarakat menjaga jarak dengan orang lain.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil uji validasi ahli materi dan media pusarawa serta hasil analisis angket respon siswa. Data kualitatif, diperoleh dari hasil review yang diberikan oleh validator media. Saran dan tanggapan tersebut digunakan sebagai perbaikan media yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu instrumen validasi media yang terdiri atas lembar validasi media dan lembar validasi materi serta instrumen angket respon siswa. Instrumen validasi media digunakan untuk mengetahui kevalidan media berdasarkan yang terdiri atas lembar validasi media dan lembar validasi materi. Lembar validasi media digunakan oleh ahli media dalam menilai kevalidan media pusarawa. Adapun lembar validasi materi digunakan oleh validator dalam menilai

kevalidan materi pada media pusarawa. Instrumen angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan respon dari siswa setelah menggunakan media pusarawa. Instrumen pengumpulan data berisi pernyataan dengan alternatif 4 pilihan jawaban sesuai acuan skala *likert*. Dibawah ini merupakan pengukuran skala *Likert* yang digunakan dalam mengukur instrumen validasi dan instrumen angket respon siswa yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Pengukuran Skala *Likert*

Keterangan	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat tidak baik	1

(Sugiyono, 2017:165)

Data yang telah diperoleh pada instrumen validasi dan angket respon siswa kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan dari media pusarawa. Analisis dilakukan dengan menghitung perolehan skor dari validasi media menggunakan rumus kelayakan berikut:

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

(Arikunto, 2006:246)

Setelah mengetahui hasil perolehan dari penghitungan validasi media menggunakan skala *likert*, selanjutnya menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media pusarawa berdasarkan kriteria berikut :

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

(Riduwan, 2012:15)

Analisis data angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan pengalaman siswa setelah menggunakan media pusarawa pada saat uji coba terbatas. Analisis dilakukan dengan menghitung skor hasil respon siswa menggunakan rumus kerapktisan sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2006:246)

Setelah mengetahui hasil perolehan dari penghitungan angket respon siswa, selanjutnya menentukan tingkat

keberhasilan pengembangan media puserawa berdasarkan kriteria berikut :

Adapun kriteria kepraktisan media sebagai berikut:

0,00% - 20,00% = Tidak praktis

21,00% - 40,00% = Kurang praktis

41,00% - 60,00% = Cukup praktis

61,00% - 80,00% = Praktis

81,00% - 100,00% = Sangat praktis

(Riduwan, 2012:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena untuk kelas III sekolah dasar. Media yang dihasilkan yakni media puserawa (puzzle aksara Jawa). Media ini membantu siswa dalam memahami bentuk-bentuk aksara Jawa legena yang berjumlah 20 buah dimulai dari huruf ha hingga nga.

Proses pengembangan media puserawa ini berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis masalah dan analisis materi pembelajaran. Analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui masalah yang berkaitan dengan pembelajaran aksara Jawa legena. Analisis materi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui indikator ketercapaian pada pembelajaran aksara Jawa legena sehingga memudahkan peneliti untuk merancang bentuk media. Peneliti melakukan analisis permasalahan dengan melakukan observasi dan wawancara singkat kepada guru dan siswa kelas III. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan sebanyak kurang dari 10 siswa kelas III dari 40 siswa mampu membaca aksara Jawa legena dengan tepat. Selain itu, guru mengatakan bahwa guru belum pernah menggunakan media konkret dalam pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa legena dengan tepat. Metode yang digunakan oleh gurupun hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil observasi dan wawancara, dibutuhkan media yang dapat mendukung penyampaian materi aksara Jawa legena. Media yang dikembangkan merupakan media yang juga dapat digunakan pada metode dan model pembelajaran apapun. Media yang digunakan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa legena.

Setelah peneliti melakukan analisis permasalahan, selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap materi pembelajaran yang akan dikembangkan media puserawa. Peneliti melakukan analisis buku siswa kurikulum 2013

yang digunakan untuk mata pelajaran mulok Bahasa Jawa yakni buku Tantri Basa kelas III dinas pendidikan Provinsi Jawa Timur. Hasil yang didapat yakni materi aksara Jawa legena berada pada semester genap tepatnya pada tema 7 Pakulinan Becik. Peneliti kemudian memodifikasi indikator yang ada pada buku siswa menjadi indikator pembelajaran yang baru agar media puserawa dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam indikator sebagai berikut:

Kompetensi Dasar:

3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena.

4.7 Menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah.

Indikator:

3.7.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk aksara Jawa legena.

3.7.2 Menyebutkan aksara legena sesuai dengan bunyinya.


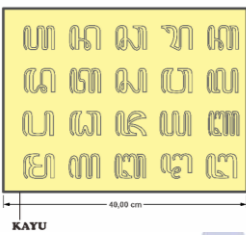
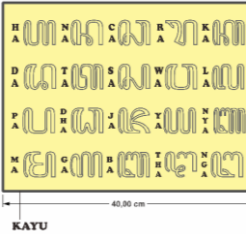
4.7.1 Menyalin kata aksara latin kedalam aksara Jawa.

4.7.2 Membaca kata aksara Jawa legena sesuai dengan bentuknya.

Tahap selanjutnya setelah tahap analisis yaitu tahap perancangan. Tahap perancangan media puserawa memiliki konsep yang sama pada media *puzzle* pada umumnya yakni menempatkan kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* hanya saja potongan *puzzle* pada media puserawa berbentuk aksara Jawa. Rancangan media disesuaikan dengan karakteristik siswa SD dengan warna yang menarik dan penggunaan media yang mudah digunakan untuk siswa SD kelas rendah.

Pada tahap ini menghasilkan rancangan yang telah dirancang menggunakan aplikasi *corel draw x7*. Hasil rancangan berupa background dan bentuk papan *puzzle*. Papan *puzzle* berukuran 30 cm x 40 cm. Pada tahap ini masih berbentuk rancangan sketsa media dan pewarnaan papan *puzzle* namun akan direvisi dan dikembangkan lagi pada tahap pengembangan. Konten pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan keterampilan berbahasa yang akan diteliti yakni keterampilan membaca aksara Jawa legena. Konten pembelajaran berupa aksara Jawa legena yang berjumlah 20 buah dimulai dari huruf ha hingga nga beserta keterangannya.

Tabel 2. Prototip Media Pusarawa

No	Gambar	Keterangan
1.		<i>Background</i> pusarawa berbentuk persegi panjang dan berukuran 30 cm x 40 cm. Warna pada <i>background</i> dipilih warna yang cerah sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.
2.		Aksara legena diatur dengan deret 4 baris. Pada setiap barisnya terdapat aksara legena yang berurutan dimulai dari huruf ha hingga nga.
3.		Keterangan tulisan latin terletak di samping kiri aksara legena.

Tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini merupakan tahap membuat produk secara nyata. Tahapan ini dimulai dengan mengembangkan materi pada media pusarawa hingga tahap validasi. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan sebelumnya. Materi aksara legena yang ada pada media dikembangkan agar media terlihat lebih menarik dari rancangan sebelumnya. Materi yang ada pada media diatur dan diletakkan sedemikian rupa agar siswa dapat melihat media dengan jelas. Melalui penataan yang tepat siswa lebih mudah menggunakan media tanpa bantuan dari guru. Setelah media selesai dikembangkan, tahap selanjutnya yakni validasi.

Validasi yang dilakukan yakni validasi media dan validasi materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan untuk mengetahui apakah media layak digunakan oleh siswa dari segi penampakannya yakni bahan yang digunakan, kombinasi warna, dan sebagainya. Adapun validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat media. Aspek kelayakan

materi yang dinilai yakni kesesuaian materi dengan keterampilan yang akan dicapai, kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar, kemudahan materi, kelengkapan isi materi yang ada pada media, dan sebagainya.

Tabel 3. Hasil Pengembangan Media Pusarawa

No	Gambar	Keterangan
1.		Papan kayu dipotong mengikuti bentuk aksara legena seperti rancangan media disamping. Pada sisi kiri masing-masing aksara legena terdapat keterangan latin yang dilubangi sehingga dapat dibuka dan ditutup kembali.
2.		Keterangan pada setiap aksara legena diberi penutup dengan nomor 1-20 sehingga siswa dapat menebak keterangan masing-masing aksara legena sudah tepat atau kurang tepat.
3.		Kepingan aksara legena diberi warna yang menarik tiap deret barisnya.

Tahap selanjutnya yakni tahap penerapan. Pada tahap ini produk diujicobakan dengan uji coba terbatas pada 5 orang siswa kelas III sekolah dasar dari 2 sekolah yakni SD Al-Kautsar Surabaya dan MI Imam Syafi'i Surabaya. Siswa terdiri dari 2 siswa laki-laki serta 3 siswa perempuan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bahwa media mudah digunakan oleh seluruh siswa laki-laki maupun siswa perempuan. Peneliti datang ke rumah masing-masing siswa untuk mengujicobakan media kepada siswa. Hal ini dilakukan karena adanya dampak *social distancing* akibat mewabahnya virus *covid-19*.

Uji coba produk terbatas ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media puserawa sebelum digunakan pada pembelajaran yang sesungguhnya. Uji coba produk dilakukan dengan memberikan materi aksara Jawa legena secara singkat, memberikan contoh cara membaca aksara Jawa legena dengan tepat dan melakukan tanya jawab dengan siswa. Media puserawa selanjutnya digunakan oleh siswa sebagai permainan untuk membaca aksara Jawa legena dengan bantuan dan arahan dari peneliti. Setelah menggunakan media, siswa diminta mengisi data kepraktisan media melalui angket respon siswa.

Tahap terakhir dari proses pengembangan media puserawa yakni tahap evaluasi. Evaluasi yang dilakukan pada proses pengembangan media puserawa merupakan evaluasi akhir dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media sehingga media dapat digunakan pada pembelajaran yang sesungguhnya.

Media puserawa dikatakan valid melalui uji validasi produk yang dilakukan oleh para ahli yang sudah ahli dibidangnya, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Drs. Suprayitno, M.Si., selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi media dilakukan dengan menguji kelayakan media yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria siswa kelas III sekolah dasar. Adapun hasil uji validasi media sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Data Uji Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian media dengan materi.	4
2	Kepraktisan media.	3
3	Kombinasi warna dan <i>font</i> yang digunakan sesuai.	3
4	Penggunaan <i>font</i> huruf proposional dan dapat dilihat dengan jelas.	3
5	Tata letak bagian isi proporsional.	3
6	Bahan yang digunakan aman.	3
Jumlah skor		19

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi media selanjutnya dihitung menggunakan rumus kelayakan berikut:

$$PSA = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah keseluruhan nilai}} \times 100$$

$$PSA = \frac{19}{24} \times 100$$

PSA = 79,16% (valid)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi media sebesar 79,16%. Media puserawa dikatakan valid dan layak digunakan sesuai dengan kriteria presentase sebesar 61%-100%.

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si. Validasi materi dilakukan dengan menilai kelayakan materi pembelajaran yang ada pada media puserawa yakni materi aksara legena yang berjumlah 20 buah. Adapun hasil uji validasi materi sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Materi yang dikembangkan sesuai dengan keterampilan membaca aksara Jawa legena	4
2	Materi pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	3
3	Materi yang dikembangkan memudahkan siswa dalam memahami aksara Jawa legena	4
4	Materi yang dikembangkan memudahkan guru dalam menyampaikan aksara Jawa legena	3
5	Materi pada media dapat dipelajari secara individu maupun kelompok	4
6	Materi pada media terdiri atas 20 aksara Jawa legena	4
Jumlah skor		22

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi materi selanjutnya dihitung menggunakan rumus kelayakan berikut:

$$PSA = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah keseluruhan nilai}} \times 100$$

$$PSA = \frac{22}{24} \times 100$$

PSA = 91,66% (valid tanpa revisi)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi materi sebesar 91,66%. Media puserawa dikatakan valid dan layak digunakan sesuai dengan kriteria presentase sebesar 75%-100%.

Media puserawa dikatakan praktis melalui hasil penggunaan media puserawa dalam tahap uji coba. Adapun hasil penggunaan media puserawa didapat melalui instrumen angket respon siswa. Sehingga data hasil kepraktisan media puserawa didapat melalui angket respon siswa.

Tabel 6. Data Hasil Angket Respon Siswa Penggunaan Media pada Uji Coba Terbatas

No	Pernyataan	Skala Jawaban				skor
		4	3	2	1	
1	<i>Background</i> pada media <i>pusarawa</i> sudah menarik	4	1	-	-	19
2	Warna yang digunakan pada media <i>pusarawa</i> sudah menarik	2	1	2	-	15
3	Tampilan media <i>pusarawa</i> sudah menarik	4	1	-	-	19
4	Simbol aksara Jawa dapat dibaca dengan baik	4	1	-	-	19
5	Keterangan aksara Jawa pada media <i>pusarawa</i> dapat dibaca dengan baik	4	1	-	-	19
6	Media <i>pusarawa</i> mudah digunakan	3	1	1	-	17
7	Media <i>pusarawa</i> memudahkanmu dalam memahami bentuk aksara legena	2	3	-	-	18
8	Dengan media <i>pusarawa</i> lebih mudah membaca aksara Jawa	3	1	1	-	17
9	Aku lebih suka jika belajar aksara Jawa menggunakan media <i>pusarawa</i>	3	1	-	1	16
10	Mengingat bentuk aksara Jawa lebih mudah menggunakan media <i>pusarawa</i>	4	1	-	-	19
Jumlah						178

Dari jumlah siswa sebanyak 5 responden hasil keseluruhan nilai dikali 5 sehingga jumlah keseluruhan nilai yaitu:

$$5 \times (\text{skor maksimal} \times \text{jumlah pernyataan})$$

$$= 5 \times (4 \times 10)$$

$$= 5 \times 40$$

$$= 200$$

Hasil angket respon siswa kemudian dihitung menggunakan rumus data hasil responden.

$$\text{PSA} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah keseluruhan nilai}} \times 100$$

$$\text{PSA} = \frac{178}{200} \times 100$$

$$\text{PSA} = 89\%$$

Berdasarkan penghitungan data hasil angket respon siswa, perolehan presentase yang didapat yakni sebesar 89% termasuk pada kategori sangat praktis dalam skala 75%-100% dan dapat digunakan pada pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pusarawa* merupakan media yang layak digunakan untuk membantu siswa dalam menguasai keterampilan membaca aksara Jawa legena dengan hasil kevalidan oleh ahli materi sebesar 91,66 %, ahli media sebesar 79,16% dan hasil kepraktisan berdasarkan respon siswa sebesar 89%. Hasil validasi oleh ahli materi sebesar 91,66% menunjukkan bahwa materi pada media termasuk pada kategori sangat valid berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Adapun hasil presentase validasi oleh ahli media sebesar 79,16% menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori valid sehingga media dapat digunakan pada uji coba terbatas. Pada uji coba terbatas hasil yang diperoleh dari angket respon siswa sebesar 89% menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori sangat praktis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Media *pusarawa* dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Sebelum melakukan penelitian, dilakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan yang terkait dengan pembelajaran bahasa Jawa khususnya keterampilan membaca aksara Jawa legena. Wawancara dan observasi dilakukan oleh peneliti di SDN Babat Jerawat I Surabaya. Ditemukan sebuah permasalahan yakni dibutuhkan media yang dapat mendukung penyampaian materi aksara Jawa legena. Media yang dikembangkan merupakan media yang juga dapat digunakan pada metode dan model pembelajaran apapun. Media yang disusun merupakan media yang dapat membantu siswa dalam memahami keterampilan membaca aksara Jawa legena. Dari permasalahan yang

diperoleh, maka dikembangkan sebuah produk media puserawa yang didalamnya berisi jumlah dan bentuk 20 buah aksara Jawa dan disusun berdasarkan model pengembangan ADDIE.

Media puserawa dirancang menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas rendah. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Rohani, 2019:15) siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang memiliki karakteristik diantaranya anak pada tahap ini mulai melihat aspek-aspek suatu objek atau persoalan sedikit menyeluruh dengan kata lain siswa sekolah dasar memerlukan media pembelajaran secara nyata yang dapat membantunya memahami materi pembelajaran. Karakteristik lainnya yakni pada tahap ini anak sudah tidak begitu egosentris dan sadar dengan kehadiran dan pemikiran orang lain. Oleh sebab itu, media puserawa dirancang dalam bentuk nyata yang dapat dilihat, diraba dan digunakan oleh siswa. Media puserawa dapat digunakan baik secara individu maupun berkelompok.

Media puserawa kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media. Hasil penilaian ahli materi memperoleh presentase sebesar 91,66% termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan hasil dari validasi materi memperoleh presentase sebesar 79,16% dengan kategori valid. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan (2012:15) media dikatakan sangat valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 81%-100% dan media dikatakan valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 61%-80%. Berdasarkan hasil validasi media puserawa dikatakan layak dan dapat digunakan untuk uji coba terbatas.

Hasil uji validasi ahli materi menunjukkan bahwa media puserawa dikatakan sangat valid. Perolehan skor total validasi media sebesar 22 dari skor yang diharapkan sebesar 24. Hal ini menunjukkan bahwa aspek-aspek yang terdapat pada media sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pada indikator memuat tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (dalam Ulfah, 2019:218) media pembelajaran yang dikembangkan harus mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan baik bersifat kognitif, afektif atau psikomotor. Adapun materi yang disajikan pada media puserawa bersifat visual dan terlihat lebih menarik jika dibandingkan dengan materi yang hanya dituliskan di buku dan papan tulis. Hal ini mendorong rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari aksara Jawa legena sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat bentuk-bentuk aksara Jawa legena seperti yang dikemukakan oleh Levi & Lentz (dalam Sanaky, 2009:7) bahwa lambang visual

memperlancar untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalamnya. Lambang atau gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

Hasil uji validasi ahli media menunjukkan bahwa media puserawa dikatakan valid. Perolehan skor total validasi ahli media sebesar 19 dari skor yang diharapkan sebesar 24. Salah satu aspek yang mempengaruhi kevalidan media yakni kombinasi warna. Kombinasi warna yang dipilih dalam media puserawa disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Warna yang dipilih dalam media puserawa merupakan warna-warna yang cerah dan bervariasi. *Background* pada media puserawa berwarna kuning, sedangkan untuk tiap deretnya dipilih warna-warna yang berbeda agar media terlihat menarik. Pada deret pertama yakni deret huruf *ha* sampai huruf *ka* dipilih warna biru, deret kedua yakni huruf *da* sampai huruf *la* dipilih merah, deret ketiga yakni huruf *pa* sampai *nya* dipilih warna ungu, dan deret keempat yakni huruf *ma* sampai *nga* dipilih warna hijau. Seperti yang dikatakan oleh Julianto, dkk, (2019:62) bahwa preferensi warna pada anak-anak usia sekolah dasar cenderung bervariasi. Warna-warna yang berintensitas cerah seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu adalah warna yang ideal untuk dapat diaplikasikan pada siswa sekolah dasar.

Selain kombinasi warna, *font* yang dipilih pada media puserawa juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas rendah. *Font* yang digunakan untuk aksara Jawa legena berukuran 4 cm x 5 cm sehingga memudahkan siswa melihat dengan jelas bentuk aksara Jawa legena. Pada saat uji coba terbatas, siswa dapat membaca bentuk aksara Jawa pada jarak 5 meter.

Pengembangan media yang tidak kalah penting yakni pemilihan jenis bahan yang digunakan. Bahan yang digunakan pada media puserawa aman untuk siswa kelas III sekolah dasar. Bahan yang dipilih yakni bahan kayu ringan dan kuat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang aktif dan masih suka bermain. Sehingga media puserawa dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan aman digunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Setelah dilakukan validasi media, tahap selanjutnya yakni uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan oleh peneliti pada tahap *implementation* dari model pengembangan ADDIE. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media sebelum digunakan pada pembelajaran yang sesungguhnya. Data hasil kepraktisan media didapat melalui angket respon siswa. Perolehan skor angket respon siswa sebesar 178 dari total skor 200 dengan presentase sebesar 89 % dalam kategori praktis sesuai dengan pendapat Jusniar, dkk. (2014:40) media dikatakan praktis apabila respon siswa mencapai lebih

dari 50% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pusarawa mudah digunakan oleh siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa sebanyak 4 dari 5 orang siswa merasa lebih mudah untuk mengingat bentuk aksara Jawa menggunakan media pusarawa. Adapun 3 dari 5 orang siswa dapat dengan mudah menggunakan media pusarawa.

Uji coba terbatas dilakukan oleh peneliti dengan mengunjungi satu persatu subjek uji coba. Uji coba terbatas dilakukan pada 5 orang siswa kelas III sekolah dasar dari 2 sekolah yakni SD Al-Kautsar Surabaya dan MI Imam Syafi'i Surabaya. Hal ini dikarenakan adanya dampak mewabahnya virus *covid-19* sehingga pemerintah memberlakukan *social distancing* yakni menjaga jarak dengan orang lain dan tidak berkerumun dalam jumlah banyak di suatu tempat. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan ditemukan hasil yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena meskipun keadaannya berbeda dengan pembelajaran di kelas sesungguhnya. Pada uji coba terbatas ini media dapat digunakan secara individu sehingga siswa dapat menggunakan media dalam melatih kemampuan membaca aksara Jawa legena. Apabila media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, maka hal tersebut menunjukkan bahwa media juga dapat digunakan oleh siswa secara berkelompok dengan memainkan media bersama teman-temannya pada pembelajaran yang sesungguhnya.

Berdasarkan proses pengembangan media pusarawa serta data hasil validasi dan data hasil kepraktisan maka dapat dikatakan bahwa media pusarawa merupakan media yang layak untuk digunakan dengan kevalidan dan kepraktisan yang baik. Media pusarawa dapat diterapkan pada saat kegiatan keterampilan membaca aksara Jawa legena sebagai media pembelajaran.

Meskipun hasil yang didapat dari penelitian pengembangan media pusarawa dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Keterbatasan utama dalam penelitian ini yaitu subjek uji coba dan penerapan uji coba yang hanya dilakukan dalam skala terbatas yakni 5 orang siswa kelas III sekolah dasar. Karena adanya wabah virus *covid-19* yang menyebabkan penerapan *social distancing* sehingga tidak memungkinkan terjadinya *classroom research* pada pembelajaran umumnya. Batasan lainnya yakni materi yang ada pada media pusarawa hanya materi yang meliputi keterampilan membaca aksara Jawa legena.

Jika dibandingkan dengan hasil dari penelitian yang sebelumnya yang dilakukan oleh Ciptaningrum dan Mintohari (2018) "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Animals 3d Wood* Dalam Materi Organ Gerak

Hewan Kelas V SD" dengan pengembangan media pusarawa memiliki hasil yang tidak jauh berbeda meskipun terdapat keterbatasan yang telah disebutkan. Hasil uji ahli materi media *puzzle 3d woods* sebesar 91% , uji ahli media sebesar 86% dan angket respon siswa sebesar 87,5 %. Adapun hasil uji ahli materi media pusarawa sebesar 91,16%, uji ahli media sebesar 79,66% dan angket respon siswa sebesar 89%. Pada hasil uji ahli materi dan kepraktisan berdasarkan angket respon siswa, media pusarawa mendapat perolehan nilai sedikit lebih tinggi dari *puzzle 3d woods* akan tetapi pada uji ahli media *puzzle 3d wood* mendapat perolehan presentase 6,34% lebih besar dari media pusarawa sehingga dapat ditarik kesimpulan meskipun terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, akan tetapi hasilnya tidak jauh berbeda dengan penelitian dengan uji coba yang lebih baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan proses pengembangan media pusarawa telah dilakukan secara berurutan dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan hingga tahap evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media pusarawa telah sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Perolehan presentae kevalidan media pusarawa oleh ahli materi sebesar 91,66 % dengan kategori sangat valid adapun perolehan nilai hasil uji validasi oleh ahli media sebesar 79,16% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil kevalidan media dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan pendapat Riduwan (2012:15) media dikatakan sangat valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 81%-100% dan media dikatakan valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 61%-80%. Perolehan hasil kepraktisan media sebesar 89% sesuai dengan pendapat Jusniar, dkk. (2014: 40) media dikatakan praktis apabila respon positif siswa mencapai 50% Berdasarkan perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa media pusarawa memiliki kevalidan dan kepraktisan yang layak digunakan siswa kelas III sekolah dasar untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pusarawa yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan yakni perlu dilakukan pengembangan yang lebih lanjut terkait dengan materi yang lebih luas dan keterampilan berbahasa yang lain. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat variasi terhadap pengembangan produk yang baru dan mengujicobakan kepada kelompok yang lebih besar. Diharapkan media

pembelajaran puserawa dapat diterapkan pada pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa di sekolah dasar sehingga dapat berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Ardiani Widya. 2012. *Pengaruh Metode Bermain dengan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Sifat Bangun Datar . Pada Siswa Kelas III SD Kristen Satya Wacana Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Universitas Kristen Satya Wacana. www.respository.uksw.edu .diunduh pada tanggal 29 Februari 2020 jam 19.50
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Andi Lutfi dkk. 2019. *Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem*. Jurnal. Semarang: FIP PGRI Semarang.
- Julianto, dkk., 2019. *Interaktivitas Warna sebagai Rangsang Visual pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar kelas 1-3 di Kota Denpasar*. Prosiding. Denpasar: FSRD ISI.
- Khomsoh, R., & Gregorius, J. (n.d.). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Jpgsd, 1–11.
- Muchith, M. Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Purwantoko, Susilo, Sutikno. 2010. *“Keefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP”*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 6 (2010) 123-127. (<http://www.download.portalgaruda.org/article.pdf>) diunduh pada tanggal 01 Maret 2020 jam 14 : 17 WIB
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Diklat. Medan: FITK UINSU.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipanara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, Amaliyah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II*. Jurnal. Yogyakarta: FKIP UAD.