

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS *SANDHANGAN SWARA* SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Lutfiyatul Kamalia

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (lutfiyakamalia14@gmail.com)

Dr. Heru Subrata, M.Si.

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

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan menulis *sandhangan swara* siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu UNO dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil validasi para ahli diantaranya, ahli media 90,6%, ahli materi 92%, dan ahli pembelajaran 90%. Sehingga dapat dinyatakan media kartu UNO valid dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan respon positif dengan rata-rata 82,5%, dan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan respon positif dengan rata-rata 90,5%. Sehingga dinyatakan media kartu UNO praktis dengan kategori sangat layak. Hasil kerja siswa dalam penerapan media kartu UNO menunjukkan hasil dengan rata-rata 91,5%. Sehingga dinyatakan media kartu UNO efektif diterapkan dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak. Media kartu UNO juga perlu perbaikan dalam segi komposisi warna dan spasi penulisan aksara Jawa dengan baik.

Kata Kunci: Pengembangan, kartu UNO, Menulis, *sandhangan swara*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jawa adalah muatan lokal yang harus terdapat pada setiap jenjang sekolah, dari tingkat SD sampai SMA. Hal ini dijelaskan pada SK Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 ditetapkan bahwa Bahasa Jawa menjadi muatan lokal yang wajib diajarkan pada setiap sekolah / madrasah di Jawa Timur, yang mencakup bahasa Jawa dan bahasa Madura. Namun, bahasa Jawa menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Karena dapat dilihat banyaknya siswa kini lebih suka menggunakan bahasa Inggris pada kehidupan sehari-hari dari pada bahasa Jawa.

Permasalahan lain yang jarang diminati oleh siswa selain bahasa untuk sehari-hari adalah tentang materi aksara Jawa karena dalam penulisan siswa merasa sulit. Penulisan huruf dalam aksara Jawa memiliki keunikan tersendiri dan memiliki perbedaan dalam tulisan Latin. Pada materi aksara Jawa terdapat pembahasan mengenai *sandhangan* – *sandhangan* yang digunakan untuk melengkapi huruf aksara Jawa. Salah satu *sandhangan* pada aksara Jawa yakni *sandhangan swara*. *Sandhangan swara* adalah *sandhangan* yang berfungsi untuk mengganti huruf vokal dalam penulisan aksara Jawa.

Kompetensi dasar yang harus didapatkan pada materi bahasa Jawa yakni membaca, menulis,

berbicara, mendengarkan, dan sastra Jawa. Pada pembelajaran aksara Jawa terdapat dua kompetensi dasar yang harus dipelajari yakni membaca dan menulis. Menurut (Sari & Subrata, 2018) kegiatan menulis termasuk salah satu kegiatan yang efektif yang dapat menghasilkan informasi dalam bentuk tulisan baik kata, kalimat, paragraf, ataupun cerita yang bermakna. Keterampilan menulis juga berlaku pada pembelajaran aksara Jawa tentang menulis aksara Jawa beserta *sandhangan*, *pasangan*, dan lainnya. Siswa kelas IV sekolah dasar dalam proses belajar bahasa Jawa mendapatkan pembelajaran keterampilan menulis melalui KD menulis kalimat sederhana menggunakan *sandhangan* yang memiliki tujuan untuk siswa agar mendapatkan pengetahuan dan keterampilan menulis aksara Jawa dengan aturan yang ditetapkan. Cara menulis aksara Jawa terdapat aturan dan cara untuk membantu siswa pada tahap menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa (Subrata, 2016:20).

Prihantono (2011) bahasa Jawa merupakan bahasa tulisan yang dapat ditulis dengan dua cara, yakni aksara Jawa dan aksara Latin. Cara ini harus dikuasai oleh siswa melalui bahasa Jawa pembelajaran, salah satunya melalui materi aksara Jawa. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru karena pada jaman sekarang sedikit siswa yang memahami aksara Jawa. Sebagian siswa memahami

dasar dalam penulisan aksara jawa namun belum dapat menerapkan sandhangan – sandhangan untuk melengkapi penulisan aksara Jawa, salah satunya adalah *sandhangan swara*. Pada kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum, pembelajaran aksara jawa tentang *sandhangan swara* diberikan pada kelas IV semester 2 yang terdiri dari 5 *sandhangan swara* sebagai tanda baca dalam menulis aksara jawa. penggunaan sandhangan swara dan aksara jawa digunakan secara bersamaan agar membentuk kata yang memiliki makna.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Gadon banyak siswa yang belum memahami dan mengerti tulisan tentang penerapan *sandhangan swara*. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya minat dari siswa mempelajari aksara jawa dan model pengajaran guru yang monoton yang belum menerapkan media saat menyampaikan materi seperti hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran dan menggunakan tulisan aksara jawa yang ditempel di dinding sehingga siswa cenderung bosan dan tidak minat untuk mempelajarinya.. Upaya yang telah dilakukan oleh guru sudah baik, namun hal ini belum bisa menarik partisipasi dan keaktifan siswa saat pembelajaran. Guru menyampaikan materi dengan cara mencontohkan di papan tulis dan memberikan LKS yang sudah tertera dalam buku siswa. Hal ini menjadikan siswa kurang minat pada pembelajaran. Padahal siswa kelas IV sekolah dasar sesuai dengan kompetensi dasar mereka sudah bisa memahami materi mengenai *sandhangan swara*. Media kartu diterapkan pada kegiatan belajar mengajar adalah menjadi media alternatif yang mudah digunakan dan didapatkan.

Berdasarkan dari pengalaman di atas, diperlukan inovasi dalam pembelajaran seperti penerapan media alternatif agar dalam pelaksanaan pembelajaran siswa tidak merasa jenuh, bosan, dan siswa lebih tertarik untuk mempelajari. Menurut (Ariani & Subrata, 2020) penggunaan media pada proses belajar dapat membantu siswa untuk memahami materi guru dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, selain itu dapat mengubah hal – hal abstrak menjadi konkret dan menyederhanakan yang kompleks. Jenis – jenis media, seperti media visual, cetak, audiovisual, dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar.

Salah satu media yang cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah kartu

“UNO” sebagai pengembangan media pembelajaran bahasa jawa yang dimanfaatkan untuk melakukan peningkatan keterampilan menulis siswa.

Arti kata “UNO” adalah satu. Kartu “UNO” merupakan kartu yang digunakan dalam sebuah permainan yang menarik dengan cara menyamakan angka atau warna yang terdapat pada kartu. Menurut Tinsman (2002) awal mula kartu “UNO” diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu “UNO” diciptakan oleh Marle Robbins, yang merupakan seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Pertama kali kartu ini dikenalkan pada keluarga Marle Robbins. Kartu “UNO” memiliki angka 0 hingga 9 dan terdapat kartu tambahan yang dinamakan *action cards* seperti kartu +2, kartu skip, kartu putar balik, dan sebagainya. Kartu “UNO” memiliki 4 warna yakni merah, kuning, hijau, dan biru yang dapat menarik minat siswa agar aktif dalam permainan.

Kartu “UNO” dalam pembelajaran aksara jawa dimodifikasi yang berisi aksara jawa dan *sandhangan swara* (*taling, pepet, wulu, taling tarung, dan suku*). Cara penggunaan kartu “UNO” ini dibagikan pada siswa sebanyak 7 kartu dan setelah satu putaran permainan, kartu yang telah dikeluarkan disusun menjadi satu kata dan ditulis pada lembar kerja siswa. Sebelum pembelajaran siswa diingatkan kembali tulisan aksara jawa dan penerapan sandhangan swara pada penulisan. Siswa menyusun kata sesuai dengan soal yang diberikan, lalu menulis kata yang diberikan dalam bentuk tulisan aksara. Kartu yang dikeluarkan bisa berbeda warna asalkan sesuai dengan kata yang diminta.

Media pembelajaran kartu “UNO” dapat mengajarkan langsung pada siswa tentang menulis aksara jawa yang di dalamnya terdapat *sandhangan swara*. Masing – masing siswa mendapatkan giliran untuk memainkan kartu “UNO” karena sifat dari kartu “UNO” sendiri digunakan untuk berkelompok. Dengan penerapan media pembelajaran kartu “UNO” ini, siswa akan semangat saat menerima pembelajaran dan siswa dapat menulis aksara jawa dengan diterapkan *sandhangan swara* sehingga dapat tercapainya keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran sandhangan swara pada aksara jawa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wityanto & Rahmawati, 2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “UNO” Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi di SMA”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan kartu “UNO” sebagai media evaluasi pelajaran Ekonomi kelas X dan mengetahui

kelayakan dari media pembelajaran kartu “UNO” tersebut. Dari hasil penelitian ini kartu “UNO” layak sebagai alat valuasi pembelajaran ekonomi, pengembangan media pembelajaran melalui lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada desain yang digunakan masih kurang menarik dan masih diperlukan pengembangan pada media kartu “UNO” dalam pembelajaran ekonomi ini.

Penelitian terdahulu yang kedua yakni dilakukan oleh (RAHMATIN, 2016) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (“UNO” *Mathematics*) dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Operasi Bilangan Bulat”. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan kartu “UNO” matematika untuk pembelajaran operasi bilangan bulat. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media “UNO” memenuhi kriteria sebagai media yang baik dengan nilai validitas yang sangat baik. Pengembangan media permainan kartu “UNO” menarik dan berwarna namun terbatas hanya didapat digunakan dalam operasi bilangan bulat saja.

Penelitian terdahulu yang ketiga yakni dilakukan oleh (MAULUDIN & Subrata, 2020) dengan judul “Pengembangan Media *Ropantar* (Roda Panah Putar) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini fokus pada pengembangan media *Ropantar* yang menjelaskan mengenai kevalidan, kepraktisan media untuk pembelajaran menulis aksara jawa kelas IV sekolah dasar menggunakan *sandhangan* dan pasangan *pa, sa, ha, ka, ta, la*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media *ropantar* dikategorikan sebagai media yang yang praktis, dan valid untuk diterapkan dalam pembelajaran aksara jawa dengan nilai validitas yang sangat baik. Media yang dibuat sangat menarik perhatian siswa namun hanya dapat digunakan dalam pasangan *pa, sa, ha, ka, ta, la*.

Namun demikian masih belum ada pengembangan media pembelajaran kartu “UNO” untuk pembelajaran *sandhangan swara*. Maka diperlunya pengembangan media pembelajaran kartu “UNO” yang berisi aksara jawa dan *sandhangan swara* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Dari latar belakang di atas maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “UNO” untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan menulis *sandhangan swara* pada siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kepraktisan media kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan menulis *sandhangan swara* pada siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana keefektifan media kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan menulis *sandhangan swara* pada siswa kelas IV SD?

METODE

Model Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ASSURE. Pada penelitian ini melalui 6 tahap, yakni :

A : *Analyze Learner Characteristics* (Menganalisis karakter siswa)

S : *State Standard and Objectives* (Menentukan standard dan tujuan)

S : *Select Methods Media, and Materials* (pemilihan strategi, metode, media, dan materi)

U : *Utilize Media anda Materials* (Penggunaan media dan materi)

R : *Require Learner Participation* (Meminta peran serta siswa)

E : *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi)

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SDN Gadon Tambakboyo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap, seperti : observasi, wawancara, dan angket. Berikut ini adalah kriteria skala penggunaan angket :

Skala	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukupbaik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Tabel 1 Kriteria skala angket

Berikut adalah kisi – kisi angket pada penelitian ini.

Angket untuk ahli materi (Sumber : (Wulandari et al., 2018)) dimodifikasi

No	Indikator	No. Butir
1.	Pengaturan warna media	1,2
2.	Ukuran dan bahan media	3,4
3.	Kejelasan penyampaian materi	5,6

4.	Kejelasan petunjuk penggunaan	7
5.	Kesesuaian penyajian materi menggunakan media	8,9
6.	Tujuan pembelajaran	10
7.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	11,12

Tabel 2 Kisi - kisi ahli materi

Angket untuk ahli media (Sumber : (Wulandari et al., 2018)) dimodifikasi.

No.	Indikator	No. Butir
1.	Kreativitas dalam membuat media	1,2
2.	Media pembelajaran yang menarik	3,4
3.	Praktis dalam penyimpanan	5
4.	Kemudahan penggunaan media	6,7
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan	8
6.	Kualitas media pembelajaran kartu UNO	9,10,11
7.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	12,13
8.	Kesesuaian media dengan perkembangan siswa	14,15

Tabel 3 Kisi - kisi ahli media

Angket untuk guru (Sumber : (Wulandari et al., 2018)) dimodifikasi.

No.	Indikator	No. Butir
1.	Tingkat menariknya media	1,2
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3
3.	Kemudahan penggunaan media	4,5
4.	Kesesuaian dengan materi	6,7,8
5.	Penyajian dalam penyampaian materi	9,10
6.	Suasana saat pembelajaran	11,12
7.	Dampak penggunaan media pada siswa	13,14

Tabel 4 Kisi - kisi ahli pembelajaran

Angket untuk siswa (Sumber : (Wulandari et al., 2018)) dimodifikasi.

No.	Indikator	No. Butir
1.	Tingkat menariknya media	1,2
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3
3.	Kemudahan penggunaan media	4,5
4.	Kejelasan penyampaian materi	6,7,8
5.	Menumbuhkan minat siswa	9
6.	Suasana saat pembelajaran	10

Tabel 5 Kisi - kisi angket siswa

Teknis analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelompokkan data kualitatif yang berupa kritik dan saran. Analisis data deskriptif kualitatif terdapat 3 aktivitas yakni mengumpulkan data, reduksi, penyajian dan kesimpulan. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data yang terkumpul dari angket. Berikut ini tingkat pencapaian dan kualifikasi untuk para ahli menggunakan skala Linkert.

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak
2.	61% - 80%	Baik	Layak
3.	41% - 60%	Cukup baik	Cukup layak
4.	21% - 40%	Kurang baik	tidak layak
5.	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak

Tabel 6 Kualifikasi skala Linkert

Angket siswa menggunakan skala Guttman. Skala ini memiliki 2 jawaban. Angket yang diberikan kepada siswa bentuk *checklist* dengan jawaban tertinggi dan terendah.

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Tabel 7 Kualifikasi skala Guttman

Presentase masing – masing komponen adalah berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = presentase skor
 Σx = jumlah nilai jawaban responden
 Σxi = jumlah skor ideal

Angket siswa juga menggunakan 5 skala untuk tingkatan pencapaian

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak
2.	61% - 80%	Baik	Layak
3.	41% - 60%	Cukup baik	Cukup layak
4.	21% - 40%	Kurang baik	tidak layak
5.	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak

Tabel 8 Skala penilaian angket siswa

Media pembelajaran akan mendapatkan respon positif jika presentase dari angket siswa adalah lebih dari 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Pengambilan data hasil uji coba pada penelitian ini dilakukan oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 guru pelajaran, dan siswa kelas IV sekolah dasar. Diantara yakni dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd, M.Pd. sebagai ahli media dan Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si sebagai ahli materi. 1guru pembelajaran yakni guru kelas IV SDN Gadon Tambakboyo Ibu Nur Hayati, S.Pd. dan siswa kelas IV SDN Gadon Tambakboyo.

1. Pengembangan media kartu UNO dengan model ASSURE

Tahapan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ASSURE. Model ASSURE bisa membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memadukan teknologi dan media pembelajaran (Smaldino, dkk. 2011). 6 tahapan tersebut pada model ASSURE adalah :

1. *Analyze Learner Characteristics*

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menganalisis karakter siswa kelas IV SDN Gadon. Menganalisis karakter siswa dibutuhkan agar media yang akan dikembangkan baik. Faktor yang terdapat dalam analisis karakter siswa ada 3, yakni :

a. Karakteristik umum

Karakteristik umum meliputi usia siswa jenis kelamin, dan ekonomi. Jumlah siswa kelas IV SDN Gadon adalah 20 siswa diantaranya 6 putri dan 14 putra dengan usia rata – rata 10 tahun.

b. Kompetensi tertentu

Melihat kemampuan siswa melalui wawancara peneliti dengan guru kelas pada tanggal 27 Mei 2022. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan buku siswa, buku *pepak*, dan papan tulis sebagai media pembelajaran.

c. Gaya belajar

Gaya belajar masing - masing siswa memiliki perbedaan. Gaya belajar yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah dan mendengarkan. Siswa masih belum memahami keterampilan menulis aksara jawa menggunakan *sandhangan swara*.

2. *State Standard and Objectives*

Tahap berikutnya adalah menentukan standart dan tujuan pembelajaran. Standar

yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah materi *sandhangan swara* dengan kompetensi dasar 3.6 Mengenal dan memahami sandhangan aksara jawa, dan 4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf jawa menggunakan *sandhangan* aksara jawa. Tujuan pembelajarannya yakni dengan mengamati media kartu Uno, siswa mampu menyusun kata menggunakan *sandhangan swara* dengan benar, dengan mempresentasikan hasil menyusun kata, siswa mampu menulis *sandhangan swara* dengan baik.

3. *Select Methods Media, and Materials*

Tahap ketiga yakni memilih metode, media, dan bahan ajar dilakukan secara sistematis. Proses pemilihan pada penelitian ini dengan 3 tahap, yakni 1) menentukan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, yakni metode ceramah, metode tanya jawab, metode simulasi/permainan dengan menggunakan kartu UNO dalam pembelajaran *sandhangan sawara*, dan pemberian tugas. 2) Menentukan media pembelajaran, yakni pengembangan media pembelajaran kartu UNO yang berisi aksara jawa dan *sandhangan swara*. Media kartu UNO merupakan media visual grafis yang diambil dari permainan UNO.



Gambar 1Kartu Uno bagian depan



Gambar 2Kartu Uno bagian belakang

- 3) Memilih atau merancang materi dalam bentuk media pembelajaran, yakni materi pembelajaran menulis *sandhangan swara* dengan media pembelajaran kartu UNO.
 4. *Utilize Media anda Materials*
Tahap berikutnya yakni penerapan media dan materi pada pembelajaran. Media yang telah dikembangkan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Gadon. Media kartu UNO digunakan selama proses pembelajaran *sandhangan swara*. Pada tahap ini melibatkan siswa yang berpengaruh pada peningkatan keterampilan menulis *sandhangan swara* siswa.
 5. *Require Learner Participation*
Peran serta siswa atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran pada tahap ini berpengaruh pada meningkatnya kegiatan pembelajaran. Partisipasi siswa akan diujikan di kelas IV SDN Gadon, Tambakboyo. Uji coba pertama dilakukan kelompok kecil berjumlah 4 siswa dari kelas IV SDN Gadon dan uji kelompok besar seluruh siswa kelas IV SDN Gadon.
 6. *Evaluate and Revise*
Tahap terakhir yakni evaluasi dan revisi yang memiliki tujuan untuk menilai media pembelajaran dan memperbaiki media pada tahap terakhir. Tahap evaluasi untuk menilai hasil validasi para ahli dan perbaikan kekurangan media setelah validasi serta evaluasi hasil uji coba media. Penilaian yang diberikan digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki media.
- 2. Hasil kelayakan media oleh para ahli**
Upaya agar dapat mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media yang

dikembangkan, maka dilakukan validasi media oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

a. Ahli Media

Penilaian media kartu UNO yakni oleh ahli media. Media pembelajaran dinilai oleh ahli media Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd dosen PGSD. Berikut ini adalah hasil penilaian oleh ahli media

No	Kriteria	Sko r Ma ksi mal	Sk or ha sil
BENTUK			
1.	Kemudahan dalam pembuatan media	5	5
2.	Kemudahan dalam mendapatkan bahan	5	5
3.	Desain media menarik	5	5
4.	Komposisi warna media	5	4
5.	Kerapihan desain	5	4
6.	Kemudahan dalam penggunaan	5	4
7.	Kemudahan dalam penyimpanan	5	5
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4
9.	Keawetan media pembelajaran	5	4
10.	Tampilan gambar yang disajikan	5	5
ISI			
11.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator	5	5
12.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5	5
13.	Ketepatan memilih media untuk pengembangan	5	5
14.	Komunikatif / Mudah dipahami	5	4
15.	Media sesuai dengan masa perkembangan siswa	5	4
Jumlah		75	68

Tabel 9 Hasil penilaian ahli media

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SANDHANGAN SWARA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh skor 68 dengan rata – rata 90,6%. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media kartu UNO masuk pada kategori sangat layak digunakan.

b. Ahli Materi

Penilaian ahli materi oleh dosen PGSD yakni Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si.. Berikut ini adalah penilaian dari ahli materi.

No	Kriteria	Skor Maksimal	Skor hasil
BENTUK			
1.	Komposisi warna kartu (merah, kuning, hijau, dan biru)	5	5
2.	Keseimbangan warna media	5	5
3.	Ukuran kartu 8,5 x 5,5 cm (setara ukuran KTP)	5	5
4.	Bahan Art Paper 120 gsm	5	4
ISI			
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	5
6.	Kesesuaian materi dengan indikator	5	5
7.	Kelengkapan cakupan aksara	5	4
8.	Kesesuaian penyajian materi dengan menggunakan media	5	4
9.	Materi sesuai dengan perkembangan siswa	5	4
10.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5
Jumlah		50	46

Tabel 10 Hasil penilaian ahli materi

Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh skor 46 dengan rata – rata 92%. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media kartu UNO masuk pada kategori sangat layak digunakan.

c. Ahli Pembelajaran

Penilaian ahli pembelajaran oleh guru kelas IV SDN Gadon. Penilaian dari ahli pembelajaran menilai meliputi materi ajar dan media pembelajaran kartu Uno. Berikut ini adalah hasil penilaian oleh ahli pembelajaran

No	Kriteria	Skor Maksimal	Skor hasil
BENTUK			
1.	Desain media menarik	5	5
2.	Media menarik miant belajar siswa	5	5
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	4
4.	Media mudah dipahami oleh siswa	5	4
ISI			
5.	Komunikatif	5	4
6.	Media efektif digunakan dalam pembelajaran	5	5
7.	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa	5	4
8.	Kelengkapan cakupan aksara	5	4
9.	Kesesuaian dengan dengan kompetensi dasar	5	4
10.	Kemenarikan penyajian materi	5	5
11.	Siswa aktif dalam proses pembelajaran	5	5
12.	Siswa senang dengan materi yang disajikan	5	5
13.	Siswa mudah memahami materi	5	5
14.	Memotivasi siswa	5	4
Jumlah		70	63

Tabel 11 Hasil penilaian ahli pembelajaran

Hasil penilaian dari ahli pembelajaran memperoleh skor 63 dengan rata – rata 90%. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media kartu UNO masuk pada kriteria sangat layak digunakan.

3.

4. Hasil Penerapan Media Kartu UNO

Hasil penggunaan media kartu UNO dihasilkan dari partisipasi siswa dalam proses pembelajaran *sandhangan swara* menggunakan media kartu UNO. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Gadon dengan sampel 4 untuk uji coba kelompok kecil dan seluruh siswa kelas IV berjumlah 20 siswa untuk kelompok besar.

Berikut adalah tabel uji coba media :

No.	Uji Coba	Sampel
1.	Kelompok kecil	4 siswa
2.	Kelompok besar	20 siswa

Tabel 12 Sampel uji coba pada siswa

a. Hasil uji coba kelompok kecil

Pelaksanaan uji coba pada kelompok kecil pada tanggal 31 Mei 2022 berjumlah 4 siswa.

Tanggapan siswa pada media untuk uji coba kelompok kecil didapatkan data dengan respon positif (Ya) adalah 82,5%. Jika dikonversi dengan skala Guttman masuk dalam kategori sangat baik.

b. Hasil uji coba kelompok besar

Uji coba berikutnya dilakukan oleh kelompok besar dengan jumlah 20 siswa. Pelaksanaan penelitian pada tanggal 10 Juni 2022. Tanggapan siswa pada media dalam uji coba kelompok besar didapatkan data dengan respon positif (Ya) adalah 90,5%. Jika dikonversi dalam skala Guttman termasuk kategori sangat baik. Pada akhir penerapan media kartu UNO dalam pembelajaran, hasil kerja siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata – rata 91,5%.

Sehingga media pembelajaran kartu UNO pada materi *sandhangan swara* dapat dinyatakan mendapat respon sangat baik dari siswa.

Pembahasan

Pengembangan media kartu UNO dengan model ASSURE

1. *Analyze Learner Characteristics*

Tahap pertama adalah menganalisis karakter siswa kelas IV SDN Gadon. Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui keadaan pembelajaran di kelas, Menganalisis karakter siswa dibutuhkan agar media yang akan dikembangkan baik. Menurut (Puspawardani and Yermiandhoko, 2022) (tahap analisis siswa

melakukan analisis karakteristik siswa, penguasaan terhadap kompetensi, serta gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis pada siswa kelas IV SDN Gadon jumlah siswa kelas IV SDN Gadon adalah 20 siswa diantaranya 6 putri dan 14 putra dengan usia rata – rata 10 tahun.

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat siswa. Media disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan siswa.

Karakter siswa kelas IV SD merupakan usia yang berada pada tahap senang bermain berkelompok, rasa keingintahuan besar, dan pemikiran yang sistematis. Maka diperlukan penerapan media yang menarik yang didapatkan dari permainan sehingga siswa tertatik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Menurut (Ariani & Subrata, 2020) penggunaan media pada proses belajar dapat membantu siswa untuk memahami materi guru dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, selain itu dapat mengubah hal – hal abstrak menjadi konkret dan menyederhanakan yang kompleks.

2. *State Standards and Objectives*

Pengembangan media pembelajaran kartu UNO sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran bahasa jawa kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa yakni untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Menurut (Yushofah & Subrata, 2021) kompetensi yang harus dicapai siswa pada pembelajaran bahasa jawa adalah keterampilan menulis dan keterampilan membaca. Menurut Sukiman (2012:29) media pembelajaran merupakan segala apa yang bisa digunakan untuk memberikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan efektif. Hal ini juga dijelaskan oleh Hasan, dkk. (2021:29) berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai perantara informasi dari pemberi yaitu guru kepada penerima yaitu siswa.

3. *Select Strategies, Materials, and Media*

Tahap ketiga yakni memilih metode, media, dan bahan ajar dilakukan secara sistematis. Tahap ini terfokus untuk mengembangkan media pembelajaran kartu UNO, pemilihan metode dan

materi untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu UNO. Pengembangan media diperlukan untuk memperhatikan kualitas seperti kesesuaian dengan tujuan dan materi, bentuknya, dll. Hal ini dijelaskan menurut Arsyad (2013) bahwa kriteria yang baik pada media adalah sesuai dengan tujuan, praktis, luwes, dan awet.

4. *Utilize Media and Materials*

Pada tahap ini penggunaan media pembelajaran Kartu UNO diterapkan untuk mempermudah siswa saat mempelajari materi menulis *sandhangan swara*. Penggunaan kartu Uno dalam pembelajaran sudah sesuai dengan materi sehingga media berfungsi untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis *sandhangan swara* siswa. Menurut pendapat Azhar Arsyad (2013) media pembelajaran mempengaruhi psikologi siswa, yakni memotivasi siswa untuk belajar.

5. *Require Learner Participation*

Pada tahap ini partisipasi siswa dalam penerapan media pembelajaran kartu UNO digunakan untuk mengetahui pengaruh media pada proses pembelajaran. Pada penerapan media kartu UNO menarik perhatian siswa untuk turut aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Minat belajar siswa meningkat dengan ada pengantar media dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Azhar (2013:29) salah satu fungsi media pembelajaran dapat dijadikan pembangkit motivasi siswa sehingga siswa memperhatikan materi yang disampaikan.

6. *Evaluation and Revise*

Tahap terakhir mengevaluasi dan merevisi media pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan media kartu UNO yang baik dan berkualitas sesuai dengan SK dan KD, tujuan pembelajaran dan karakter siswa.

Kevalidan media menurut para ahli

Kevalidan media kartu UNO dihasilkan dari penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Angket digunakan dengan tujuan untuk mengetahui nilai dari responden (ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa) pada media kartu UNO. Responden diminta untuk menilai media melalui angket dan memberikan kritik, saran, dan masukan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran.

Sesuai dengan hasil yang didapatkan bahwa media kartu UNO mendapatkan hasil yang layak digunakan

dengan rincian nilai ahli materi, ahli media 90,6%, dan ahli pembelajaran 90% sehingga media pembelajaran kartu UNO masuk kriteria sebagai media yang sangat layak digunakan.

Penerapan Media Kartu UNO

Penerapan media kartu UNO mendapatkan hasil dari uji coba media pada proses pembelajaran. Media kartu UNO diuji cobakan pada 2 kelompok, yakni kelompok kecil dan kelompok besar dari siswa kelas IV SDN Gadon. Hasil uji coba dari kelompok kecil mendapatkan respon positif (Ya) dengan rata-rata 82,5% dan untuk kelompok besar dengan hasil 90,5%. Hasil kerja siswa saat penerapan media pembelajaran mendapatkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata 91,5%. Hal tersebut membuktikan bahwa media kartu UNO sangat diminati oleh siswa dan respon sangat positif dalam menguji penerapan media kartu UNO.

PENUTUP

Simpulan

1. Media pembelajaran kartu UNO dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid dari para ahli dengan rata-rata ahli materi 92%, ahli media 90,6%, dan ahli pembelajaran 90%. Dapat disimpulkan bahwa media kartu UNO yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan.
2. Media kartu UNO dinyatakan dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa. Media kartu UNO dinyatakan sangat praktis dari tanggapan siswa yang positif (Ya) dari tanggapan kelompok kecil 82,5% dan kelompok besar 90,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu UNO memenuhi kriteria kepraktisan.
3. Hasil kerja siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu UNO menghasilkan media yang sangat baik dengan nilai rata-rata 91,5%. Dapat disimpulkan bahwa media efektif untuk diterapkan pada pembelajaran dan media memenuhi kriteria keefektifan.

Saran

Pengembangan media pembelajaran kartu UNO telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jadi diperlukan untuk diterapkan pada pembelajaran sekolah oleh guru, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari *sandhangan swara*. Media kartu UNO juga perlu revisi dari segi komposisi warna dan jarak penulisan aksara Jawa dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada.
- Djati Prihantono. (2017). *Sejarah Aksara Jawa*. Yogyakarta : Javalitera.
- Hasan, Muhammad., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- SK Gubernur Nomor 19 Tahun 2014.
- Smaldino, Sharon E., dkk. 2015. *Instructional Technology and Media For Learning*. Upper Saddle River:Pearson Education, Inc.
- Subrata, H. (2016). *Marsudi Basa Lan Sastra Jawi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman : Pedagogia
- Tinsman, Brian. (2002). *The Game Inventor's Guide Book*. California : Krause Publications.
- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KARSAWA (KARTU AKSARA JAWA) UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA JAWA DI KELAS III SEKOLAH DASAR Abstrak. *Jpgsd*, 08(01), 154–164.
- MAULUDIN, A. A. Y. U., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Ropantar (Roda Panah Putar) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian ...*, 19. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/33615>
- Puspawardani, H. A. and Yermiandhoko, Y. (2022) 'Pengembangan Visual Interactive Learning Media Berbasis Virtual Roaming Game dengan Pendekatan RME pada Materi Bangun Datar Kelas 4 SDN 01 Demuk', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), pp. 3503–3514.
- RAHMATIN, R. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (Uno Mathematics) Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *MATHEdunesa*, 5(1).
- Sari, R. N., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (Kapija) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(05), 829–838. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23809>
- Wityanto, M., & Rahmawati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 4(1), 1–17.
- Wulandari, Y. D., Poerwanti, E., & Isbadrianingtyas, N. (2018). Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 75. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v6i1.5905>
- Yushofah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Permainan DAWA (Domino Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *UNESA (Universitas Negeri Surabaya)*, 9(2393–2403), 1–10.