

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU FLORA FAUNA
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Senja Mayang Dewi

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (senjamayang14@gmail.com)

Heru Subrata

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

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam pemilihan media pembelajaran terhadap keterampilan membaca aksara Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas, kepraktisan, dan keefektifan media kartu flora fauna terhadap keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi materi dan media, lembar angket siswa, dan lembar penilaian tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ASSURE (*Analyze learners, State objectives, Select, modify or design media, Utilize media, Requires learner response, Evaluate*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sangat valid dengan hasil validasi materi sebesar 88% dan hasil validasi media sebesar 88%. Media juga efisien, dengan hasil persentase pada angket guru sebesar 84% dan pada angket siswa sebesar 95,6%. Selain itu, media juga dinyatakan efektif karena terjadi peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan nilai N-Gain sebesar 0,54 yang termasuk dalam kategori sedang. Melalui kartu flora fauna ini motivasi dan keterampilan membaca aksara Jawa siswa semakin meningkat serta memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya.

Kata Kunci: pengembangan, media kartu flora fauna, membaca aksara Jawa.

Abstract

This study was conducted because there are problems in selecting learning media on Javanese script reading skills. The aim of this study is to describes the validity, practicality, and effectiveness of flora fauna card media for Javanese script reading skills for 3th elementary school students. The instruments used were material and media validation sheets, student questionnaire sheets, and test assessment sheets. The data analysis technique used is quantitative and qualitative analysis. This study uses the ASSURE development model (Analyze learners, State objectives, Select, modify or design media, Utilize media, Require learner response, Evaluate). This study indicates that the media is very valid with acquiring a material validation of 88% and the result media validation of 88%. The media is also efficient, with the percentage results on the teacher's questionnaire was 84% and on the student questionnaire was 95,6%. Beside that, the media also declared it effective because there was an increase in the pre-test and post-test results with an N-Gain value of 0.54 which was included in the category of medium. Through this flora and fauna card, motivation and reading skills of Javanese script are increasing and motivating teachers to develop other innovative learning media.

Keywords: development, flora fauna card media, reading Javanese script.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu bagian dalam keterampilan berbahasa dasar yang sangat penting. Membaca merupakan salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai agar mampu menyerap informasi yang terdapat dalam suatu kata, kalimat, teks atau cerita, memahami lambang atau tanda tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh pembaca (Dalman, 2014:5). Keterampilan membaca terdapat di semua mata pelajaran, tetapi lebih khusus lagi terdapat pada rumpun bahasa, salah satunya adalah pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang wajib diajarkan kepada siswa di Provinsi Jawa Timur. Tingkat pendidikan sekolah dasar muatan lokal diserahkan pada pemerintah kabupaten atau kota. Sedangkan untuk jenjang pendidikan menengah dan pendidikan khusus diserahkan kepada pemerintah provinsi. Hal tersebut diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 79 Tahun 2014 tentang isi Kurikulum 2013 termasuk dengan muatan lokal. Hal tersebut juga berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur no 19 tahun 2014.

Bahasa Jawa yang merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan sebagai penghubung atau sarana komunikasi oleh masyarakat Jawa Timur satu dengan yang lainnya dalam kehidupan sehari-hari (Mulyana, 2008:234). Namun, saat ini siswa kurang menyukai pelajaran bahasa Jawa karena dianggap membosankan dan sulit dipelajari. Beberapa materi dalam Bahasa Jawa dianggap cukup sulit untuk dipelajari salah satunya adalah materi membaca aksara Jawa.

Materi Aksara Jawa untuk kelas III sekolah dasar menurut kurikulum 2013 adalah membaca dan menulis Aksara Jawa legena, dan sandhagan swara, menulis kata dengan aksara legena, dan menulis frasa dengan sandhangan swara (Lampiran PerGub No.19, 2014:16). Dalam pembelajarannya hendaknya menggunakan media yang menarik karena kelas III masih tergolong kelas awal yang sangat memerlukan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Surayya (2012) adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran membantu dalam proses pentransferan materi agar lebih mudah dipahami dan tentunya menyenangkan bagi siswa.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang antara lain ialah buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pemilihan media yang tepat bagi siswa mempengaruhi ketertarikan siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

Media yang kurang tepat dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menurun. Beberapa jenis media pembelajaran dapat dicari tahu terlebih dahulu kelebihan dan kekurangannya atau diinovasikan sehingga tepat sasaran dan mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penelitian pengembangan diharapkan juga mampu membantu mengatasi kesulitan terhadap inovasi media-media ataupun metode pembelajaran yang tepat sasaran bagi siswa.

Namun, permasalahan mengenai media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik masih dialami oleh beberapa guru. Contohnya pada pembelajaran aksara Jawa yang dialami oleh salah satu sekolah dasar yang terdapat di Desa Punjul Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung. Sebagian besar siswa kelas III SDN Punjul 01 mengalami kesulitan saat mempelajari aksara Jawa dan kurang tertarik. Hal tersebut karena inovasi media pembelajaran yang disajikan oleh guru kurang. Media yang dipakai selama pembelajaran hanya

berupa media yang sederhana yaitu buku, poster, dan juga papan tulis.

Media pembelajaran yang cukup menarik dan inovatif untuk pembelajaran membaca aksara Jawa salah satunya adalah media kartu. Media pembelajaran yang cukup sederhana dan ekonomis apabila dilihat dari segi bentuk dan harga. Media pembelajaran dalam bentuk kartu sudah cukup banyak dikembangkan dan hasilnya menunjukkan bahwa media kartu cukup baik digunakan untuk beberapa mata pelajaran ataupun pada materi tertentu. Sehingga dikembangkan lagi kartu flora fauna yang memiliki tampilan lebih menarik.

Media kartu flora dan fauna merupakan kartu yang bergambar flora (buah-buahan dan bunga) dan fauna (hewan) dengan aksara Jawa yang terdapat di bagian depan kartu dan huruf latin dari setiap aksara Jawa di belakang kartu. Gambar kartu disesuaikan dengan bunyi aksara Jawa yang tertera di dalam masing-masing kartu. Apabila kartu tertuliskan aksara *ha* maka kartu akan bergambar flora ataupun fauna yang memiliki bunyi atau pengucapan yang sama dengan aksara yaitu harimau. Kemudian apabila kartu tertuliskan *na* maka akan berbentuk nanas, apabila kartu tertulis *ra* maka akan berbentuk bunga rafflesia, dan seterusnya.

Kartu flora dan fauna dikembangkan sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa bagi kelas awal yaitu kelas III sekolah dasar. Hal tersebut karena siswa kelas awal sangat antusias dan semangat belajar dengan media yang mempunyai visual atau tampilan yang menarik. Media kartu yang sebelumnya hanya berisi tulisan dan gambar acak kini dikembangkan menjadi kartu yang memiliki gambar flora dan fauna berupa buah-buahan, bunga, dan hewan. Ketiga hal tersebut cukup dekat dengan dunia siswa kelas rendah sehingga diharapkan menambah motivasi belajar. Karena untuk saat ini aksara Jawa kurang diminati oleh siswa apalagi dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media penunjang yang menarik. Sehingga pengembangan media kartu flora fauna ini dapat menjadi alternatif agar siswa memiliki motivasi belajar membaca aksara Jawa dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Media kartu flora fauna dipilih karena dirasa cukup menarik dalam segi tampilan, ekonomis dalam segi harga, serta praktis dibawa kemana-mana karena ringan. Selain itu, terdapat pertimbangan lain yaitu kartu dianggap media yang ramah terhadap siswa. Hal tersebut karena kartu dinilai tidak perlu menggunakan perangkat lain seperti *android* ataupun koneksi internet. Mengingat tidak semua siswa sudah memiliki *handphone* atau telepon genggam sendiri dan tidak semua daerah memiliki akses internet yang stabil.

Salah satu penelitian serupa pernah dilakukan oleh Genjek Susilowati pada tahun 2019 lalu yang berjudul

Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. Hasil yang diperoleh dalam penelitian tersebut adalah media kartu sangat layak digunakan untuk pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa. Hal tersebut didukung oleh kriteria sangat layak yang diperoleh dari persentase materi sebesar 96,7%. Selanjutnya didukung perolehan persentase media yaitu sebesar 93,8% dengan kriteria sangat layak. Respon siswa juga menjadi pendukung atas kelayakan media kartu yang digunakan yaitu sebesar 99,4% dan respon guru sebesar 100%.

Atas dasar permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran untuk keterampilan membaca aksara Jawa dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kartu Flora Fauna untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana validitas media kartu flora fauna untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar?. 2) Bagaimana kepraktisan media kartu flora fauna untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar?. 3) Bagaimana keefektifan media kartu flora fauna untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar?.

Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan validitas media kartu flora fauna untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar. 2) Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media kartu flora fauna untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar. 3) Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media kartu flora fauna untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini juga mengharapkan adanya manfaat yang dirasakan baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis diharapkan penelitian ini mampu menjadi acuan serta informasi dalam pengembangan media kartu bergambar khususnya untuk keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa sekolah dasar.

Secara praktis bagi siswa diharapkan: 1) Memotivasi siswa dalam mempelajari materi aksara Jawa, khususnya keterampilan membaca. 2) Mengenalkan keterampilan membaca aksara Jawa dengan menggunakan media yang menarik. Bagi Guru diharapkan: 1) Membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi aksara Jawa. 2) Memudahkan guru dalam mengajarkan materi membaca aksara Jawa pada siswa. Serta bagi peneliti diharapkan: 1) dapat menjadi pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang menunjang proses belajar materi membaca aksara Jawa. 2)

Menambah wawasan peneliti terhadap proses penelitian yang dilakukan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengembangkan media pembelajaran kartu flora fauna untuk keterampilan membaca kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan prosedur atau model pengembangan ASSURE yang memiliki 6 tahap. Tahap tersebut terdiri atas analisis karakteristik siswa (*analyze learner characteristics*), menetapkan tujuan (*state objectives*), memilih, memodifikasi atau merancang, dan mengembangkan media (*select, modify or design media*), menggunakan media (*utilize media*), meminta tanggapan siswa (*requires learner respons*), evaluasi (*evaluate*).

Tahap yang pertama yaitu menganalisis karakteristik siswa dalam belajar. Selanjutnya dilakukan perumusan tujuan dan standar dari pengembangan media yang akan dilakukan dengan mengambil dari materi pembelajaran. Tahap ketiga yaitu memilih, memodifikasi, atau merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelahnya media dapat digunakan atau diuji kepada siswa. Tahap selanjutnya adalah meminta tanggapan siswa atas media yang digunakan dan yang terakhir adalah tahap evaluasi atas media yang dikembangkan dan melakukan revisi apabila masih terdapat kekurangan.

Validator ahli materi, validator ahli media, siswa dan 1 guru Bahasa Jawa kelas III SDN Punjul 01 Tulungagung merupakan subjek dalam penelitian ini. Uji coba dilakukan kepada semua siswa kelas III sebanyak 23 orang siswa. Sekolah tersebut dipilih karena memiliki permasalahan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa akibat dari dampak wabah Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran berjalan kurang maksimal.

Data yang terkumpul adalah berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian ahli materi, penilaian dari ahli media, respon guru dan siswa terhadap media kartu flora fauna yang telah dikembangkan, dan data hasil *pre test* dan *post test* siswa untuk diketahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu flora fauna. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan juga guru Bahasa Jawa sebagai praktisi pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar penilaian *pre test* dan *post test* siswa. Lembar validasi materi dan media berfungsi untuk mengetahui validitas materi dan media yang di dalamnya tertera kolom kriteria penilaian dan skor penilaian yang akan diisi oleh validator disertai dengan masukan atau saran apabila terdapat hal yang perlu

diperbaiki. Lembar angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media yang di dalamnya juga tertera kolom kriteria penilaian dan skor yang akan diisi oleh guru dan siswa. Lembar *pre test* dan *post test* digunakan untuk mengetahui keefektifan media kartu flora fauna.

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif pada data kualitatif. Pada data hasil validasi materi dan media dianalisis perolehan skor yang dinilai oleh validator. Data hasil dari angket respon guru dan siswa juga dianalisis perolahannya. Perolehan *pre test* dan *post test* akan dianalisis dengan membandingkan rata-rata nilai *pre test* siswa dan nilai rata-rata *post test* siswa dan ditentukan skor N-Gainnya. Pada instrumen validasi materi dan media serta angket kepraktisan guru dan siswa digunakan acuan skala *likert* yang memiliki 4 alternatif jawaban yang dipilih dengan membubuhkan tanda centang pada kolom skor yang diinginkan validator maupun guru dan siswa.

Tabel 1. Pengukuran Skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono 2016:134)

Setelah lembar validasi materi dan media diisi oleh validator maka akan dianalisis dengan cara menghitung jumlah persentase yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

ΣR = Jumlah hasil skor penilaian

N = Jumlah skor maksimum

(Sugiyono 2016)

Kemudian setelah diketahui persentase perolehan skor, hasilnya dapat digunakan untuk mengetahui validitas produk dengan cara mengacu pada skala interpretasi validasi sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Validitas Produk

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

(Sugiyono, 2017:134)

Selanjutnya adalah data angket kepraktisan guru dan siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Nilai akhir

ΣR = Jumlah hasil skor penilaian

N = Jumlah skor maksimum

(Sugiyono 2016)

Apabila sudah diperoleh skor persentase dari angket guru dan siswa maka akan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisannya dengan mengacu pada skala interpretasi kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria kepraktisan Produk

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

(Sugiyono, 2017:134)

Selanjutnya perolehan *pre test* dan *post test* dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata} = \frac{\Sigma \text{Nilai seluruh peserta didik}}{\Sigma \text{Jumlah peserta didik}}$$

Sehingga dapat diketahui rata-rata perolehan nilai *pre test* dan *post test* siswa. Namun, untuk mengetahui peningkatan nilai hasil membaca siswa nilai rata-rata *pre test* dan *post test* dianalisis N-Gain dengan rumus sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{post test} - \text{pre test}}{100 - \text{pre test}}$$

(Ridwan 2015)

Hasil yang diperoleh kemudian dapat dikategorikan dengan tabel kriteria penilaian N-Gain sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Keefektifan Produk

Penilaian	Kriteria
0,70 < g < 1,00	Terjadi peningkatan tinggi
0,30 < g < 0,70	Terjadi peningkatan sedang
0,0 < g < 0,30	Terjadi peningkatan rendah
g = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 < g < 0,00	Terjadi penurunan

(Sundayana, 2015)

Sehingga melalui kriteria tersebut dapat diketahui keefektifan media apabila terjadi peningkatan terhadap nilai membaca aksara Jawa siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memperoleh hasil yaitu berupa produk media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran membaca aksara Jawa pada siswa kelas III di SDN Punjul 01 Tulungagung. Penelitian ini juga mendeskripsikan

rumusan masalah ingin dibuktikan, yaitu validitas media, kepraktisan media, dan keefektifan media yang telah dikembangkan.

Model pengembangan ASSURE adalah yang model digunakan pada penelitian ini. Dalam model tersebut terdapat enam tahapan yang harus dilewati. Tahap pertama yaitu analisis karakteristik siswa (*analyze learner*), kedua menentukan tujuan (*state objectives*), ketiga memilih dan mengembangkan media (*select, modify or design media*), keempat menggunakan media (*utilize media*), kelima meminta respon atau tanggapan siswa (*requires learner respons*), dan yang keenam adalah evaluasi (*evaluate*) atau melakukan perbaikan apabila masih terdapat kekurangan.

Pada tahap pertama dilakukan analisis karakteristik siswa meliputi karakteristik umum, kompetensi tertentu siswa, ciri, serta gaya belajar siswa, hal tersebut berdasar pada penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Taufik (2019). Setelah dilakukan wawancara singkat dengan Ibu Rima selaku guru kelas III dan Bapak Mustakhim selaku guru Bahasa Jawa di SDN Punjul 01 diperoleh beberapa informasi mengenai karakteristik siswa.

Kelas III beranggotakan 23 orang siswa yang terdiri atas 13 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Usia rata-rata siswa kelas III adalah 9 tahun. Semua siswa kelas III merupakan suku Jawa asli, karena tidak ada yang berasal dari luar pulau Jawa. Mereka berasal dari keluarga ekonomi menengah yang sebagian besar orang tua mereka bekerja sebagai petani, pedagang, buruh pabrik, dan kuli bangunan. Sehingga tidak semua siswa sudah memiliki *handphone* sendiri. Apabila pembelajaran dilakukan secara daring maka siswa menggunakan *handphone* milik orang tua mereka ataupun milik saudara mereka. Maka dari itu, media berbasis *android* masih kurang cocok diterapkan pada siswa kelas III SDN Punjul 01 Tulungagung.

Selanjutnya untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap keterampilan membaca aksara Jawa, maka dilakukan *pre test*. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa kelas III SDN Punjul 01 mengalami kesulitan terhadap membaca aksara Jawa dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa yang hanya mencapai 56,8%. Kurangnya kemampuan membaca aksara Jawa siswa diduga karena minat siswa pada pembelajaran aksara Jawa yang rendah, hal tersebut dibuktikan ketika pembelajaran aksara Jawa berlangsung siswa sering mengeluh dan meminta guru untuk mengganti dengan bercerita saja.

Penyebab lainnya adalah media yang kurang bervariasi, media yang sering diterapkan masih sangat sederhana dan kurang menarik. Sehingga pembelajaran aksara Jawa menjadi membosankan bagi siswa. Melalui wawancara dengan guru kelas dan guru Bahasa Jawa, dijelaskan apabila siswa kelas III merupakan siswa yang

sangat aktif karena masih berada pada golongan kelas awal. Siswa juga lebih suka belajar dengan permainan edukasi, lagu, menghafal dengan menggunakan benda konkret, dan sangat senang apabila dalam pembelajaran diselingi dengan cerita sejarah dan legenda zaman dahulu.

Melalui analisis karakteristik yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis visual, audio, maupun audio visual, namun tetap disesuaikan dengan fasilitas dan perangkat yang mendukung sehingga dapat diterapkan secara maksimal.

Pada tahap kedua yaitu menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dan juga disesuaikan dengan KD. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Sedangkan KD yang dipakai pada pembelajaran aksara Jawa kelas III semester genap adalah sebagai berikut.

3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena

4.7 Menulis kata dengan aksara legena

Dari kompetensi dasar tersebut dikembangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tidak lain yaitu agar siswa mampu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa mereka dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga dirumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

1. Melalui penjelasan dan media kartu flora fauna siswa mampu membaca aksara Jawa dengan tepat.
2. Melalui permainan media kartu flora fauna siswa mampu membaca kata aksara Jawa dengan tepat.

Tahap ketiga adalah memilih, merancang, dan mengembangkan media. Pada tahap ini adalah tahap dalam menentukan media yang tepat setelah mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa. Selain media, metode juga perlu ditentukan pada tahap ini. Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa maka diputuskan untuk memilih media kartu sebagai media yang akan digunakan untuk pembelajaran membaca aksara Jawa.

Media kartu tidak membutuhkan bantuan perangkat lain dalam penggunaannya. Tidak perlu akses internet juga tidak perlu menggunakan *android*. Hal tersebut akan memudahkan siswa dan guru, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Media kartu dikembangkan dengan penyesuaian gambar flora fauna (hewan, buah, dan bunga) pada kartu yang memiliki keselarasan dengan bunyi aksara Jawa yang tertera pada setiap kartu.

Gambar yang digunakan pada kartu adalah hasil modifikasi dari *free picture* atau gambar gratis dari web “pinterest” yang kemudian digambar ulang dengan mengganti beberapa komposisi gambar seperti warna dan bentuk dengan menggunakan aplikasi “medibang paint”. Kartu didesain dengan bagian depan kartu bergambar

flora fauna disertai aksara Jawa pada bagian bawah gambar. Sedangkan pada bagian belakang kartu bertuliskan bunyi dari aksara Jawa yang ada di bagian depan kartu dengan menggunakan huruf alphabet. Kartu dicetak menggunakan kertas *art paper* dengan ketebalan 210 gsm dan dengan ukuran 8cm x 5,6cm. Kemudian menerapkan metode ceramah, tanya jawab, dan *game* dalam pembelajarannya.

Gambar 1. *Design* Media Kartu Flora Fauna



Tahap selanjutnya adalah penggunaan media yang telah dipilih dan dikembangkan. Hal tersebut dilakukan untuk menguji coba produk pada siswa dan untuk mendeskripsikan seberapa praktis dan efektif media kartu flora fauna terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa siswa kelas III di SDN Punjul 01 Tulungagung.

Media kartu digunakan sebagai alat yang membantu dalam kegiatan pembelajaran, diperkenalkan pada siswa dengan menyebutkan gambar yang terdapat di dalam kartu tersebut. Kemudian meminta persetujuan siswa bahwa setiap gambar mewakili aksara Jawa yang tertulis pada kartu karena gambar dari hewan, buah, ataupun bunga sesuai dengan bunyi aksara Jawa yang terdapat dalam setiap kartu. Apabila gambar hewan, buah ataupun bunga diawali dengan "ha" maka aksara yang ada di bawah gambar kartu berbunyi "ha" juga. Sehingga dengan melihat gambar siswa bisa langsung tahu aksara yang tertulis pada kartu tersebut.

Selain untuk kegiatan tanya jawab kartu juga digunakan untuk sarana permainan berkelompok. Siswa akan dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian setiap anggota kelompok maju satu per satu untuk menyusun kartu menjadi kata yang telah ditentukan. Jadi setiap anggota kelompok satu melawan anggota kelompok dua, begitu seterusnya sampai semua anggota kelompok maju dan menyusun kartu. Setiap anggota kelompok yang berhasil menyusun kartu dengan benar mendapatkan poin

dan kelompok dengan poin terbanyak adalah kelompok yang menang.

Pada pertemuan selanjutnya aturan permainan diganti dengan meminta setiap anggota kelompok maju dan membaca susunan kartu yang telah ditentukan lalu setiap kata yang berhasil dibaca dengan tepat akan mendapatkan poin. Sama seperti permainan sebelumnya, kelompok dengan poin terbanyak adalah kelompok yang menang.

Tahap kelima adalah meminta respon atau partisipasi dari siswa. Dalam kegiatan pembelajaran melibatkan siswa sangat penting, seperti meminta siswa mengajukan dan menjawab pertanyaan. Keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu prinsip belajar menurut Dr. Dimiyati dan Drs. Muldjono (2006:42). Sehingga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tahap terakhir dalam model ASSURE adalah evaluasi atau melakukan revisi terhadap hal-hal yang dirasa masih perlu diperbaiki. Setelah membuat *design* media, menyusun materi pembelajaran, dan menyusun beberapa instrumen untuk melengkapi data, selanjutnya adalah meminta penilaian validator untuk kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Selanjutnya hasil validasi tersebut dapat mendeskripsikan validitas media dan materi yang dikembangkan. Sedangkan evaluasi terhadap hasil belajar siswa berupa data *pre test* dan *post test* digunakan untuk menilai keefektifan media. Terakhir adalah evaluasi terhadap media oleh guru dan siswa melalui angket respon, maka akan didapatkan nilai kepraktisan media yang dikembangkan yaitu kartu flora fauna.

Setelah memutuskan pilihan dan mengembangkan media berupa kartu flora fauna sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca aksara Jawa kelas III sekolah dasar, langkah yang diambil selanjutnya adalah menentukan ahli media pembelajaran yang akan memberikan validitas atas media kartu flora fauna yang dikembangkan. Ahli media yang dipilih adalah Bapak Drs. Suprayitno, M.Si yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dan tentunya memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran. Media kartu flora fauna yang telah selesai dibuat dilakukan validasi oleh pakar media. Hasil validasi menunjukkan bahwa tampilan kartu sudah sangat sesuai dengan usia siswa kelas III sekolah dasar karena memilih warna cerah yang disukai anak-anak dan menampilkan gambar yang mudah dipahami oleh usia siswa kelas III sekolah dasar.

Tampilan media juga dinilai sudah menarik sehingga dirasa akan menambah minat siswa untuk belajar aksara Jawa dengan kartu flora fauna. Selain itu media juga dinilai mudah untuk digunakan karena tidak perlu menggunakan bantuan perangkat lain. Warna yang



dipadukan juga dinilai sudah cocok dan menarik, dengan warna bingkai kartu berwarna biru muda dan dipadukan dengan motif bintang laut berwarna merah muda sehingga menambah kesan ceria.

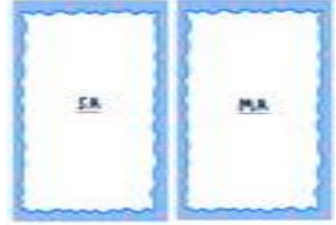
Font atau huruf yang dipilih sangat jelas dan memudahkan untuk dibaca, font yang digunakan adalah jenis “bakso sapi” dengan ukuran 20. Sedangkan gambar yang dipilih pada setiap kartu juga sudah baik dan sesuai dengan materi pembelajaran yaitu aksara Jawa. Isi dari kartu flora fauna juga dinilai sudah sangat sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

Penilaian terhadap media kartu flora fauna yang diberikan oleh validator sudah mencukupi kriteria bahwa media valid. Hal tersebut diketahui dari hasil yang validasi media yang menunjukkan persentase sebesar 88%, sehingga membuat media kartu flora fauna dapat dikatakan sangat valid sesuai dengan kriteria validitas produk. Skor yang diperoleh tergolong dalam rentang 81%-100% menurut tabel interpretasi validitas yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:134).

Namun, validator memberikan saran perbaikan terhadap gambar yang dirasa masih bisa dicari lebih tepat lagi, misalnya gambar bunga matahari pada aksara *ma* diganti dengan mawar. Sedangkan untuk aksara yang sulit dicari gambarnya adalah *ya*, dan *tha*. Akhirnya aksara tersebut menggunakan gambar hewan yakni (monyet hitam Sulawesi) dan bunga *thalia* atau kana air karena memang sulit dicari. Cukup sulit menemukan bunga, buah atau hewan lain yang diawali dengan “*ya*” selain *yaki*, sedangkan yang diawali dengan “*tha*” justru lebih sulit lagi sehingga dipilih bunga *thalia* atau kana air yang banyak dijumpai dan dirasa tidak asing bagi siswa namun belum mengetahui nama bunga tersebut. Sehingga hanya perlu diberikan informasi kepada siswa apabila masih terdapat beberapa gambar yang belum diketahui namanya.

Tabel 5. Design Media Kartu Flora Fauna setelah revisi

Tampilan	Keterangan
	Gambar depan kartu sebelum revisi
	Gambar depan kartu setelah revisi

	Bagian belakang kartu
--	-----------------------

Tabel 6. Hasil Validasi Media Kartu Flora Fauna

Keterangan	Persentase	Kategori
Validasi media	88%	Sangat valid

Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan skor penilaian yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{ER}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{44}{50} \times 100 \% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Dengan perhitungan tersebut maka media kartu flora fauna dapat dikatakan sangat valid untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar karena telah memperoleh persentase sebesar 88%.

Pada validasi materi pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di universitas Negeri Surabaya yang mengampu mata kuliah Bahasa Daerah. Setelah materi ditentukan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya materi dikirimkan kepada validator sebagai ahli materi agar mendapat penilaian kemudian untuk diterapkan pada siswa kelas III SDN Punjul 01 Tulungagung.

Setelah materi dikirimkan ternyata masih terdapat beberapa aspek yang belum terpenuhi. Pada aspek relevansi sudah dinilai baik dan sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan pemahaman siswa, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek keakuratan dinilai cukup baik dengan materi yang benar secara keilmuan serta materi yang jelas dan runtut. Pada aspek kelengkapan ternyata dinilai kurang baik karena materi yang disajikan masih kurang lengkap sehingga perlu untuk dilengkapi. Sedang pada aspek terakhir yaitu bahasa yang digunakan mendapat nilai sangat baik karena telah menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan memilih menggunakan kosakata yang tepat.

Setelah adanya penilaian dan saran dari validator dilaksanakan perbaikan terhadap materi yang dirasa masih kurang lengkap. Kemudian mengirimkan draft materi kembali kepada validator sehingga mendapatkan kriteria sangat valid digunakan tanpa revisi karena mendapatkan perolehan skor 44 dari total skor maksimal yaitu 50. Persentase perolehan materi menjadi 88% dan tergolong dalam rentang 81%-100% dengan kategori sangat valid menurut tabel interpretasi validitas Sugiyono

(2017:134). Dengan demikian maka materi dapat dinyatakan valid.

Tabel 7. Hasil Validasi Materi

Keterangan	Persentase	Kategori
Validasi materi	88%	Sangat valid

Hasil tersebut merupakan didapatkan dari angket validasi oleh ahli materi, berikut merupakan perhitungannya.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{ER}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{44}{50} \times 100 \% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi dinyatakan sangat valid sebab memperoleh presentase sebesar 88% dan termasuk dalam kategori sangat valid pada rentang 81%-100%.

Hasil uji coba yang selanjutnya adalah uji coba pada kepraktisan media. Instrumen uji coba berupa angket yang ditujukan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas III SDN Punjul 01 Tulungagung beserta Bapak Mustakhim selaku guru Bahasa Jawa. Uji coba kepraktisan dilakukan setelah adanya penerapan terhadap media kartu flora fauna terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa.

Siswa sebagai subjek yang paling berpengaruh karena mereka yang merasakan kepraktisan media dalam pembelajaran yang telah dilalui. Sedangkan guru juga memiliki pengaruh besar dalam uji coba kepraktisan karena memiliki pendapat yang kuat sebagai praktisi pembelajaran atau orang yang telah memiliki kemampuan dan pengalaman di pembelajaran Bahasa Jawa. Sehingga penilaian dari guru juga diperlukan untuk menentukan kepraktisan media kartu flora fauna.

Angket respon guru dan siswa mengacu pada skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban yang dapat dipilih berdasarkan skala pengukuran Sugiyono (2016:134). Terdapat beberapa aspek penilaian sehingga media dapat dikatakan praktis. Pada angket guru aspek yang dinilai adalah kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan dalam penggunaan media. Sedangkan pada angket siswa juga tidak jauh berbeda dengan angket guru, aspek yang dinilai adalah kesesuaian materi, bentuk media kartu flora fauna, ketertarikan siswa terhadap media, kemudahan penggunaan kartu, dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media kartu flora fauna.

Setelah dilakukan pengumpulan data angket ternyata diperoleh hasil yaitu 84% respon guru dan 95,6% respon siswa. Hal tersebut didapatkan dari poin-poin angket kepraktisan media yang menganggap bahwa aspek materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar, materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi disampaikan secara

runtut, dan materi telah dikembangkan untuk menambahkan wawasan atau pengetahuan dasar bagi siswa di kelas selanjutnya.

Pada aspek media tampilan dinilai sudah sangat menarik, media juga dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, media membantu siswa belajar membaca aksara Jawa lebih mudah, media mudah untuk digunakan, tampilan media juga dinilai jelas karena menggunakan huruf dan gambar yang jelas dan mudah dipahami.

Setiap poin pada angket memiliki *skor* maksimal 5 sehingga apabila dikalikan jumlah siswa yang sebanyak 23 orang, maka *skor* maksimal adalah 115. Hasil yang diperoleh dari angket siswa poin pertama mendapatkan nilai sebesar 113 yang menunjukkan sudah sangat sesuai. Pada poin kedua mendapatkan nilai 110 yang menunjukkan bahwa materi mudah untuk dipahami. Pada poin ketiga mendapat nilai sebesar 109 yang menunjukkan bahwa kartu memiliki bentuk dan warna yang menarik bagi siswa kelas III SDN punjul 01. Pada poin keempat mendapat 110 hal tersebut menunjukkan bahwa siswa SDN Punjul 01 Tulungagung merasa senang mempelajari aksara Jawa dengan menggunakan media kartu flora fauna. Poin kelima mendapat nilai 114 sehingga dikatakan bahwa bermain dengan menggunakan kartu flora fauna sangat menyenangkan.

Pada poin keenam mendapat nilai 112 sehingga media dapat dikatakan mudah untuk digunakan. Poin ketujuh mendapat 107 sehingga kartu dianggap dapat digunakan tanpa menggunakan bantuan perangkat lain. Poin ke delapan seluruh siswa menyatakan bahwa media tidak membutuhkan jaringan atau kuota internet karena memperoleh nilai maksimal yaitu 115. Pada poin kesembilan mendapat nilai 110 sehingga dinyatakan bahwa siswa SDN Punjul 01 semakin semangat belajar membaca aksara Jawa dengan menggunakan kartu flora fauna. Poin kesepuluh mendapat nilai 100 sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa kelas III SDN Punjul 01 mengalami peningkatan dalam membaca aksara Jawa dengan menggunakan kartu flora fauna.

Tabel 8. Hasil Angket Guru

Keterangan	Persentase	Kategori
Kepraktisan media kartu flora fauna	84%	Sangat praktis

Hasil perolehan *skor* angket guru mendapatkan total 42 dari total *skor* maksimal yaitu sebesar 50. Selanjutnya data dihitung untuk memperoleh persentase *skor* dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{ER}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{42}{50} \times 100 \% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Hasil dapat dideskripsikan bahwa bahwa media kartu flora fauna sangat praktis, hal itu sebab persentase skor yang didapatkan sebesar 84%. Skor tersebut dikategorikan sangat praktis karena termasuk dalam rentang 81-100% menurut tabel kepraktisan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:134).

Tabel 9. Hasil Angket Siswa

Keterangan	Persentase	Kategori
Kepraktisan media kartu flora fauna	95,6%	Sangat praktis

Perolehan persentase skor didapatkan dari pengisian angket siswa yang mendapatkan total skor 1.100 dari total skor maksimal sebanyak 1.150. hasil perhitungan persentase skor adalah sebagai berikut:

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

$$= \frac{1.100}{1.150} \times 100 \%$$

$$= 95,6\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil persentase angket siswa adalah sebesar 95,56%, sehingga media kartu flora fauna dapat dikatakan sangat praktis menurut Sugiyono (2017:134) karena termasuk dalam rentang 81-100% kategori sangat praktis.

Media kartu flora fauna tidak hanya ingin diketahui validitas dan kepraktisannya, namun juga keefektifannya sebagai media yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas III sekolah dasar pada keterampilan membaca aksara Jawa. Agar diketahui keefektifan media kartu flora fauna maka langkah yang dilakukan adalah melakukan *pre test* atau uji coba sehingga diketahui kemampuan awal siswa dan dapat menjadi perbandingan dengan kemampuan yang dimiliki setelah menggunakan media kartu flora fauna pada pembelajaran membaca aksara Jawa. Perbandingan tersebut diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan di akhir.

Tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas III SDN Punjul ini dilakukan secara lisan, hal ini berdasarkan Venny Indria Ekowati dalam Mulyana (2008) yang mengatakan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa mutlak dinilai dengan tes lisan agar aspek-aspek dapat dinilai secara jelas.

Aspek penilaian pada tes membaca aksara Jawa adalah aspek ketepatan menyuarakan tulisan, pelafalan, kelancaran, dan aspek vokal. Keempat aspek tersebut tidak bisa dinilai apabila hanya menggunakan tes tulis, sehingga tes lisan merupakan yang paling cocok.

Selanjutnya soal yang disajikan saat *pre test* dan *post test* merupakan soal yang sama sehingga tingkat kesukaran soal tidak berubah dan menjadi tolok ukur yang pas untuk mengetahui bagaimana perubahan

keterampilan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu flora fauna.

Dari hasil *pre test* diketahui bahwa keterampilan membaca aksara Jawa siswa masih sangat kurang. Siswa masih banyak banyak belum bisa menyuarakan aksara Jawa dengan tepat, melafalkan dengan benar, membaca dengan lancar, maupun mengucapkan dengan vokal yang jelas. Sehingga didapatkan nilai rata-rata *pre test* siswa yaitu 56,8. Sedangkan pada hasil *post test* diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 80. Kemudian langkah yang dilakukan selanjutnya adalah menghitung atau membandingkan selisih tes sehingga dapat diketahui keefektifannya dengan menggunakan rumus N-Gain. Berikut adalah perhitungan hasil rata-rata tes dengan rumus N-Gain:

$$g = \frac{post\ test - pre\ test}{100 - pre\ test}$$

$$= \frac{80 - 56,08}{100 - 56,08}$$

$$= \frac{23,92}{43,92}$$

$$= 0,54$$

Dengan perhitungan tersebut didapatkan hasil N-Gain adalah sebesar 0,54 dan apabila dilihat dari tabel kriteria pengukuran maka dapat dikatakan bahwa “terjadi peningkatan sedang” karena hasil n-gain termasuk ke dalam rentang $0,30 < g < 0,70$ menurut tabel kriteria keefektifan produk oleh Sundayana (2015). Meskipun hanya mengalami peningkatan sedang media dapat dikatakan efektif karena memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Punjul 01 Tulungagung.

Pada saat proses penggunaan media kartu flora fauna untuk pembelajaran membaca aksara Jawa respon atau tanggapan dari siswa kelas III SDN Punjul 01 sangat baik. Siswa nampak sangat tertarik ketika ditunjukkan kartu bergambar flora fauna dan sangat bersemangat ketika diminta menebak gambar apa yang tertera pada setiap kartu. Beberapa siswa memang masih ada yang belum mengetahui nama dari hewan, bunga, dan buah yang terdapat pada kartu, tapi ketika diberikan petunjuk dengan menyebutkan ciri-ciri dari hewan, bunga, atau buah mereka langsung bersemangat menebak jawaban dengan benar.

Ketika siswa diminta untuk bermain *game* membaca kata dengan menggunakan kartu flora fauna juga sangat bersemangat. Selain karena belum pernah melakukan permainan serupa, siswa semakin semangat karena bermain secara berkelompok sehingga jiwa kompetitif semakin meningkat. Semua berusaha untuk membaca aksara Jawa yang disusun dengan menggunakan kartu flora fauna dengan benar. Setelah berhasil membaca aksara Jawa siswa semakin bersemangat karena

mendapat poin dan berkesempatan untuk memenangkan permainan.

Setelah melakukan permainan beberapa siswa yang masih belum tepat dalam membaca aksara Jawa semakin semangat untuk menekuni keterampilan membaca aksara Jawa agar mampu membaca aksara Jawa dengan tepat seperti teman-teman lain yang sudah mahir. Hal-hal tersebut membuktikan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2017:2) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Hasil penemuan yang diperoleh dari penelitian juga selaras dengan pendapat dari Surayya (2012) yang menyampaikan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar dan memiliki fungsi untuk memperjelas informasi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka kartu flora fauna sudah memenuhi definisi dari media itu sendiri. Karena telah membantu siswa kelas III SDN Punjul 01 untuk mempelajari keterampilan membaca aksara Jawa dengan baik.

Tanggapan dari guru sebagai praktisi pembelajaran terhadap media kartu flora fauna juga sangat baik. Media dinilai menarik karena sebelumnya siswa belum pernah mengenal media kartu flora fauna untuk pembelajaran membaca aksara Jawa. Media dianggap praktis karena tidak membutuhkan perangkat lain dan tidak perlu digunakan dengan menggunakan *handphone android* mengingat tidak semua siswa sudah memiliki *handphone* sendiri.

Setelah diketahui terjadi peningkatan terhadap keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa, media kartu flora fauna juga dianggap mampu dikembangkan lagi untuk kemudian digunakan pada beberapa materi Bahasa Jawa lain atau bahkan untuk mata pelajaran lain.

Dari hal tersebut juga menunjukkan tujuan dan manfaat dari penelitian telah dicapai karena pengembangan media kartu flora fauna memberikan dampak yang baik bagi guru serta dapat dimanfaatkan sebagai acuan bahwa penggunaan media yang inovatif dan variatif dapat menjadi solusi atas masalah kesulitan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas III sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil dan pembahasan, penelitian dan pengembangan dengan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu flora fauna untuk keterampilan membaca aksara Jawa Siswa Kelas III sekolah dasar yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Punjul 01 Tulungagung dapat disimpulkan sebagai berikut.

Setelah melewati tahap pengembangan diketahui bahwa media kartu flora fauna sangat valid dan layak digunakan untuk membantu siswa kelas III SDN Punjul 01 Tulungagung dalam mengatasi masalah kesulitan membaca aksara Jawa. Kartu flora fauna juga sangat praktis karena mudah untuk digunakan. Selain itu, media visual berbentuk kartu tersebut efektif karena kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media sederhana menjadi lebih variatif dan inovatif pada pembelajaran membaca aksara Jawa dapat menjadi alternatif atau solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pemilihan media yang tepat untuk siswa.

Saran

Berdasarkan pada penelitian pengembangan media kartu flora fauna untuk keterampilan membaca aksara Jawa kelas III sekolah dasar, maka diberikan saran-saran agar dapat menjadi acuan perbaikan untuk penelitian yang akan datang.

Pengembangan media dapat lebih disesuaikan lagi dalam segi bentuk, *design*, warna, dan aturan permainan sehingga lebih menambah daya tarik pada media dan menciptakan pembelajaran membaca aksara Jawa menjadi lebih menyenangkan.

Diharapkan media juga dapat diuji coba pada dua kelas yang berbeda dengan perlakuan yang berbeda sehingga akan lebih terlihat perbedaan antara penggunaan media kartu flora fauna dan tanpa penggunaan media kartu flora fauna pada pembelajaran membaca aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). *Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar. JPGSD, 08(01)*. 154-164
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Dilamsyah, Mutiara; Subrata, H. (2019). *Pengembangan Media Pusarawa (Puzzle Aksara Jawa) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III Sd. Jpgsd, 08, 1–10*.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Hidayati, R., YP, S., & Artharina, F. P. (2019). *Keefektifan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 3(2)*. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17388>

- Iskandar, R. (2020). *Impelentasi Model ASSURE: untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4*, 1052-1065.
- Mauluddin, A. A., & Subrata, H. (2020). *Pengembangan Media ROPANTAR (Roda Panah Putar) untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (1).
- Mustofa abi hamid, d. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis.
- Rosala, D. (2017). *Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. ejournal.upi.edu*, 2 (1), 16–25.
- Sari, R. N., & Subrata, H. (2018). *Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) dalam Penerapan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDN Babatan 1 Surabaya. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Subrata, Heru. 2016. *Marsudi Basa lan Kasusastran Jawi*. Sidoarjo: Zifatama
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, Genjek; Setiawan, D. (2019). *Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis. Joyful Learning Journal*, 8(3), 149–153. <https://doi.org/10.15294/jlj.v8i3.31346>
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai*.

