

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KOKOMA (KOSAKATA NGOKO KRAMA) UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Restu Nur Avika Ritma Ratri

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : restu.18067@mhs.unesa.ac.id

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : maryamdamayanti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilandasi oleh adanya kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. Penyebabnya adalah guru dalam pembelajaran sering menggunakan metode ceramah dan terbatasnya media pembelajaran. Oleh sebab itu, dilaksanakan penelitian ini dengan tujuan untuk mengembangkan media Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata Ngoko Krama) sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa untuk peserta didik kelas V sekolah dasar hingga mencapai kelayakan dengan kualifikasi valid, efektif, dan praktis. Penelitian ini menerapkan model milik Sugiyono dengan penyederhanaan menjadi 7 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba dan revisi produk. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas V SDN Krembangan Sidoarjo. Hasil penelitian media Permainan Kartu Kokoma mendapatkan tingkat kevalidan dari validasi materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Selain itu media juga mendapatkan tingkat kevalidan dari validasi media sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Media dapat dikatakan efektif dengan hasil rata-rata skor N-Gain peserta didik sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Media mendapatkan tingkat kepraktisan dari angket respon guru sebesar 96,43% dengan kategori sangat praktis dan angket respon peserta didik sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil analisis penelitian, disimpulkan bahwa media Permainan Kartu Kokoma layak digunakan untuk pembelajaran materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa dengan kualifikasi valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Permainan, Kartu Kokoma, *Unggah-Ungguh*, Bahasa Jawa.

Abstract

This research is based on the difficulties experienced by students in learning the Javanese, especially Javanese language attitude. This reason is that teachers in learning often use the lecture method and the limitations of learning media. Therefore, this research was carried out with aim of developing the KOKOMA card game (ngoko krama vocabulary) media as a choice of learning media that can be used in learning Javanese language attitude for fifth grade elementary school students to achieve eligibility with valid qualifications, effective, and practical. This development research uses Sugiyono's model which has been simplified into seven stages, namely potential and problem, data collection, product design, design validation, design improvement, product testing, and product improvement. The data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative data analysis. The subjects in this research were the fifth-grade students of SDN Krembangan Sidoarjo. The results of the Kokoma card game media research get a 90% from material validation with the very valid category. In addition, the media also get 97,5% from media validation with the very valid category. The media can be said to be effective with the average N-gain score of 0,73. The media got the practicality level of the teacher's response questionnaires of 96,43% with the very practical category and the students response questionnaires of 100% with the very practical category. Based on the results of the research analysis, it was concluded that the Kokoma card game media was feasible to be used for learning Javanese language attitude with valid, practical, and effective qualifications.

Keywords: Game Media, Kokoma Card, Javanese Attitude, Javanese.

PENDAHULUAN

Secara umum, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia. Bahasa dapat diartikan sebagai suatu kemampuan milik manusia yang digunakan untuk berkomunikasi dengan manusia lain melalui tanda atau gerakan. Bahasa memungkinkan manusia untuk saling

berbagi informasi dengan mudah. Dalam budaya, salah satu unsur yang ada yaitu bahasa. Indonesia memiliki ragam bahasa yang mewakili tiap suku, salah satunya dalam suku Jawa terdapat bahasa Jawa.

Bahasa Jawa sebagian besar digunakan masyarakat Jawa yang berada di daerah Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Bahasa Jawa digunakan oleh masyarakat Jawa untuk

berkomunikasi dalam percakapan sehari-hari. Bahasa Jawa memiliki nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, di antaranya adalah nilai kesopanan, tata krama, dan tingkat tutur kata (Kuntari, 2017).

Bahasa Jawa perlu dilestarikan keberadaannya agar tidak luntur bahkan menghilang dihapus oleh perkembangan zaman. Berbagai upaya perlu dilakukan salah satunya dengan dikeluarkannya Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014. Dalam peraturan tersebut ditetapkan Bahasa Jawa menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di sekolah. Pembelajaran Bahasa Jawa diberikan dengan tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi bahasa Jawa dengan baik dan benar, secara tulis maupun lisan. Salah satunya dengan pembelajaran Bahasa Jawa materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa.

Unggah-Ungguh bahasa Jawa merupakan kaidah yang ada untuk mengatur komunikasi bahkan tingkah laku dengan tujuan menjaga nilai sopan santun dan saling menghargai serta menghormati orang lain (Arfianingrum, 2020). *Unggah-Ungguh* bahasa Jawa dapat diartikan sebagai peraturan dalam komunikasi agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam hal perilaku ataupun ucapan orang lain (Subrata, 2016). Dapat disimpulkan bahwa *unggah-ungguh* adalah ragam bahasa yang digunakan masyarakat Jawa dalam menghargai dan menghormati lawan bicaranya.

Materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa diberikan untuk memudahkan peserta didik memahami ragam tingkat tutur kata bahasa Jawa dan mampu menggunakannya dengan tepat dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam ragam bahasa Jawa terdapat perbedaan dalam penggunaan tiap ragam bahasa sesuai tingkat tutur katanya.

Terdapat tiga tingkatan dalam bahasa Jawa sesuai dengan penggunaannya dalam masyarakat (Sasangka & Maryani, 2004). Tiga tingkatan ini adalah ragam *ngoko*, ragam *madya*, dan ragam *krama*. Namun dari ketiga tingkat tersebut kemudian diuraikan menjadi sembilan yakni; *Ngoko andhap antya basa*, *Ngoko andhap basa antya*, *Madya ngoko*, *Madya krama*, *Kramantara*, *Wredakrama*, *Kramadesa*, *Mudakrama*, dan *Krama inggil*. Hingga akhirnya disederhanakan menjadi 4 oleh para pakar bahasa Jawa, yaitu *ngoko lugu*, *ngoko alus*, *krama lugu*, dan *krama inggil*. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berbahasa sesuai kebutuhan dan tingkat perkembangannya.

Dengan adanya perbedaan penggunaan dalam ragam bahasa Jawa, peserta didik perlu memahami tentang mawas diri, mawas ragam yang dipilih, mawas kosakata, serta mawas sikap.

Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas seringkali menggunakan metode ceramah, guru menjelaskan dan peserta didik mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dengan metode tersebut sering kali berulang dan pada akhirnya memunculkan rasa kejenuhan

dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik kurang dalam pemahaman ragam tingkat tutur bahasa Jawa dan tidak menggunakannya dalam percakapan sehari-hari. Hal tersebut mampu dinetralisir apabila materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa diberikan dengan bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Purwanti, S.Pd, diperoleh beberapa catatan dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa. Kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi bahasa Jawa krama kurang memuaskan. Selain itu, terdapat keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran Bahasa Jawa. Sebagian besar materi dijelaskan dengan cara lisan dengan sumber belajar masih terbatas pada buku dan LKS.

Berdasarkan catatan hasil wawancara yang sudah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa masalah yang terjadi yaitu terbatasnya media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa. Hal tersebut berdampak pada minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya untuk pembelajaran Bahasa Jawa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien (Fadilah, 2006). Media pembelajaran berperan sebagai pendamping yang menjadikan proses pembelajaran menjadi interaktif (Purba et al., 2020). Media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik dan peserta didik lebih mudah dalam mengingat serta memahami materi yang diberikan.

Pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memaksimalkan gambar sebagai media visual untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu pemilihan media pembelajaran juga harus memerhatikan indikator media yang baik menurut Riyana (dalam Pratiwi & Meilani, 2018) yaitu media pembelajaran harus relevan atau sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dan bahan ajar, sehingga materi dapat lebih mudah dipahami peserta didik dengan cepat.

Pengembangan media pembelajaran dalam bahasa Jawa telah dikembangkan dengan berbagai macam bentuk dan jenis media. Jenis atau bentuk media yang paling sering digunakan adalah kartu, baik berupa kartu huruf maupun kartu kata. Media yang telah dikembangkan seperti Kartu Pintar Jawa oleh (Sari & Subrata, 2018), Kartu Aksara Jawa oleh (Ariani & Subrata, 2020), Puzzle Aksara Jawa oleh (Dilamsyah & Subrata, 2020), dan Kartu Domino Aksara Jawa oleh (Yushofa & Subrata, 2021). Dari keempat media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa kartu efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Salah satu media kartu yang dapat digunakan untuk pembelajaran *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa adalah permainan kartu kosakata. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Zahro, 2019) dengan hasil bahwa media permainan kartu kosakata memiliki pengaruh positif dalam hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian juga

dilakukan oleh (Syahida, 2016) dengan hasil bahwa media permainan kartu kosakata dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Permainan kartu kosakata adalah permainan yang memungkinkan peserta didik untuk mengingat kosakata dengan mudah. Kartu kosakata terdiri dari berbagai macam gambar animasi kegiatan sehari-hari dan tulisan kosakata di bawahnya.

Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) tidak seperti media permainan kartu kosakata yang lain. Perbedaannya ada pada isi kosakata yang ada di dalamnya yaitu kosakata bahasa Jawa *ngoko* dan *krama*. Sampul dari Kartu Kokoma akan digunakan motif batik yang merupakan identitas dari suku Jawa. Pemilihan motif batik ini bertujuan agar peserta didik tertarik lebih jauh untuk mengetahui isi Kartu Kokoma. Di dalam setiap Kartu Kokoma terdapat gambar animasi kegiatan sehari-hari dan tulisan kosakata bahasa Jawa *ngoko* atau *krama* dengan bingkai warna berbeda agar peserta didik tertarik untuk membaca isi setiap kartu.

Permainan Kartu Kokoma memiliki cara bermain yang sederhana yakni dengan menemukan pasangan dari tiap kartu kosakata yang didapatkan. Tiap peserta didik akan mendapatkan kartu kosakata sejumlah 4 dan bergantian mengambil kartu yang berada di tengah maupun kartu yang telah dibuang oleh peserta didik sebelumnya. Peserta didik akan bermain secara bergantian mencari pasangan dari kartu yang didapatkan. Pemenang ditentukan dari seberapa banyak pasangan kartu yang didapatkan tiap peserta didik. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu kosakata yang paling banyak adalah pemenangnya.

Adapun penelitian terdahulu yang mengangkat topik media kartu kosakata yaitu; penelitian yang dilakukan pada tahun 2016 oleh Fatihatus Syahida dengan judul “Pengembangan Media Kartu untuk Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa bagi Siswa SD/MI Kelas V”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa pengembangan kartu kata dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam mengajarkan unggah-ungguh basa dengan kegiatan yang menarik (Syahida, 2016). Perbedaan penelitian Syahida dengan penelitian ini ada pada jenis permainan kartu yang digunakan. Pada penelitian Syahida memiliki jenis permainan kartu yang mengharap siswa dapat membuat kalimat sederhana dari kata yang ada dalam kartu, sedangkan penelitian ini memiliki jenis permainan kartu yang memungkinkan siswa untuk memahami dan mengingat kosakata dalam bahasa Jawa *Ngoko* dan *Krama*.

Yang kedua adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Muhimatuz Zahro dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Pintar Bahasa Jawa terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan *Unggah-Ungguh* di SDN Gading 1

Tambakrejo Bojonegoro”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa media kartu kata memiliki pengaruh positif dalam hasil belajar mata pelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan *unggah-ungguh* dengan t hitung \geq tabel atau $3,6 \geq 1,684$ artinya H_0 diterima dan H_0 ditolak (Zahro, 2019). Perbedaan penelitian Zahro dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang digunakan serta penggunaan kartu dalam pembelajaran.

Yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Ultari Ningsih dengan judul “Penerapan Media Kartu Kosakata dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di TK FKIP UNSYIAH Banda Aceh”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa penggunaan media kartu kosakata memberikan pengaruh baik dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak (Ningsih, 2017). Perbedaannya ada pada jenis penelitian yang digunakan, materi pembelajaran serta subjek penelitian.

Yang keempat adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Johan R Matondang dengan judul “Implementasi Media Kartu Kosakata dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 096113 Tanjung Saribu”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa penggunaan media kartu kosakata untuk meningkatkan kemampuan berbicara menunjukkan dampak yang positif (Matondang, 2021). Perbedaannya dengan penelitian ini ada pada jenis penelitian yang digunakan serta materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan permainan kartu kosakata dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V Sekolah Dasar”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar?

METODE

Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan jenis dari penelitian ini. Penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan hasil akhir berupa produk dan uji kevalidan serta keefektifan produk yang dihasilkan (Salim & Haidir, 2019). Dengan begitu penelitian pengembangan dapat dikatakan sebagai langkah atau proses pengembangan produk, baik baru maupun penyempurnaan produk yang sudah ada. Jenis

penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai penelitian dengan tujuan mengembangkan produk agar dapat digunakan dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan masa kini.

Dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian



Gambar 1. Tahapan Prosedur Penelitian dan Pengembangan Sugiyono yang telah disederhanakan

Berikut merupakan tahapan-tahapan dari penelitian dan pengembangan media Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) yaitu:

(1) Potensi dan masalah merupakan tahap awal untuk mengetahui potensi dan masalah dari suatu penelitian. Pada tahap ini dilakukan wawancara singkat dengan guru kelas V SDN Krembangan Sidoarjo yaitu Ibu Purwanti, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan di kelas V khususnya dalam materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam berbahasa krama karena kurangnya pemahaman dan minimnya kosakata krama yang diingat peserta didik. Sedangkan potensi penelitian ini yaitu media pembelajaran khususnya untuk materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa.

(2) Pengumpulan data dilaksanakan dengan cara mengumpulkan informasi untuk digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Terdapat dua tahapan yang dilakukan, yang pertama adalah wawancara secara non-formal kepada guru di SDN Krembangan yaitu Ibu Purwanti, S.Pd. Tahapan yang kedua adalah tahap mengumpulkan sumber referensi sebagai upaya dalam mendukung pengembangan media Permainan Kartu Kokoma. Sumber referensi pengembangan media pembelajaran berasal dari berbagai sumber informasi seperti buku, jurnal, dan internet.

(3) Desain produk merupakan kegiatan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada

tahapan desain produk, media Permainan Kartu Kokoma dirancang dari berbagai aspek seperti tampilan, bahan, ukuran, komposisi warna, jenis huruf, gambar, serta penempatan komponen-komponen dalam media. Tahapan ini dilakukan untuk mempermudah dalam proses pembuatan media.

(4) Validasi desain adalah proses aktivitas yang dilakukan untuk menilai desain produk sudah menjadi solusi terhadap masalah yang ditemukan atau belum. Validasi produk dilaksanakan oleh para ahli baik ahli materi maupun ahli media. Masing-masing validator merupakan ahli pada bidang materi Bahasa Jawa dan ahli pada bidang media. Adapun kualifikasi seorang validator adalah pendidikan minimal S2 dan memiliki pengalaman yang baik dalam bidangnya. Validasi materi dilaksanakan oleh Dr. Heru Subrata, M.Si., selaku dosen pengampu mata kuliah Bahasa Jawa di PGSD UNESA. Validasi media dilaksanakan oleh Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Aplikasi Komputer di PGSD UNESA.

(5) Revisi desain dilakukan dengan memperbaiki produk sesuai dengan catatan dari ahli yang memvalidasi media. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik.

(6) Uji coba produk adalah proses kegiatan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media Permainan Kartu Kokoma. Uji coba dilaksanakan pada 6 peserta didik kelas V di SDN Krembangan Sidoarjo.

(7) Revisi produk adalah kegiatan untuk memastikan media sudah dikembangkan dengan baik dan layak digunakan untuk pembelajaran. Setelah uji coba, data yang didapatkan akan dianalisis dengan metode analisis data yang telah ditentukan. Langkah berikutnya adalah memodifikasi desain produk berdasarkan kelemahan yang ditemukan pada saat uji coba produk dan setelahnya dapat menjadi produk akhir yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran ataupun masukan dari ahli materi, ahli media, respon peserta didik, serta respon guru. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil nilai validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon peserta didik terhadap media, dan hasil tes peserta didik yang selanjutnya diolah serta dihitung untuk mengetahui keefektifan dari media permainan Kartu Kokoma.

Penelitian ini menggunakan acuan skala *Likert* dengan 4 pilihan jawaban dalam instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk validasi materi, validasi media, dan angket respon guru.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

| Skor | Kriteria |
|------|-------------|
| 1 | Kurang Baik |
| 2 | Cukup Baik |
| 3 | Baik |
| 4 | Sangat Baik |

(Sugiyono, 2019)

Setelah data dari ahli media dan ahli materi didapatkan, kemudian data akan dianalisis untuk menentukan hasil persentase menggunakan rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

ρ = Angka persentase

F = Frekuensi

N = Nilai maksimal

Persentase validitas yang didapatkan dari perhitungan tersebut kemudian dianalisis dengan tabel kategori berdasarkan kriteria tingkat kevalidan yang sudah ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

| Skor | Kriteria |
|--------------------------|--------------|
| $0\% \leq x \leq 20\%$ | Tidak Valid |
| $20\% \leq x \leq 40\%$ | Kurang Valid |
| $40\% \leq x \leq 60\%$ | Cukup Valid |
| $60\% \leq x \leq 80\%$ | Valid |
| $80\% \leq x \leq 100\%$ | Sangat Valid |

(Sugiyono, 2019)

cSelanjutnya untuk angket kepraktisan peserta didik menggunakan skala Guttman agar memudahkan dalam pengisian angket dengan lebih ringkas serta dengan hasil yang bersifat tegas.

Tabel 3. Pengukuran Skala Guttman

| Skor | |
|------|-------|
| 1 | 2 |
| Ya | Tidak |

(Sugiyono, 2019)

Setelah data dari angket kepraktisan guru dan peserta didik diperoleh, kemudian data akan dianalisis untuk menentukan hasil persentase menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

ρ = Angka persentase

F = Frekuensi

N = Nilai maksimal

Persentase kepraktisan yang didapatkan dari perhitungan tersebut kemudian dianalisis dengan berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan yang sudah ditetapkan dalam tabel kategori sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

| Skor | Kriteria |
|--------------------------|----------------|
| $0\% \leq x \leq 20\%$ | Tidak Praktis |
| $20\% \leq x \leq 40\%$ | Kurang Praktis |
| $40\% \leq x \leq 60\%$ | Cukup Praktis |
| $60\% \leq x \leq 80\%$ | Praktis |
| $80\% \leq x \leq 100\%$ | Sangat Praktis |

(Sugiyono, 2019)

Lembar pre tes dan post tes yang diisi oleh peserta didik digunakan untuk menentukan keefektifan media Permainan Kartu Kokoma. Media dapat dikatakan efektif apabila terdapat peningkatan pada hasil *pre-tes* dan *post-tes* peserta didik. Hasil tes peserta didik akan dianalisis dengan menggunakan rumus skor n-gain sebagai berikut:

$$N\text{-gain skor} = \frac{\text{pos tes} - \text{pre tes}}{100 - \text{pre tes}}$$

Setelah didapatkan skor n-gain, kemudian dihitung menghitung skor n-gain secara keseluruhan untuk mengetahui rata-rata dari perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor n-gain}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Dari hasil perhitungan skor tersebut dapat diketahui nilai keefektifan media dengan dikategorikan pada tabel kriteria berikut:

Tabel 5. Kriteria N-Gain

| Skor | Kriteria |
|--------------------------|---------------------------|
| $-1,00 \leq g \leq 0,00$ | Terjadi Penurunan |
| $g = 0,00$ | Tidak Terjadi Peningkatan |
| $0,00 \leq g \leq 0,30$ | Rendah |
| $0,30 \leq g \leq 0,70$ | Sedang |
| $0,70 \leq g \leq 1,00$ | Tinggi |

(Sundayana, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan berupa produk media pembelajaran berbentuk Permainan Kokoma untuk pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar. Proses penelitian pengembangan dilaksanakan melalui tahap-tahap desain pengembangan Sugiyono yang telah disederhanakan menjadi 7 tahapan sebagai berikut:

Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilakukan wawancara singkat dengan guru kelas V SDN Krembangan Sidoarjo yaitu Ibu Purwanti, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan di kelas V khususnya dalam materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam berbahasa krama karena kurangnya pemahaman dan minimnya kosakata krama yang diingat peserta didik. Sedangkan potensi penelitian ini yaitu media pembelajaran khususnya untuk materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa.

Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan perencanaan produk dengan cara mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Terdapat dua tahapan yang dilakukan, yang pertama adalah wawancara secara non-formal kepada guru di SDN Krembangan yaitu Ibu Purwanti, S.Pd. Tahapan yang kedua adalah tahap mengumpulkan sumber referensi sebagai upaya dalam mendukung pengembangan media Permainan Kartu Kokoma. Pengembangan media pembelajaran memiliki sumber informasi yang berasal dari berbagai sumber informasi seperti buku, jurnal, dan internet.

Desain Produk

Pada tahapan desain produk, media Permainan Kartu Kokoma dirancang dari berbagai aspek seperti tampilan, bahan, ukuran, komposisi warna, jenis huruf, gambar, serta penempatan komponen-komponen dalam media. Tahapan ini dilakukan untuk mempermudah dalam proses pembuatan media.

Berdasarkan data-data yang telah didapatkan sebelumnya, media Permainan Kartu Kokoma mulai dirancang dengan kertas Art Paper 260 gsm dengan panjang kartu 10 cm dan lebar kartu 7 cm. Bagian belakang kartu dirancang dengan background batik motif *kawung*, serta terdapat logo Kartu Kokoma di tengahnya.



Gambar 2. Desain Belakang Kartu Kokoma

Pada bagian depan kartu Kokoma dirancang dengan 2 jenis kartu yaitu kartu kata *ngoko* dan kartu kata krama. Pada kartu kata *ngoko* menggunakan background warna biru dengan simbol huruf Ng di sudut kanan atas dan kiri bawah kartu. Gambar animasi diletakkan di bagian tengah kartu dan di bawahnya terdapat tulisan kosakata yang sesuai dengan gambar. Jenis huruf yang digunakan untuk kata *ngoko* adalah Luciole.



Gambar 3. Desain Kartu Kata *Ngoko*

Pada kartu kata *krama* menggunakan background warna oranye dengan simbol huruf Kr di sudut kiri atas dan kanan bawah kartu. Gambar animasi diletakkan di bagian tengah kartu dan di bawahnya terdapat tulisan kosakata yang sesuai dengan gambar. Jenis huruf yang digunakan untuk kata *krama* adalah Luciole.



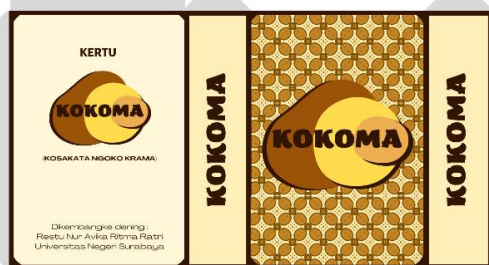
Gambar 4. Desain Kartu Kata *Krama*

Selanjutnya merancang desain lembar cara bermain dengan menggunakan kertas hvs dengan ukuran 25 cm x 20 cm. Lembar tersebut diberi bingkai batik *kawung* dan background warna krem. Lembar cara bermain terbagi menjadi 2 bagian kanan dan kiri. Pada bagian kiri berupa halaman yang berisikan logo Kokoma, nama kartu, gambar kartu kata *ngoko* dan *krama*, serta tulisan jenis kartu yang ada dalam Kartu Kokoma. Sedangkan pada bagian kanan berisikan cara bermain Kartu Kokoma yang dijelaskan dalam bahasa Jawa *ngoko*.



Gambar 5. Lembar Cara Bermain

Bagian terakhir yang dirancang adalah kotak Kartu Kokoma. Kotak kartu memiliki 3 bagian yakni bagian depan, belakang dan samping. Pada bagian depan terdapat nama kartu, logo kartu dan identitas pembuat kartu. Pada bagian belakang kartu dirancang persis seperti desain bagian belakang Kartu Kokoma. Sedangkan bagian samping terdapat tulisan Kokoma.



Gambar 6. Desain Kotak Kartu Kokoma

Validasi Desain

Validasi desain berisikan proses aktivitas yang dilakukan untuk menilai desain produk sudah menjadi solusi terhadap masalah yang ditemukan atau belum. Validasi produk dilaksanakan oleh para ahli baik ahli materi maupun ahli media. Masing-masing validator merupakan ahli pada bidang materi Bahasa Jawa dan ahli pada bidang media. Adapun kualifikasi seorang validator adalah pendidikan minimal S2 dan memiliki pengalaman yang baik dalam bidangnya. Validasi materi dilaksanakan oleh Dr. Heru Subrata, M.Si., selaku dosen pengampu mata kuliah Bahasa Jawa di PGSD UNESA. Validasi media dilaksanakan oleh Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Aplikasi Komputer di PGSD UNESA.

Tahap validasi media ini dilakukan sebagai uji kevalidan media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Adapun hasil validasi dari validator materi dan validator media adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Skor Penilaian Validasi

| No. | Aspek Penilaian | Jumlah tiap Aspek | Skor Max | Persentase | Kategori |
|------------------|-----------------|-------------------|----------|------------|--------------|
| 1. | Media | 78 | 80 | 97,5% | Sangat Valid |
| 2. | Materi | 31 | 40 | 77,5% | Valid |
| Jumlah | | 109 | 120 | - | |
| Rata-Rata | | | | 87,5% | Sangat Valid |

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa media Permainan Kartu Kokoma memperoleh persentase sebesar 87,5% yang berarti termasuk dalam rentang 80%-100% dengan kategori sangat valid.

Revisi Desain

Ahli yang memvalidasi desain produk akan memberikan catatan kekurangan produk yang akan dijadikan pedoman dalam merevisi desain produk. Revisi ini dilakukan dengan tujuan agar menghasilkan produk yang lebih baik. Berikut tabel saran yang diberikan oleh validator:

Tabel 7. Saran Validator

| No. | Validator | Saran | Keterangan |
|-----|--------------------------------------|---|------------------|
| 1. | Dr. Heru Subrata, M.Si (Dosen UNESA) | Petunjuk "CARANE DOLANAN" harap disederhanakan. Buatlah dalam bentuk tutorial dengan bahasa yang operasional dan gampang dipahami anak. | Sudah diperbaiki |

Sesuai dengan saran validator, media Permainan Kartu Kokoma direvisi untuk memperbaiki kesalahan yang ada. Berikut gambar hasil perbaikan desain produk:



Gambar 7. Cara bermain sebelum diperbaiki



Gambar 8. Cara Bermain setelah diperbaiki

Adapun data hasil revisi oleh validator yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Skor Penilaian Revisi Desain Produk

| No. | Aspek Penilaian | Jumlah tiap Aspek | Skor Max | Persentase | Kategori |
|------------------|-----------------|-------------------|----------|------------|--------------|
| 1. | Media | 78 | 80 | 97,5% | Sangat Valid |
| 2. | Materi | 36 | 40 | 90% | Sangat Valid |
| Jumlah | | 114 | 120 | - | |
| Rata-Rata | | | | 93,75% | Sangat Valid |

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa media Permainan Kartu Kokoma memperoleh persentase sebesar 93,75% yang berarti termasuk dalam rentang 80%-100% dengan kategori sangat valid.

Uji Coba Produk

Setelah divalidasi dan direvisi, langkah berikutnya adalah uji coba produk. Hal ini dilakukan dengan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media Permainan Kartu Kokoma. Uji coba produk dilakukan pada 6 peserta didik kelas V SDN Krembangan Sidoarjo. Dalam pelaksanaan uji coba produk terdapat beberapa langkah kegiatan, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik diberikan lembar *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa.
2. Penjelasan cara bermain Kartu Kokoma serta penjelasan singkat tentang materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa.
3. Peserta didik bermain Kartu Kokoma.
4. Peserta didik diberikan lembar *post-test* untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa setelah bermain Kartu Kokoma.
5. Peserta didik diberikan lembar angket untuk

mengetahui respon peserta didik terhadap media Permainan Kartu Kokoma.

Pada kegiatan uji coba produk dilakukan pengujian produk dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media Permainan Kartu Kokoma. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan N-Gain berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh peserta didik tersebut sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik

| No. | Nama Peserta Didik | Nilai | | Selisih Nilai | N-Gain | Kriteria |
|------------------|--------------------|-----------------|------------------|---------------|--------|----------|
| | | <i>Pre-Test</i> | <i>Post-Test</i> | | | |
| 1. | ANA | 79 | 96 | 17 | 0,81 | Tinggi |
| 2. | MR | 54 | 74 | 20 | 0,43 | Sedang |
| 3. | AAN | 79 | 94 | 15 | 0,71 | Tinggi |
| 4. | TAAN | 76 | 98 | 22 | 0,92 | Tinggi |
| 5. | JA | 62 | 96 | 34 | 0,89 | Tinggi |
| 6. | SR | 76 | 92 | 16 | 0,67 | Sedang |
| Jumlah | | 426 | 550 | 140 | 4,43 | - |
| Rata-Rata | | 71 | 91,67 | 23,33 | 0,73 | Tinggi |

Dari perhitungan skor n-gain tersebut, hasil yang diperoleh mendapatkan skor rata-rata 0,73. Skor yang diperoleh termasuk pada persentase $0,70 < g < 1,00$ dengan kategori tinggi.

Setelah kegiatan uji coba selesai, peserta didik dan guru mengisi angket yang digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media Permainan Kartu Kokoma. Hasil respon disajikan sebagai berikut:

Tabel 10. Skor Angket Respon Peserta Didik dan Guru

| No. | Aspek Penilaian | Jumlah tiap Aspek | Skor Max | Persentase | Kategori |
|------------------|----------------------|-------------------|----------|------------|----------------|
| 1. | Respon Guru | 27 | 28 | 96,43% | Sangat Praktis |
| 2. | Respon Peserta Didik | 60 | 60 | 100% | Sangat Praktis |
| Jumlah | | 87 | 88 | - | - |
| Rata-Rata | | | | 98,2% | Sangat Praktis |

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa media Permainan Kartu Kokoma memperoleh persentase sebesar 98,2% yang berarti termasuk dalam rentang 80%-100% dengan kategori sangat praktis.

Revisi Produk

Media Permainan Kartu Kokoma telah dikembangkan dan melewati uji kevalidan, uji keefektifan dan uji kepraktisan sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya. Sehingga media Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) layak digunakan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

Kevalidan

Uji kevalidan materi dan media dalam penelitian ini dilakukan oleh pakar yang berpengalaman di bidangnya. Uji kevalidan ini dilakukan untuk mengetahui apakah media Permainan Kartu Kokoma dapat dikatakan baik atau tidak. Sesuai dengan pendapat Rivai (dalam Arsyad, 2011) bahwa media dapat dikatakan baik apabila memenuhi 5 indikator yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Kelima indikator ini dipakai dalam uji kevalidan materi dan media Permainan Kartu Kokoma.

Pengembangan media Permainan Kartu Kokoma ini telah divalidasi materinya oleh Dr. Heru Subrata, M.Si., selaku dosen PGSD UNESA. Hasil dari validasi materi media Permainan Kartu Kokoma didapatkan persentase 90% dengan kategori sangat valid.

Hasil persentase yang didapatkan merupakan hasil akhir setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator yakni menyederhanakan petunjuk cara bermain Kartu Kokoma dengan menggunakan bahasa operasional dan mudah dipahami peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Rivai (dalam Arsyad, 2011) bahwa media harus relevan atau sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik.

Uji kevalidan yang selanjutnya adalah validasi media yang dilakukan oleh Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen PGSD UNESA. Hasil dari validasi media Permainan Kartu Kokoma didapatkan persentase 97,5% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan kedua uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media Permainan Kartu Kokoma sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 93,75%.

Keefektifan

Dalam penelitian pengembangan, keefektifan media didapat dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh peserta didik pada kegiatan uji coba pemakaian. Hal ini selaras dengan pendapat (Purba et al., 2020) yang menyatakan bahwa suatu media dapat dikatakan efektif apabila terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian pengembangan ini didapatkan hasil rata-rata nilai *pre-test* sebesar 71. Berdasarkan hasil nilai saat *pre-test* terlihat bahwa setiap peserta didik memiliki pemahaman dan kemampuan mengingat kosakata ngoko dan krama yang berbeda-beda. Namun terdapat perubahan setelah peserta didik melaksanakan kegiatan belajar

dengan menggunakan media Permainan Kartu Kokoma, yaitu adanya peningkatan hasil rata-rata nilai *post-test* sebesar 91,67.

Selanjutnya hasil dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus *n-gain*. Hasil dari analisis tersebut adalah didapatkan perolehan rata-rata sebesar 0,73 dengan kategori tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa media Permainan Kartu Kokoma efektif digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar karena terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang terlihat dari hasil rata-rata *n-gain* sebesar 0,73.

Kepraktisan

Tingkat kepraktisan media didapatkan dengan menganalisis hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket respon guru dan angket respon peserta didik diberikan pada kegiatan akhir dalam uji coba produk yang dilaksanakan pada 6 peserta didik kelas V di SDN Krembangan.

Dari hasil analisis angket respon guru didapatkan persentase sebesar 96,43% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan dari hasil analisis angket respon peserta didik didapatkan persentase sebesar 100% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada kolom saran di angket respon peserta didik terdapat beberapa tanggapan peserta didik tentang media Permainan Kartu Kokoma yakni peserta didik ingin memiliki Kartu Kokoma untuk bermain kapan pun mereka inginkan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dalam kegiatan belajar sambil bermain dengan media Permainan Kartu Kokoma. Selaras dengan pendapat (Nasution, 2000) yang menjelaskan bahwa salah satu manfaat dari media pembelajaran yaitu menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik. Terbukti selama proses uji coba berlangsung, terlihat bahwa peserta didik antusias dan aktif dalam kegiatan yang dilakukan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran berupa Permainan Kartu Kokoma untuk pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) yang telah dikembangkan melalui berbagai tahap pengembangan mendapatkan hasil valid dengan persentase uji kevalidan materi sebesar 90% dan persentase uji kevalidan media sebesar 97,5%.
2. Kepraktisan media Permainan Kartu Kokoma didapatkan dari analisis hasil angket respon guru dengan persentase sebesar 96,43% dan hasil angket respon peserta didik dengan persentase sebesar 100%, serta termasuk kategori sangat praktis, sehingga dapat

dikatakan bahwa media Permainan Kartu Kokoma dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa.

3. Media Permainan Kartu Kokoma dinyatakan efektif didukung dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik berupa hasil rata-rata n-gain 0,73 dan termasuk dalam kategori tinggi.

Dengan begitu, media Permainan Kartu KOKOMA (Kosakata *Ngoko Krama*) dapat dikatakan valid, praktis dan efektif, serta dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media untuk pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar.

Saran

1. Media Permainan Kartu Kokoma dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan.
2. Media Permainan Kartu Kokoma ini dikhususkan untuk materi *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa dengan kosakata yang terbatas, untuk pengembangan selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambahkan kosakata sesuai kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak.
- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 154–164.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pengajaran*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Dilamsyah, M., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media PUSARAWA (Puzzle Aksara Jawa) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Fadilah, N. U. (2006). *Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran*.
- Kuntari, U. (2017). *Unggah Ungguh Basa Jawa* (D. S (ed.)). Pustaka Widyatama.
- Matondang, J. R. (2021). *Implementasi Media Kartu Kosakata dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 096113 Tanjung Saribu*. *Jurnal Intelektiva*.
- Nasution, S. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. PT. Bina Aksara.
- Ningsih, U. (2017). Penerapan Media Kartu Kosakata dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di TK FKIP UNSYIAH Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 2(1).
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., & Dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendidikan dan Jenis Edisi Pertama*.
- 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*, 6(5).
- Sasangka, S. S. T. W., & Maryani, Y. (2004). *Unggah-ungguh Bahasa Jawa*. Yayasan Paramalingua.
- Subrata, H. (2016). *Marsudi Basa lan Sastra Jawi*. Zifatama Jawara.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. CV. Alfabeta.
- Sundayana, H. R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*.
- Syahida, F. (2016). Pengembangan Media Kartu untuk Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa bagi Siswa SD/MI Kelas V. *SKRIPSI Mahasiswa UM*, 0(0).
- Yushofa, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Permainan DAWA (Domino Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5).
- Zahro, M. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Pintar Bahasa Jawa terhadap Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Unggah-Ungguh di SDN Gading 1 Tambakrejo Bojonegoro*.

