**EFEKTIVITAS PERMAINAN FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA DI KELAS III SDN PAMOTAN II**

Wiwid Febrian Ekaputri

PGSD, FIP Universitas Negeri Surabaya, wiwid.17010644041@mhs.unesa.ac.id

Heru Subrata

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

Abstrak

Proses pembelajaran yang menarik, melibatkan siswa serta menunjang pemahaman siswa merupakan hal yang sangat penting bagi seorang Guru. Sehingga perlu diterapkannya sebuah jembatan khusus untuk mencapai tujuan tersebut. Penggunaan media dengan kategori permainan akan membuat siswa lebih memahami tentang penulisan Aksara Jawa, karena dengan bermain sambil belajar akan menumbuhkan sikap kepedulian siswa terhadap materi yang diterima. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas III SDN Pamotan II. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, pengisian kuisioner, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran menulis Aksara Jawa mengalami peningkatan dalam hasil belajar yang dicapai siswa. Dalam proses penerapan permainan *Flashcrad* siswa aktif dalam menjawab Aksara Jawa pada *Flashcard* serta meningkatnya kreativitas siswa dalam menyusun kalimat sederhana. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Aksara Jawa juga meningkat dibandingkan pembelajaran sebelum penerapan permainan *Flashcard*.

**Kata Kunci:** Permainan *Flashcard*, Menulis Aksara Jawa

Abstract

*An interesting learning process, involving students and supporting student understanding is very important for a teacher. So it is necessary to apply a special bridge to achieve this goal. The use of media the game category will make students understand more about javanese script writing, because playing while learning will foster students caring attitudes towards the material received. This study used descriptive qualitative method. The research subjects were 15 grade III students of SDN Pamotan II. The research using observation, test, questionnaire and, documentation.* *Based on the results of observations, the process of learning to write javanese script has increased in the learning outcomes achieved by students. In the process of implementing the Flashcard game, students are active in answering javanese characters on Flashcard as well as increasing students creativity in composing simple sentences. Students motivation in participating in javanese script learning also increased compared to learning before the application of Flashcard games.*

**Keywords:** *Flashcard Game, Writing Javanese Script*

# **PENDAHULUAN**

Bahasa Jawa merupakan salah satu Bahasa Daerah yang mulai jarang digunakan. Keberadaannya semakin luntur karena banyak yang lebih menerapkan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga sebagai generasi bangsa kita harus tetap melestarikan dan mengikuti upaya pemerintah bahwa Bahasa Jawa menjadi muatan lokal wajib yang harus dipelajari.

Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki empat keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Memahani semua keterampilan berbahasa memang tidaklah mudah, karena setiap siswa tingkat pemahaman juga beragam. Jadi, sebagai seorang guru harus pandai menciptakan pembelajaran yang inovasi. Inovasi dalam pembelajaran juga bermacam-macam bentuknya. Salah satunya yaitu menerapkan sebuah media pembelajaran untuk memotivasi siswa tetap semangat dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media merupakan jembatan untuk mengatasi keterbatasan pemahaman siswa serta penyalur informasi terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan sebuah media guna untuk membantu berbagai hambatan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung, baik guru maupun siswa. Media dalam sebuah pembelajaran terdapat banyak sekali jenisnya, namun pada penelitian ini menggunakan sebuah media visual dalam bentuk permainan, yaitu permainan *Flashcard.*

Menurut (Komachali, 2012) *Flashcard* merupakan sekumpulan kartu yang berisi kosa kata, rumus, atau materi pelajaran yang dapat dipelajari melalui pertanyaan dan jawaban. Tulisan yang terdapat dalam *Flashcard* dibuat cukup besar supaya semua siswa dapat melihat materi yang akan disampaikan.

Sedangkan menurut (Hotimah, 2010) *Flashcard* adalah media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata ukurannya sesuai besar kelas, serta cara mendapatkannya bisa membuat sendiri maupun menggunakan yang sudah jadi.

Dapat disimpulkan *Flashcard* merupakan media pembelajaran dengan kategori permainan, *Flashcard* berbentuk kartu berukuran 8 x 12 cm atau ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas. Dalam kartu tersebut terdiri dari dua sisi, yaitu sisi pertama dapat berupa gambar, teks, simbol sedangkan sisi kedua menjelaskan keterangan dari sisi pertama kartu tersebut. Dalam penelitian ini mengenai Aksara Jawa sehingga di sisi pertama berupa lambang Aksara Jawa dan di sisi kedua berupa penjelasan bacaan dari Aksara Jawa.

Menurut (Arismadhani, 2013) Aksara Jawa merupakan budaya jawa yang tercipta dari sejarah dan dalam cerita tersebut mengandung banyak makna dan filosofi tentang berbagai ajaran luhur, sikap ksatria, memegang teguh kejujuran, dan masih banyak lagi.

Jadi, dapat disimpulkan Aksara Jawa merupakan salah satu kebudayaan jawa yang di dalamnya mengandung beragam filosofi serta berbentuk tulisan yang menarik berjumlah 20. Sebagai warga negara Indonesia yang baik kita harus tetap melastarikan dan belajar memahami tulisan Aksara Jawa agar tidak punah. Sebagai guru kita juga bisa melestarikan dengan menciptakan pembelajaran yang dipahami siswa salah satunya dengan menggunakan permainan *Flashcard*.

Permainan *Flashcard* akan membuat siswa kelas III di SDN Pamotan II tertarik karena masa anak-anak identik dengan bermain, sehingga dengan adanya permainan *Flashcard* di kelas III yang merupakan dalam masa pertumbuhan, pembelajaran akan lebih optimal jika mengandung unsur permainan. Karakteristik siswa kelas rendah pasti juga membutuhkan sesuatu yang konkret untuk merangsang pemahaman terhadap materi yang disampaikan, sehingga dibutuhkan media berbentuk permainan untuk melatih siswa dalam memberikan respon terhadap materi yang akan dipelajari dan menciptakan pembelajaran dengan penuh warna sekaligus menyenangkan.

Penggunaannya dengan cara melakukan kegiatan bermain sambil belajar, yang diharapkan dapat mengembangkan aspek kognitif siswa terutama dalam mengenalkan bentuk Aksara Jawa.Langkah-langkah bermain:

(1)Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa; (2)Setelah siswa dapat melihat kartu, guru menjelaskan cara bermain supaya siswa memahami alur permainan; (3)Siswa dibentuk kelompok beranggotakan 3 siswa tiap kelompoknya; (4)Sebelum permainan dimulai, guru memberikan kartu-kartu kepada tiap kelompok secara bergantian untuk diamati; (5)Guru menulis kalimat sederhana di papan tulis. Kalimat sederhana (aksara latin): Aku menyang pasar, Sawah ijo royo-royo, Budhe tuku gulo, Sapi cilik, Banyune bening; (6)Setelah itu, memberi waktu 3 menit pada setiap kelompok untuk berdiskusi; (7)Ketika waktu sudah habis kelompok yang ditunjuk akan menyusun *Flashcard* dan menulis sandhangan sesuai dengan kalimat di papan tulis; (8)Dilakukan berulang-ulang sampai waktu yang ditentukan (bermain 30 menit); (9)Kelompok yang menang akan diberi *reward*.

Aksara Jawa pada kelas III memuat Kompetensi Dasar mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena dan dapat menuliskan kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah dan berlangsung dengan efektif.

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti pengaruh, efek, atau dapat membawa hasil. Sehingga permainan *Flashcard* dikatakan berhasil apabila memenuhi tujuan yang telah dibuat. Menurut Slavin (dalam Waldiasih & Subrata, 2018) suatu efektivitas dapat diukur menggunakan empat indikator, yaitu: Kualitas Pembelajaran, Kesesuaian Tingkat Pembelajaran, Insentif, dan Waktu.

Menurut (Tarigan, 2008) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang ekspresif dan produktif . Dikatakan ekspresif karena, menulis merupakan hasil pikiran yang dituangkan melalui goresan tangan. Sedangkan produktif karena, sebuah proses yang menghasilkan satuan bahasa berupa karya berbentuk tulisan yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain.

Menurut (Yunus, 2014) menulis merupakan salah satu kegiatan berbahasa, tetapi tidak semua orang terampil berbahasa dan menulis dengan baik. Menulis memang tidak mudah, tetapi jangan bayangkan menulis itu sulit, karena sebuah keterampilan harus dilakukan secara terus menerus supaya menjadi lebih bisa.

Dengan demikian, disimpulkan menulis merupakan keterampilan berbahasa dengan cara menuangkan ide gagasan, pengetahuan, pengalaman dalam bentuk tulisan yang nantinya tulisan tersebut dapat dipahami oleh orang lain jika ditulis dengan jelas. Dalam pembuatannya harus memperhatikan semua unsur berbahasa serta terus berlatih supaya menghasilkan karya yang bagus dan bermanfaat.

Seperti dengan hal tersebut, menulis Aksara Jawa juga harus memperhatikan unsur dan kaidah yang ada. Harus paham bentuk Aksara Jawa supaya memahami apa yang harus ditulis pada soal yang diberikan guru.

Menulis memiliki beragam manfaat bagi kehidupan, (Sardila, 2015) menyebutkan manfaat menulis sebagai alat menyimpan memori, penghilang rasa stres, membantu memecahkan masalah, melatih berpikir tertib dan teratur, meningkatkan kecerdasan, mengasah kreativitas, dan mengembangkan suatu ide dalam diri kita untuk mendobrak sesuatu yang baru.

Maka dapat disimpulkan kegiatan menulis merupakan kegiatan yang produktif baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Begitupun dengan menulis Aksara Jawa, dengan latihan dan implementasi akan menjadikan siswa terampil dalam hal menulis dan menghafal bentuk Aksara Jawa. Penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis Aksara Jawa *legena*. *Legena* dalam Bahasa Jawa kuno artinya tanpa busana. Jadi, Aksara Jawa *legena* merupakan aksara yang masih murni atau dapat dikatakan aksara yang belum menggunakan sandhangan.

Ruang lingkup muatan lokal mata pelajaran Bahasa Jawa, mencakup komponen berbahasa dan komponen bersastra. Sedangkan pada pembelajaran Aksara Jawa diarahkan untuk mengubah tulisan latin ke tulisan jawa, pembelajarannya difokuskan pada ketepatan, bentuk, dan kerapian tulisan.

Berdasarkan fokus pembelajaran di atas, maka indikator keterampilan menulis Aksara Jawa l*egena*, yaitu:

1. Kejelasan bentuk tulisan. Menulis Aksara Jawa harus memenuhi prinsip kejelasan supaya tidak salah penafsiran.
2. Ketepatan penulisan. Menulis Aksara Jawa secara tepat dan tidak berubah-ubah.
3. Kerapian tulisan. Menulis Aksara Jawa harus rapi yang ditulis mulai dari kiri ke kanan dan dari bawah keatas. Aksara Jawa juga ditulis di atas garis.

*Flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009: 95) antara lain:

(1)Menyenangkan, media dengan kategori permainan pastinya dalam penggunaan akan menciptakan suasana yang gembira sehingga siswa akan berlomba-lomba untuk lebih memahami materi Aksara Jawa guna menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru; (2)Gampang diingat, karakteristik *Flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang dibuat. Sajian pesan-pesan pendek tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan yang terdapat dalam *Flashcard;* (3)Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang tidak terlalu besar *Flashcard* akan mudah disimpan diruangan yang kecil seperti di tas, sehingga tidak membutuhkan ruangan yang luas, sekaligus dapat digunakan di mana saja, baik di kelas maupun luar kelas; (4)Praktis, pembuatan dan penggunaan *Flashcard* sangat praktis, tidak perlu menggunakan listrik. Penggunaanya kita tinggal menyusun urutan gambar/kata sesuai dengan yang kita inginkan, pastikan saat menggunakan tidak terbalik. Setalah menggunakan bisa disimpan kembali ditempat yang aman atau menggunakan kotak khusus supaya tidak berantakan.

Hasil belajar merupakan salah satu tupoksi guru untuk mengetahui kecapaian siswa meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Kunandar, 2015). Maka dengan demikian guru harus mengetahui hasil perubahan yang dicapai siswa dengan berupa nilai yang diperoleh, perubahan tingkah laku, dan keterampilan yang berkembang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengukuran hasil belajar siswa berupa penilaian keberhasilan melaksanakan pembelajaran. Jenis penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja, untuk mengukur sejauh mana siswa paham materi Aksara Jawa yang telah disampaikan guru.

Penerapan permainan *Flashcard* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, antara lain:

1) Meningkatkan motivasi siswa untuk selalu berlatih Aksara Jawa; (2)Memberikan informasi yang valid tentang bentuk Aksara Jawa; (3)Dapat menyusun kalimat menggunakan Aksara Jawa dengan benar; (4)Menghafal Aksara Jawa lebih cepat dan berkesan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sari & Subrata, 2018) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa”. Hasil penelitian pada kelas IV SDN Babatan 1 Surabaya menunjukkan bahwa penggunaan media KAPIJA mencapai 100% dan kreativitas yang terbentuk pada diri siswa juga meningkat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ariani & Subrata, 2020) dengan judul “Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian pada kelas III A SDN Made I/475 Surabaya menunjukkan bahwa media KARSAWA merupakan media yang berkualitas dengan kevalidan dan kepraktisan sangat baik dalam pembelajaran menulis Aksara Jawa. Dengan hasil kevalidan media sebesar 90,38% dan kevalidan materi sebesar sebesar 96,7%.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan Flashcard dalam menulis Aksara Jawa. Adapun judul yang dipilih yaitu “Efektivitas Permainan Flashcard dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Aksara Jawa di Kelas III SDN Pamotan II”.

Rumusan masalah yang akan dibahas yaitu: (1) Bagaimana kualitas pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II? (2)Bagaimana motivasi siswa pada pembelajaran Aksara Jawa melalui permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II? (3)Bagaimana hasil belajar menulis Aksara Jawa melalui permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II? (4)Bagaimana efektivitas waktu yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan tugas menulis Aksara Jawa melalui permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat tujuan penelitian yaitu: (1)Mendeskripsikan kualitas pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II. (2)Mengetahui respon siswa pada pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II. (3)Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II. (4)Menghitung ketepatan waktu yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan tugas menulis Aksara Jawa melalui permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II.

**METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. (Sugiyono, 2016) berpendapat penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan peneliti untuk meneliti suatu obyek yang alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci dengan menghasilkan sebuah data berbentuk deskripsi dari efektivitas penerapan permainan *Flashcard* pada pembelajaran menulis Aksara Jawa.

Lokasi penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah di Lamongan yaitu SDN Pamotan II yang bertepat di kecamatan Sambeng. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Pamotan II yang berjumlah 15 siswa, yaitu terdiri dari 10 siswa perempuana dan 5 siswa laki-laki. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan oleh belum adanya penggunaan media kategori permainan dalam pembelajaran menulis Aksara Jawa.

Sumber data yang diperoleh penelitian ini berupa data perimer dan data sekunder. Data primer dapat diperoleh dari observasi terhadap guru dan siswa, pengisian kuisioner, dan tes kemampuan siswa. Adapun data sekunder dapat diperoleh melalui dokumentasi saat penelitian berlangsung. Dokumentasi tersebut berupa foto dan catatan tertulis.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari teknik observasi proses pemebelajaran menulis Aksara Jawa, teknik tes menulis Aksara Jawa, teknik angket/kuisioner motivasi siswa, dan teknik dokumentasi. Berikut uraian singkat tentang teknik pengumpulan dalam pada penelitian ini:

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipasi yaitu dalam mengumpulkan data peneliti ikut berpatisipasi dalam beberapa kegiatan. Observasi dilakukan secara terstruktur berdasarkan pedoman observasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tindakan guru selama proses pembelajaran serta aktivitas siswa pada saat pembelajaran menulis Aksara Jawa. Observasi langsung ini dilakukan untuk mengoptimalkan data yang dibutuhkan.

Teknis tes merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur tingkat pemahaman siswa. Teknik tes pada penelitian ini berupa tes tulis yang diberikan pada siswa sebagai acuan untuk mengetahui data/nilai terkait hasil belajar siswa melalui penerapan permainan *Flahscard*.

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi suatu pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab oleh responden. Pemberian kuisioner pada penelitian ini untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran Aksara Jawa dengan diterapkannya permainan *Flahcard*.

Dokumentasi salah satu cara yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam bentuk buku, arsip, foto, dan lain sebagainya sebagai pendukung penelitian. Dokumentsi pada penelitian ini berupa foto ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan *Flashcard*.

Sedangkan instrumen dalam penelitian ini meliputi instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen tes berupa tes kinerja siswa menulis Aksara Jawa dan instrumen non tes berupa observasi dan pengisian kuisioner. Observasi ketika pembelajaran berlangsung dan pengisian kuisioner motivasi siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari tiga tahap, Miles & Huberman menyebutkan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh selama penelitian akan dianalisis untuk mendeskripsikan efektivitas permainan *Flashcard* Aksara Jawa. berikut penjabaran teknik analisis data:

Reduksi data merupakan proses penggolongan, pemilihan, dan membuang data yang tidak diperlukan. Proses reduksi data ini merupakan proses yang memudahkan dalam pengumpulan data supaya lebih efisien. Data yang direduksi dalam penelitian ini mencakup hasil pengamatan observasi ketika proses pembelajaran menulis Aksara Jawa dengan menerapkan permaianan *Flashcard.*

Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi serta gambar yang diperoleh ketika observasi. Dengan adanya tahap penyajian data akan memudahkan peneliti untuk menggolongkan jenis data yang diperoleh serta dapat menarik kesimpulan untuk mengetahui tindakan yang dilakukan selanjutnya. Penyajian data berupa penjabaran dari instrumen penelitian observasi kegiatan belajar mengajar berupa pengamatan kesiapan dan respon siswa menerima materi. Selain itu data yang disajikan dari instrumen tes pengukuran kualitas pembelajaran dan waktu yang dibutuhkan siswa untuk memahami materi Aksara Jawa menggunakan permainan *Flashcard*.

Penarikan kesimpulan adalah kegiatan akhir dalam analisis data, penarikan kesimpulan pada penelitian ini mengacu pada hasil analisis penyajian data penerapan permainan *Flashcard* dalam pembelajaran menulis Aksara Jawa, dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II.

Uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi merupakan teknik mengecek subuah kebenaran informasi yang diperoleh dari berbagai sudut pandang yang berbeda untuk menentukan satu titik tertentu dalam penelitian (H. Mudjia Rahardjo, 2010).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SDN Pamotan II yang berada di Desa Pamotan, Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan. Kegiatan penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan secara tatap muka, yaitu pada tangga 08 Maret 2021 dan 15 Maret 2021 dengan jadwal yang telah ditetapkan sekolah sesuai dengan keadaan pandemi saat ini.

Kegiatan pembelajaran di SDN Pamotan II dilakukan dengan luring dan daring. 50% dilakukan secara luring dengan pembagian hari yang telah ditentukan dan 50% secara daring untuk memperdalam materi atau menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Setiap kelas diberikan kesempatan untuk belajar tatap muka di sekolah satu minggu tiga kali. Kelas III mendapatkan jadwal hari Senin – Rabu mulai pukul 07.00 - 09.30 WIB.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan permainan *Flashcard* dalam pembelajaran menulis Aksara Jawa. Di kelas III SDN Pamotan II Lamongan. Penelitian yang telah dilakukan memperoleh data hasil dari observasi pada proses pembelajaran menulis Aksara Jawa, hasil belajar siswa, dan kuisioner untuk mengukur motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis Aksara Jawa. Berikut dipaparkan data hasil penelitian yang telah terlaksana:

Kualitas pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II dapat diketahui berdasarkan observasi pada saat pembelajaran menulis Aksara Jawa. pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Proses pembelajaran menulis Aksara Jawa dilengkapi dengan beberapa perangkat pembelajaran seperti RPP, LKPD, instrumen penilaian dan media berupa *Flashcard*. Saat proses pembelajaran dilaksanakan, observer mengamati kesesuaian antara aktivitas guru dan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard*. Sedangkan hasil belajar dapat diketahui melalui hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Kegiatan awal proses pembelajaran pertemuan pertama yaitu guru membuka dengan salam, guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa. Sebelum kegiatan berlangsung guru meminta siswa untuk merapikan tempat duduk supaya pembelajaran berlangsung dengan nyaman.

Guru kemudian melakukan apresepsi sebagai pengantar pembelajaran mengenai bentuk Aksara Jawa *legena* dan sandhangan *swara*. Guru bercerita singkat yang berhubungan dengan Aksara Jawa untuk mengukur sejauh mana siswa hafal bentuk Aksara Jawa dan nama sandhangan.

Kegiatan selanjutnya pada pertemuan pertama guru memperlihatkan media *Flashcard* kepada semua siswa. Siswa tampak antusias dengan media tersebut. Media konkret dan penuh warna menjadikan siswa sangat termotivasi untuk belajar Aksara Jawa. Setelah diperlihatkan di depan kelas, guru membagikan ke semua siswa untuk dilihat.

Setelah dibagikan ke semua siswa, guru kemudian menjelaskan kegunaan *Flashcard* dan menunjukkan cara penggunaannya. Petunjuk yang dijelaskan seperti arahan ketika ingin belajar menggunakan *Flashcard*. Sebelum menggunakan siswa diharapkan untuk belajar terlebih dahulu bentuk-bentuk Aksara Jawa supaya dapat menebak *Flashcard*. Karena terdapat dua sisi, jadi siswa akan menebak bentuk Aksara Jawa tersebut. Setelah siswa belajar dan dapat mengingat bentuk Aksara Jawa, guru menunjukkan bentuk Aksara Jawa pada *Flashcard* satu persatu untuk ditebak siswa. Siswa kompak untuk menebak dengan benar sehingga suasana kelas menjadi sangat hidup. Adapun siswa yang masih salah menebak bentuk Aksara Jawa, namun melihat temannya bisa menjadikan siswa tersebut semangat untuk menebak dengan benar. Pada proses kegiatan pembelajaran guru selalu mendampingi dan mengarahkan siswa jika ada yang ditanyakan.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi tanya jawab singkat mengenai materi yang telah diberikan. Setelah tanya jawab guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan. Setelah itu guru memberikan tugas untuk selalu menghafal bentuk-bentuk Aksara Jawa beserta sandhangan *swara* dan mengerjakan soal yang diberikan sebagai bentuk latihan dan memperdalam materi.

Pada pertemuan kedua, guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan menyanyikan lagu wajib nasional. Setelah itu guru melakukan apresepsi mengenai bermain sambil belajar. Apresepsi tersebut membuat siswa tertarik untuk bermain sambil belajar. Sehingga pembelajaran pada pertemuan kedua melakukan permainan *Flashcard*.

Pada kegiatan inti, guru membagi kelompok dan menjelaskan proses bermain *Flashcard*. Siswa sangat antusias dan mendengarkan yang dijelaskan oleh guru. Permainan *Flashcard* dilakukan selama 30 menit dengan pemberian 5 soal, setelah pembagian kelompok selesai dan siswa duduk ditempatnya guru memulai permainan. Pertama, guru menulis kalimat sederhana (latin) di papan tulis, kemudian guru memberikan waktu 3 menit pada setiap kelompok untuk mengubah kalimat tersebut menjadi Aksara Jawa. Ketika waktu yang diberikan sudah habis, guru menunjuk salah satu kelompok untuk mengubah soal menjadi Aksara Jawa, dilakukan secara berulang sampai waktu habis.

Permainan berlangsung dengan cukup meriah diiringi dengan tawa dan keseriusan siswa mencari bentuk Aksara Jawa beserta sandhangan *swara*. Dengan mengubah kalimat latin menjadi Aksara Jawa, kelompok yang menang berhasil menjawab 3 soal dan kelompok yang kalah belum berhasil menjawab soal dengan benar. Pembelajaran yang menyenangkan tersebut membuat siswa memperoleh keterampilan berbahasa, antara lain menyimak, berbicara, membaca, menulis.

Keterampilan tersebut diperoleh secara runtut karena saling berhubungan. Dengan menyimak penjelasan dari guru tentang materi Aksara Jawa, siswa pastinya akan pandai berbicara mengenai materi Aksara Jawa dan bertanya jika ada yang tidak dipahami. Setelah memahami materi Aksara Jawa siswa akan berusaha menghafal Aksara Jawa dengan baik, karena dalam materi tersebut kebanyakan siswa lebih cepat menghafal cara membaca dibandingkan dengan menulis Aksara Jawa. Setelah menguasai tiga keterampilan tersebut keterampilan terakhir yaitu menulis akan mudah dipraktekkan oleh siswa, karena siswa sudah memahami dan hafal Aksara Jawa.

Setelah proses pembelajaran berakhir, guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dikerjakan siswa. Terdapat petunjuk dan soal yang berisikan mengubah kalimat latin menjadi dalam bentyuk Aksara Jawa.

Setelah mengerjakan LKPD, selanjutnya melakukan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa terkait pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard*. Penilaian dinilai sesuai aspek yang telah dibuat meliputi ketepatan bentuk Aksara Jawa, ketepatam penggunaan sandhangan dan kerapian penulisan. Guru melakukan penilaian hasil belajar siswa di pertemuan kedua dengan memberikan tes menulis Aksara Jawa setelah diterapkannya permainan *Flashcard*. Berdasarkan penilaian yang dilakukan dapat diketahui bahwa sebuah media efektif digunakan pada proses pembelajaran jika hasil belajar siswa meningkat dari hasil belajar sebelumnya.

Selanjutnya kegiatan penutup, guru memberi pertanyaan apakah siswa menyukai pembelajaran pada hari ini dan dijawab serentak siswa menyukainya dan semua siswa mengharapkan dapat bermain *Flashcard* lagi. Seperti biasa guru memberikan tugas menghafal bentuk Aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Penilaian tes diolah dengan menggunakan rumus:

Nilai akhir = $\frac{Jumlah skor siswa}{jumlah skor maksimum } x 100$

Berikut tabel hasil tes siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Menulis Aksara Jawa melalui Penerapan Permainan *Flashcard*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No.  | Nama  | Hasil Menulis Puisi  |
| Pertemuan Pertama(Sebelum Perlakuan)  | Pertemuan Kedua(Setelah Perlakuan) |
| 1 | A Z A  | 82 | 86 |
| 2 | A O Z  | 80 | 85 |
| 3 | D S  | 70 | 80 |
| 4 | I E S R  | 64 | 77 |
| 5 | I C S  | 65 | 78 |
| 6 | I A R  | 87 | 90 |
| 7 | K F Z S  | 85 | 89 |
| 8 | L A S  | 88 | 93 |
| 9 | M N F D M  | 80 | 88 |
| 10 | M N  | 68 | 80 |
| 11 | M A J S  | 82 | 84 |
| 12 | P S A  | 77 | 82 |
| 13 | S H O S  | 79 | 84 |
| 14 | S B Y P | 75 | 75 |
| 15 | Z O | 75 | 75 |
| **Jumlah** | **1091** | **1246** |
| **Rata-rata** | **72,73** | **83,06** |

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat perbandingan nilai menulis Aksara Jawa sebelum dan sesudah penerapan permainan *Flashcard*. Nilai rata rata siswa kelas III SDN Pamotan II masih dibawah KKM. Setelah penerapan permainan Flashcard, nilai rata-rata menulis Aksara Jawa mengalami peninkatan yaitu dari 72,73 menjadi 83,06.

Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa, maka dapat disimpulkan bahwa berlatih menulis Aksara Jawa menggunakan *Flashcard* membuat kemampuan siswa meningkat. Siswa mampu mengubah kalimat latin menjadi bentuk Aksara Jawa sesuai dengan Aksara Jawa dan sandhangan *swara*.

Pada saat mengerjakan LKPD menulis Aksara Jawa, dilakukan perhitungan waktu untuk mengetahui efisiensi waktu menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Fashcard* agar terjawab keefektifan media tersebut. Guru memberi waktu pengerjaan menulis Aksara Jawa selama 20 menit kepada siswa. Setelah waktu yang diberikan oleh guru berakhir maka semua siswa harus mengumpulkan hasil pekerjaannya yaitu menulis Aksara Jawa.

Dalam pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard* terdapat 11 siswa yang mampu menyelesaikan tugas menulis Aksara Jawa sebelum durasi waktu pengerjaan berakhir. Sedangkan terdapat 4 siswa yang mengumpulkan hasil menulis Aksara Jawa tepat waktu.

Tabel 2. Catatan Waktu Penyelesaian Menulis Aksara Jawa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Ketepatan Waktu | Ket.  |
| 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | A Z A | √ |  |  |  | Sangat baik |
| 2 | A O S | √ |  |  |  | Sangat baik |
| 3 | D S |  | √ |  |  | Baik  |
| 4 | I E S R |  |  | √ |  | Cukup  |
| 5 | I C S |  |  |  √ |  | Cukup |
| 6 | I A R | √ |  |  |  | Sangat baik |
| 7 | K F Z S | √ |  |  |  | Sangat baik |
| 8 | L A S | √ |  |  |  | Sangat baik |
| 9 | M N F D M | √ |  |  |  | Sangat baik |
| 10 | M N |  | √ |  |  | Baik  |
| 11 | M A J S |  | √ |  |  | Baik  |
| 12 | P S A |  | √ |  |  | Baik  |
| 13 | S H O S |  | √ |  |  | Baik  |
| 14 | S B Y P |  |  | √ |  | Cukup  |
| 15 | Z O |  |  | √ |  | Cukup  |
| **Jumlah**  | **6** | **5** | **4** | **0** | **-** |

Berdasarkan penjelasan dan tabel di atas, waktu dalam pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui permainan *Flashcard* dapat dikatakan efektif.

Setelah proses pembelajaran menulis Aksara Jawa berakhir, kemudian guru memberikan angket kepada siswa untuk diisi sesuai dengan pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran. Tujuan diberikannya angket ini adalah agar diketahui motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard*. Terdapat 7 butir pernyataan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Berikut hasil rekapitulasi angket respon siswa.

Tabel 3. Angket Motivasi Siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No  | Pernyataan  | Respon siswa  | Persentase  |
| Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1 | Pernyataan 1 | 15 | 0 | 100% | 0% |
| 2 | Pernyataan 2 | 12 | 3 | 97% | 3% |
| 3 | Pernyataan 3 | 12 | 3 | 97% | 3% |
| 4 | Pernyataan 4 | 15 | 0 | 100% | 0% |
| 5 | Pernyataan 5 | 15 | 0 | 100% | 0% |
| 6 | Pernyataan 6 | 14 | 1 | 99% | 1% |
| 7 | Pernyataan 7 | 14 | 1 | 100% | 0% |
| **Persentase rata-rata** | **-** | **-** | **99%** | **1%** |

Berdasarkan tabel di atas, jawaban ya memperoleh persentase rerata sebesar 99% dan jawaban tidak memperoleh persentase rerata sebesar 1%. Dapat dikatakan bahwa siswa termotivasi mengikuti pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard*.

**Pembahasan**

Perolehan data dari hasil penelitian kemudian diuraikan berdasarkan teori yang relevan. Penelitian ini menjadikan teori dari Slavin sebagai acuan untuk mendeskripsikan: 1. Kualitas pembelajaran menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II. 2. Motivasi siswa selama kegiatan pembelajaran menulis Aksara Jawa dengan menerapkan permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II. 3. Hasil belajar siswa dengan diterapkannya permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II. 4. Efektivitas waktu yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan tugas menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard* di kelas III SDN Pamotan II.

Kualitas suatu pembelajaran dapat diketahui dengan menggunakan lembar pedoman observasi yang telah dibuat untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung.

Proses pembelajaran yang efisien dan efektif sebaiknya dirancang berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dengan perancangan RPP yang berisikan Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian, Tujuan Pembelajaran, Langkah-Langkah Pembelajaran dan komponen lainnya akan memudahkan guru menjadikan pembelajaran menjadi runtut dan sesuai waktu yang ditetapkan.

Selama proses pembelajaran, pengelolaan kelas dapat di atasi dengan baik dan lancar. Guru mengelola kelas semenyenangkan mungkin dengan melakukan *ice breaking* untuk mengawali pembelajaran agar siswa semangat menerima materi Aksara Jawa. Dengan melakukan *ice breaking* siswa sangat ceria, dengan begitu proses pembelajaran yang berlangsung akan memiliki kualitas yang baik antara guru dan siswa serta situasi yang mendukung.

Permainan *Flashcard* mampu menarik perhatian siswa, siswa selalu aktif dan fokus ketika pembelajaran berlangsung. Sesuai pendapat dari (Supriyono, 2018) bahwa sekolah merupakan tempat menuntut ilmu, maka tugas guru harus meningkatkan kualitas pembelajaran yang nyaman. Pembelajaran yang nyaman dan menumbuhkan minat siswa dalam kelas bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran mempunyai sifat yang penting, khususnya siswa kelas rendah. Karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan guru perlu disajikan dalam bentuk yang nyata.

Pembelajaran di SDN Pamotan II berjalan sesuai dengan kesepakatan sekolah yaitu dilakukan dengan shift/bergantian hari antara kelas rendah dan kelas tinggi, supaya selalu menjaga protokol kesehatan. Proses pembelajaran berjalan cukup optimal meskipun hanya sekolah beberapa jam saja tanpa istirahat. Dengan waktu yang cukup singkat, guru menjelaskan materi secara ringkas dan tidak membosankan supaya siswa dapat memahami dengan mudah.

Kualitas pembelajaran yang baik juga berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas III SDN Pamotan II dalam menulis Aksara Jawa melalui penerapan permainan *Flashcard*  mengalami peningkatan. Berdasarkan pengerjaan tugas yang diberikan pada siswa. Sebanyak 13 siswa mengalami peningkatan pada hasil belajar menulis Aksara Jawa, dan sisanya memperoleh nilai hampir sama dengan sebelum penerapan permainan *Flashcard*. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa SDN Pamotan II mengalami peningkatan yaitu 72,73 menjadi 83,06. Hal ini dapat dikatakan penerapan permainan *Flashcard* efektif digunakan pada pembelajaran menulis Aksara Jawa.

Hasil analisis rekapitulasi pengisian kuisioner motivasi siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk bisa menulis Aksara Jawa. hal ini dibuktikan presentase rata-rata respon positif siswa sebesar 99%.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa sangat aktif dan antusias. Motivasi belajar siswa juga dapat dilihat melalui respon siswa dengan diberikannya angket berupa pernyataan siswa yang berkaitan dengan memerhatikan guru ketika memberikan penjelasan materi puisi, menyelesaikan tugas dari guru, dan memberikan pertanyaan kepada guru. Rata-rata semua siswa memberikan respon yang baik meskipun terdapat beberapa siswa yang tidak bersemangat menjawab pertanyaan dari guru.

Penerapan permainan *Flashcard* dapat menciptakan daya tarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Daryanto, 1993:27) bahwa media visual dapat mengembangkan ingatan siswa dan mampu menumbuhkan minat siswa karena penerapannya dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan konkret bentuk Aksara Jawa. Peran guru juga berpengaruh dalam menciptakan usaha untuk memotivasi siswa selama pembelajaran dengan menjelaskan materi secara menarik, mengajak siswa bernyanyi, memberikan *reward*, dan membimbing siswa untuk belajar menulis Aksara Jawa beserta sandhangan *swara* dengan benar.

Pada pertemuan kedua, permainan *Flashcard* juga dilakukan dengan maksimal dan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dibuat. Siswa dapat diarahkan dengan baik dan merupakan hal baru bagi siswa kelas III SDN Pamotan II. Permainan dilakukan dengan tepat waktu dan sesuai yang diharapkan. Siswa yang menang diberi *reward* dan yang kalah menyanyikan lagu daerah.

Proses mengerjakan LKPD siswa diberikan waktu selama 20 menit. Waktu yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan tugas menulis Aksara Jawa dijadikan data pengukur waktu dalam penelitian ini. Saat proses pembelajaran berlangsung, guru memberi durasi waktu kepada siswa selama 20 menit untuk menulis puisi. Hasilnya, 15 siswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dengan rincian 11 siswa mampu menyelesaikan tugas sebelum waktu yang ditentukan dan 4 siswa menyelesaikan tepat waktu.

Meskipun terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan saat menulis Aksara Jawa, pada akhirnya mereka mampu mengumpulkan tugas tepat waktu walaupun dengan hasil yang tidak maksimal. Hal ini karena bimbingan guru yang membantu siswa mengingat kembali bentuk Aksara Jawa beserta sandhangan.

Pada pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa penerapan permainan *Flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis Aksara Jawa di kelas III SDN Pamotan II Lamongan. Efektivitas ini meliputi empat indikator sesuai dengan teori Slavin yaitu kualitas pembelajaran yang diperoleh ketika observasi proses pembelajran berlangsung. Kesesuaian tingkat hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah peneraoan permainan *Flashcard*. Motivasi siswa yang terlihat berdasarkan respon siswa terhadap materi yang diberikan guru serta sangat antusias mendapat nilai tinggi. Serta efektivitas waktu selama pembelajaran berlangsung dan penyelesaian tugas.

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Penerapan permainan *Flashcard* sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran menulis Aksara Jawa. Dibuktikan dengan adanya ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui penerapan permainan *Flashcard* juga mempengaruhi efektivitas waktu yang dibutuhkan siswa ketika menyelesaikan tugas menulis Aksara Jawa. Siswa membutuhkan waktu lebih cepat untuk menyelesaikan soal sehingga waktu yang dibutuhkan sangat sesuai dengan ketentuan.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis Aksara Jawa mengalami peningkatan setelah penerapan permainan *Flashcard*. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes menulis Aksara Jawa siswa dengan nilai rata rata pada pertemuan pertama sebesar 72,73 menjadi 83,06 pada pertemuan kedua.

Hasil angket respon siswa ketika mengikuti pembelajaran menulis Aksara Jawa juga mengalami peningkatan motivasi belajar untuk memperoleh nilai tinggi. Siswa juga merasa senang jika adanya pembelajaran menggunakan media. Hal ini dapat diketahui melalui pengamatan langsung pada saat pembelajaran dan hasil rekapitulasi angket yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Rata-rata semua siswa memberikan respon yang baik pada setiap pernyataan yang ada pada angket yang diberikan.

**Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui penerapan permainan *Flashcard* pada pembelajaran menulis Aksara Jawa siswa kelas III SDN Pamotan II, adapun saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Disarankan agar penerapan permainan *Flashcard* dapat digunakan secara berkelanjutan oleh siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis Aksara Jawa.
2. Salah satu pilihan media yang dapat digunakan guru untuk mata pelajaran yang lain. Contohnya pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Penggunaannya dapat dengan permainan dan menebak *Flashcard*.
3. Media pembelajaran sebaiknya sering diterapkan guru supaya siswa lebih memahami materi dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
4. Penggunaan *Flashcard* masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Dalam hal desain maupun bahan supaya dapat digunakan dalam jangka waktu lama dan siswa lebih tertarik lagi untuk menggunakan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ariani, D., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media KARSAWA ( KARTU AKSARA JAWA ) Untuk Pembelajran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *08*(01), 154–164.

Arismadhani, A. et al. (2013). Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android. *Jurnal Teknik Pomits*, *2*(1), 1. http://ejurnal2.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/2732

H. Mudjia Rahardjo. (2010). Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.

Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, *04*(01), 10–18. www.journal.uniga.ac.id

Komachali, M. E. (2012). *The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students ‟ Vocabulary Knowledge*. *5*(3), 134–147. https://doi.org/10.5539/ies.v5n3p134

Kunandar. (2015). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Pesrta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013. In *Jurnal Evaluasi Pendidikan*.

Sardila, V. (2015). *Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi Dan Auotobiografi : Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa*. *40*(2).

Sari, R. N., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *06*.

Sugiyono. (2016). Memahami Penelitian Kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*.

Tarigan, H. G. (2008). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. *Bandung: Angkasa*.

Waldiasih, H., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Lagu Anak Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Sederhana BerBahasa Jawa Kelas III SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *06*(13).

Yunus, M. (2014). Hakikat Menulis. *Modul 1*.

 Subrata, H., (2016). Marsudi Basa Lan Sastra Jawi. *Sidoarjo: Zifatama Jawara*

Daryanto. (1993). Media Visual: untuk Pengajaran Teknik. *Bandung: Tarsito.*