

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU CARAKAN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA JAWA *LEGENA* DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR

Lissa Rahayu Ningsih

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : lissa.18134@mhs.unesa.ac.id

Heru Subrata

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : herusubrata@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari permasalahan terkait kesulitan peserta didik dalam memahami dan menulis aksara Jawa *legena*. Penggunaan media pembelajaran cukup berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media, hasil penerapan, dan efektivitas media kartu Carakan pada siswa kelas III SDN Wotanggare II Bojonegoro. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sedangkan Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, kuesioner, dan dokumentasi. Kuesioner terdiri dari lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar respon siswa, dan lembar respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa hasil validasi media kartu Carakan mendapat persentase sebesar 92%. Sedangkan hasil validasi materi aksara Jawa *legena* mendapat persentase sebesar 94%. Keefektifan media didapat dari hasil respon siswa, hasil respon guru, dan hasil belajar siswa berupa evaluasi yang mengalami peningkatan setelah menggunakan kartu Carakan. Evaluasi terdiri dari melengkapi aksara Jawa *legena* dan mengartikannya sehingga menjadi kata dasar. Diperoleh data dari nilai siswa sebelum menggunakan media yaitu hanya 10 dari 26 siswa dengan persentase 38% yang memenuhi KKM yaitu ≥ 75 . Setelah menggunakan media, terdapat 19 siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM sehingga sebanyak 73% siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa media kartu Carakan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Carakan, Menulis Aksara Jawa *Legena*.

Abstract

This research is based on problems related to the difficulties of students in understanding and writing Javanese *legena* script. The use of learning media is quite influential on the success of students in achieving learning objectives. This study aims to describe the application of the media, the results of the application, and the effectiveness of the Carakan card media on the third grade students of elementary school Wotanggare II Bojonegoro. The method used is descriptive qualitative. While the data collection techniques in the form of observation, tests, questionnaires, and documentation. The questionnaire consisted of a media validation sheet, a material validation sheet, a student response sheet, and a student response sheet. Based on the results of the study, it showed that the results of the validation of the Carakan card media received a percentage of 92%. While the results of the validation of the Javanese script material in the legend got a percentage of 94%. Data obtained from student scores before using the media, namely only 10 of 26 students with a percentage of 38% who met the minimum completeness criteria, namely 75. After using the media, there were 19 students who were able to get scores above the minimum completeness criteria so that as many as 73% of students experienced an increase in learning outcomes. The effectiveness of the media is obtained from the results of student responses and teacher responses. It can be concluded that the Carakan card media is effectively used in learning to write Javanese *legena* script.

Keywords: Instructional Medium, Carakan Cards. Writing Javanese *Legena* Script

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus dipersiapkan untuk memperoleh kesuksesan di masa depan. Terdapat banyak cara untuk mendapatkan pendidikan salah satunya yaitu melalui pendidikan di sekolah. Dalam pembelajaran yang diberikan di sekolah,

siswa dilatih untuk memiliki berbagai keterampilan. Salah satunya keterampilan menulis, termasuk keterampilan menulis aksara Jawa yang terdapat pada materi pelajaran Bahasa Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya Indonesia yang seharusnya dilestarikan keberadaannya.

(Arafik 2013) menjelaskan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa merupakan program pembelajaran bahasa yang diterapkan untuk mengembangkan sikap positif, pengetahuan, dan keterampilan terhadap bahasa Jawa itu sendiri. Pembelajaran bahasa Jawa meliputi membaca, menyimak, berbicara, dan menulis yang mengajarkan terkait bahasa, sastra, dan nilai-nilai budaya Jawa didalamnya. Berdasarkan penjabaran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib bagi sekolah/madrasah baik negeri maupun swasta yang mempelajari tentang bahasa, sastra, dan nilai-nilai budaya Jawa.

Terdapat banyak materi yang terdapat pada pembelajaran bahasa Jawa salah satunya yaitu aksara Jawa. Aksara Jawa berasal dari kata "Aksara" yang memiliki arti sistem tanda grafis (huruf) yang digunakan oleh manusia untuk melakukan komunikasi dan kata "Jawa" yang berarti nama dari salah satu pulau di Indonesia yang mempunyai banyak bahasa, budaya, dan adat istiadat, (Ayu and Subrata 2016). Jadi, bisa dikatakan bahwa aksara Jawa merupakan huruf yang berkembang di pulau Jawa dan digunakan dalam menulis bahasa Jawa.

Pada dasarnya aksara Jawa (*carakan*) yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa memiliki dua puluh aksara pokok yang bersifat kesukukataan (*silabik*). Kedua puluh aksara tersebut belum mendapatkan pasangan (*sandhangan*) sehingga disebut dengan *legena*. Hal tersebut menjadikan aksara Jawa berbeda dengan aksara Latin karena satu aksara atau huruf hanya melambangkan satu fonem (fonemis). Selain itu perbedaan dapat dilihat dari bentuk aksara Jawa yang tidak sama seperti aksara Latin pada umumnya.

Sehingga siapapun yang akan membaca ataupun menulis aksara Jawa harus memiliki kemampuan tertentu. *Dentawyanjana* yaitu urutan aksara Jawa yang masih *legena*. *Dentawyanjana* berasal dari kata *denta* yang berarti "gigi" dan *wyanjana* yang memiliki arti "suara". Selain itu, aksara Jawa disebut dengan *carakan* yang berarti urutan aksara Jawa yang dimulai dari huruf *ha* sampai dengan *nga* (20 aksara). (Subrata 2016) mengatakan bahwa Aksara Jawa *legena* (*carakan/denta wyanjana*) merupakan aksara *wutuh* yang belum mendapatkan imbuhan baik sandangan maupun pasangan.

Untuk melestarikan aksara Jawa dapat dilakukan oleh siapapun, dimanapun, dan dapat dilakukan dengan cara memperkenalkan aksara Jawa melalui dunia Pendidikan (Dewi and Subrata 2014). Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang tercakup pada pembelajaran Bahasa Jawa yaitu menyimak /mendengarkan (*ngrungokake*), berbicara (*micara*), membaca (*maca*), dan menulis (*nulis*) (Isnandani, Poerwati, and Djaelani 2013).

Menyimak/mendengarkan dan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa lisan.

Sedangkan membaca dan menulis termasuk aspek keterampilan berbahasa tulis. Pada dasarnya, keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan dan saling berhubungan. Anak memperoleh keempat keterampilan tersebut secara berurutan dan teratur. Pada mulanya, anak akan belajar mendengarkan atau menyimak bahasa dari lingkungan di sekitarnya. Kemudian anak akan mencoba berbicara dengan menirukan atau mengucapkan bahasa sederhana.

Setelah anak sudah mampu berbicara, maka anak dilatih untuk membaca tulisan sederhana dan dilanjutkan dengan menulis. Dari keempat aspek keterampilan tersebut, menulis merupakan salah satu kemampuan yang harus diajarkan pada anak sejak dini. Menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan komunikasi menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana (Ariani 2020). Dalam kegiatan menulis harus memanfaatkan grafologi, kosa kata, struktur kalimat, pengembangan paragraph, dan logika berbahasa (Mukh and Wagiran 2009).

Menulis merupakan kemampuan atau keterampilan yang paling akhir yang dikuasai oleh siswa setelah keterampilan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Maka dari itu, seseorang yang ingin terampil menulis baiknya terlebih dahulu melewati proses latihan secara berkala dan terus-menerus. Karena jika tanpa latihan, maka seseorang tidak akan dapat menguasai keterampilan berbahasa secara baik. Dalam kegiatan menulis, seseorang harus menggunakan struktur bahasa dan kosakata yang baik dan benar agar mudah dipahami oleh orang lain yang membacanya (Libriann and Subrata 2019).

Selain digunakan untuk alat berkomunikasi, menulis juga digunakan untuk melatih seseorang agar berpikir kritis dan meningkatkan pola pikir dalam menyelesaikan suatu masalah (Siddik 2016). Menurut (Robbi'atna and Subrata 2019) tujuan menulis dibagi menjadi dua yaitu tujuan menulis permulaan dan tujuan menulis lanjut. Tujuan menulis permulaan yaitu agar siswa dapat mentranskripsikan lambang bunyi bahasa lisan kedalam bahasa tulis. Sedangkan tujuan menulis lanjut yaitu untuk membimbing siswa agar dapat mengekspresikan pikiran kedalam bahasa tulis.

Dalam melakukan kegiatan, manfaat menjadi aspek yang menentukan bahwa kegiatan tersebut termasuk penting atau tidak penting untuk dilakukan. manfaat menulis yakni melatih seseorang untuk berpikir kritis, bernalar, dan berbahasa dengan baik dan benar agar menghasilkan karya tulis atau karangan yang baik,

sistematis, bermanfaat, dan layak untuk dibaca oleh orang lain. Karena untuk membuat suatu karangan yang baik memerlukan informasi yang cukup relevan, referensi yang mendukung, dan pengetahuan yang luas.

Sehingga proses berpikir dan bernalar dapat dilatih dengan kegiatan menulis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa menulis adalah kegiatan komunikasi secara tidak langsung berupa pemindahan pikiran yang memanfaatkan grafologi, kosa kata, dan struktur kalimat sehingga dapat dibaca. Untuk mendapatkan keterampilan menulis harus melalui proses belajar dan berlatih terlebih dahulu dan tidak bisa didapatkan secara alamiah (Fravika 2017).

Begitu pula dengan keterampilan menulis aksara Jawa yang wajib dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa sejak dini termasuk bagian dari kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Menurut (Hadiwirodarsono 2010), aksara Jawa merupakan aksara yang belum mendapat *sandhangan*, penanda bunyi, atau tambahan apapun (*legena*). Aksara Jawa memiliki jumlah 20 huruf yang biasanya disebut dengan Carakan atau Dentawyanjana.

Untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dengan cepat dan menyenangkan, guru dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran salah satunya berupa kartu. Media adalah alat atau sarana yang digunakan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman penerima pesan (Anggi 2016). Kartu merupakan sebuah kertas tebal dengan bentuk persegi panjang yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Media kartu merupakan media visual yang dalam penerimaan informasinya melalui indra penglihatan (Yushofah and Subrata 2021).

Kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata *medium* yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar” pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media dapat diartikan sebagai penghubung, perantara, ataupun alat (sarana) komunikasi seperti majalah, koran, film, televisi, radio, spanduk, poster, dan lainnya yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).

Menurut (Zain and Djamarah 2013), media dapat mewakili dari apa yang telah guru ucapkan dengan kata-kata atau kalimat tertentu sehingga siswa menjadi lebih mudah mencerna informasi daripada tanpa menggunakan bantuan media. Media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu mendapatkan keterampilan, informasi, pengetahuan, maupun sikap (Alfiatun 2020).

Media bermanfaat sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan

lebih jelas. Media mampu memusatkan perhatian siswa untuk fokus terhadap materi yang disampaikan. Siswa mampu melihat contoh atau mempraktikkan secara langsung menggunakan media pembelajaran terkait materi yang disampaikan dan bukan hanya menggunakan angan-angan saja (Wiwin 2017). Dengan begitu tujuan pembelajaran akan mudah dicapai.

Untuk memudahkan siswa dalam menulis aksara Jawa *legena*, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bernama kartu Carakan untuk membantu siswa dalam menulis aksara Jawa *legena*. Kartu Carakan adalah kartu yang terbuat dari plastik berjenis PVC (*Polyvinyl Chloride*) yang berjumlah 20 buah sesuai dengan jumlah aksara Jawa *legena*. Kartu Carakan berukuran panjang kurang lebih 8,6 cm, lebar 5,4 cm, dan tebal 0,96 cm. Masing-masing kartu bertuliskan 1 aksara Jawa *legena* dan terdapat 1 buah papan untuk menempelkan kartu.

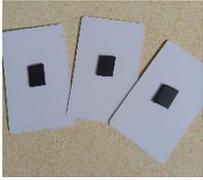
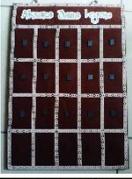
Papan terbuat dari kayu triplek berukuran panjang 50 cm dan lebar 35 cm yang dilapisi kain flanel. Kartu dapat ditempelkan ke papan karena telah dipasang perekat berupa *magnet double tape* di bagian belakang kartu dan papan tersebut. Sehingga kartu dapat dilepas pasang sesuai kebutuhan. Kartu didesain sedemikian rupa dan berwarna untuk menarik perhatian siswa agar semangat untuk belajar menulis aksara Jawa *legena*.

Siswa dapat memperhatikan urutan-urutan dan bentuk aksara Jawa dengan melihat kartu-kartu yang ada di papan. Sehingga siswa mampu membedakan dan menulis aksara Jawa *legena* dengan benar. Selain itu, siswa dapat diminta untuk menulis kata-kata dasar menggunakan aksara Jawa *legena*. Kartu Carakan dapat dijadikan permainan baik berkelompok maupun individu sesuai dengan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran.

Kartu Carakan memiliki kelebihan seperti tidak mudah rusak, lebih cepat dipahami oleh siswa, dapat digunakan kapan pun untuk belajar, dan dapat dijadikan sebagai permainan. Selain itu juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya, bentuknya relative tidak menarik, membuat cepat bosan jika metode pengajarannya kurang menarik, dan kartu hanya menekankan presepsi indera mata.

Tabel 1. Media Kartu Carakan

No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan bagian depan kartu Carakan

2.		Tampilan bagian belakang kartu Carakan yang telah ditempeli <i>magnet double tape</i>
3.		Tampilan papan yang digunakan untuk menempelkan kartu Carakan
4.		Tampilan kartu Carakan yang telah menempel pada papan
5.		Tampilan kata-kata dasar menggunakan kartu Carakan

Pemilihan media kartu Carakan diharapkan mampu membantu guru mencapai tujuan untuk menstimulasi pemikiran siswa secara mendalam sehingga siswa terpacu untuk berfikir secara analisis dan kreatif agar mampu menuliskan tulisan yang baik, benar, dan sesuai dengan kaidah. Peneliti juga berharap agar pembelajaran bahasa Jawa tidak berfokus pada materi saja, namun juga dapat membuat suasana tidak membosankan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran aksara Jawa.

Terdapat beberapa rumusan masalah pada penelitian ini yakni sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan kartu Carakan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*?; (2) Bagaimana hasil penerapan kartu Carakan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*?; (3) Bagaimana efektivitas hasil penerapan kartu Carakan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*?; (4) Apa saja kendala-kendala penerapan kartu Carakan pada Pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena* dalam pembelajaran menulis Jawa dan bagaimana cara mengatasinya?

Adapun tujuan dari penelitian ini yang meliputi: (1) Mendeskripsikan penerapan kartu Carakan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*; (2) Mendeskripsikan hasil penerapan kartu Carakan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*; (3) Mendeskripsikan efektivitas hasil penerapan kartu Carakan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*; (4) Mendeskripsikan kendala-kendala penerapan kartu Carakan pada Pembelajaran Bahasa Jawa

materi aksara Jawa *legena* dalam pembelajaran menulis Jawa dan bagaimana cara mengatasinya.

Penelitian ini memberikan penajaman pada penggunaan media pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mempermudah siswa dalam menulis aksara Jawa *legena*. Penelitian ini memberikan kontribusi pada keberhasilan siswa terkait keterampilan menulis aksara Jawa *legena* menggunakan media kartu Carakan. Berdasarkan dari penelitian sebelumnya, maka pendidik perlu membuat inovasi pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Inovasi sebagai proses adaptasi berupa ide, praktik, atau objek baru yang digunakan oleh guru di kelas secara keseluruhan (Maryana, Rahmawati, and Malaya 2021).

Diharapkan penelitian ini mampu memberi manfaat bagi siswa, guru, dan peneliti. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan hasil belajar siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*. Bagi guru, dapat mendorong pemahaman guru tentang media kartu Carakan dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik pada materi aksara Jawa *legena*. Sehingga diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih maksimal. Bagi peneliti, dapat mengetahui dan memahami penerapan serta keefektifan penggunaan media kartu Carakan pada siswa kelas rendah terhadap Pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam melaksanakan penelitian ini dikarenakan keterbatasan peneliti. Meskipun peneliti telah berusaha untuk mengumpulkan dan menyusun informasi agar memperoleh data yang valid dengan semaksimal mungkin. Sehingga terdapat beberapa keterbatasan dan hambatan dalam melakukan penelitian ini. Keterbatasan pada penelitian ini meliputi kurang sesuai jawaban dari informan dengan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti sehingga data yang dibutuhkan kurang maksimal. Selain itu, sumber referensi yang terbatas karena minimnya studi literatur yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan, menggambarkan, dan menjawab secara rinci permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran menulis aksara Jawa *legena*. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan kuesioner terhadap responden yang disajikan secara deskriptif berupa kata-kata atau lisan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan. Data adalah sesuatu yang didapatkan melalui

sebuah metode pengumpulan data yang selanjutnya akan dianalisis dengan suatu metode tertentu (Herdiandyah 2010).

Data terbagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data utama yang didapatkan secara langsung dari pengumpul data berupa hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden. Sedangkan data sekunder untuk melengkapi data yang sudah ada (data primer) berupa dokumentasi, nilai akhir siswa, jurnal, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Pada penelitian ini, perolehan data digunakan untuk mendeskripsikan pembelajaran menulis aksara Jawa *legena* dengan menggunakan media kartu Carakan pada siswa kelas III SDN Wotangare II, Bojonegoro yang berjumlah 26 siswa.

Adapun tahapan pada penelitian kualitatif ini menurut (Suryana 2007) yaitu tahap pra lapangan (perencanaan), tahap lapangan (pelaksanaan), dan tahap pengolahan data. Pada tahap pra lapangan, terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu : (1) Menyusun rancangan penelitian; (2) Memilih lokasi penelitian yaitu SDN Wotangare II; (3) Mengurus perizinan; (4) Melaksanakan observasi; (5) Menyiapkan segala keperluan berupa media dan instrument penelitian.

Selanjutnya yaitu tahap lapangan dilakukan dengan pengamatan dan pengumpulan data berupa dokumentasi berupa gambar selama proses pembelajaran menulis aksara Jawa *legena* menggunakan kartu Carakan di kelas III SDN Wotangare II. Dalam pengumpulan data terkait penggunaan media kartu Carakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena*, penelitian ini menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi

Observasi adalah proses pengambilan data dengan cara mengamati secara langsung kondisi lapangan yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Pada penelitian ini peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan atau objek penelitiannya. Peneliti ikut berpartisipasi dalam mengamati kegiatan proses pembelajaran Bahasa Daerah materi aksara Jawa *legena* di kelas.

2. Tes

Tes merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang berdasarkan pada nilai yang telah diperoleh dari tes tersebut. Pada penelitian ini menggunakan tes tulis untuk mengukur keterampilan siswa dalam menulis aksara *legena* dengan baik dan benar. Untuk mendapatkan perbandingan data, membutuhkan nilai akhir siswa sebelum menggunakan kartu Carakan.

3. Kuesioner/Angket

Kuesioner adalah teknik yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono 2014). Angket pada penelitian ini telah disediakan jawabannya sehingga responden hanya tinggal memilih jawaban secara langsung. Angket ditujukan kepada responden terkait proses pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena*. Lembar angket tersebut meliputi lembar angket validasi media, lembar angket validasi materi, lembar angket respon siswa, dan lembar angket respon guru.

4. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melengkapi data-data yang sudah ada agar memperoleh data yang lebih lengkap. Studi dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari nilai akhir siswa pada pembelajaran Bahasa Daerah materi menulis aksara Jawa *legena* sebelum menggunakan media kartu Carakan dan foto-foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pengolahan data, data yang telah didapatkan dari lapangan kemudian dianalisis dan dikaji untuk menyimpulkan hasil penelitian berupa laporan penelitian. Analisis data mencakup pemahaman dalam data peneliti sehingga dapat mengembangkan dan mengevaluasi hipotesis. Analisis data kualitatif terbagi menjadi tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi Data

Tahap awal yang dilakukan yaitu reduksi data yang merupakan proses pemilihan, merangkum, memilih dan memilah data pokok dan penting. Saat di lapangan, peneliti akan mendapatkan data penelitian dengan jumlah yang cukup banyak. Maka dari itu peneliti harus mencatat secara rinci, teliti, dan diperlukan reduksi data agar mempermudah peneliti dalam memahami data yang diperoleh di lapangan.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan reduksi data berdasarkan hasil dari observasi, angket respon siswa dan guru, dan dokumentasi. Reduksi difokuskan pada proses penggunaan media kartu Carakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena*. Data yang dikumpulkan yaitu jumlah siswa yang ikut berpartisipasi dan nilai akhir siswa pada pembelajaran Bahasa Daerah materi menulis aksara Jawa *legena* sebelum menggunakan media kartu Carakan

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya yaitu penyajian data. Pada penelitian kualitatif, dalam menyajikan data sering menggunakan teks yang bersifat naratif. Penyajian data pada penelitian ini

disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi naratif. Pada penelitian ini, peneliti menyajikan data tentang penggunaan media kartu Carakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena*. Data tersebut didapatkan dari hasil observasi, tes, dan kuesioner.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam menganalisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan atau verifikasi. Namun apabila kesimpulan awal didukung dengan bukti-bukti yang kuat dan valid, maka bisa dikatakan bahwa kesimpulan tersebut merupakan kesimpulan kredibel. Pada penelitian ini, data tentang penggunaan media kartu Carakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena* masih dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan yang merupakan hasil dari penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan hasil penggunaan media kartu Carakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena* pada siswa kelas III yang dilaksanakan di SDN Wotangare II, Bojonegoro. Sebelum melaksanakan penelitian dan menerapkan media kepada siswa, telah dilakukan validasi media dan validasi materi oleh validator. Dapat diklasifikasikan kedalam tolok ukur kevalidan antara lain: 1) Tidak valid (0%-20%); 2) Kurang valid (21%-40%); 3) Cukup valid (41%-60%); 4) Valid (61%-80%); 5) Sangat valid (81%-100%).

Validasi media dilakukan oleh validator yaitu Bapak Drs. Heru Subrata, M.Si pada 22 Juli 2022. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media sebelum digunakan saat pembelajaran. Dari hasil validasi diketahui bahwa media kartu Carakan mendapat persentase sebanyak 92% yang artinya sudah layak diterapkan kepada siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Kartu Carakan

Keterangan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Validasi Media	46	50	92%	Sangat valid

Sedangkan validasi materi dilakukan oleh Bapak Moh. Muklison, S.Pd selaku wali kelas III SDN Wotangare II Bojonegoro pada 28 Juli 2022. Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah materi yang akan disampaikan sudah sesuai dengan kemampuan siswa. Dari hasil validasi diketahui bahwa materi aksara Jawa *legena* mendapat persentase sebanyak 84% yang artinya sudah layak disampaikan kepada siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi Aksara Jawa *Legena*

Keterangan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Validasi Materi	42	50	84%	Sangat valid

Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 2 minggu dengan pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali pada tanggal 28 Juli dan 4 Agustus 2022. Penelitian diawali dengan pengajuan surat izin penelitian yang diterima oleh kepala sekolah. Setelah mendapat izin penelitian, selanjutnya melakukan observasi pembelajaran bahasa Jawa di kelas III yang berjumlah 26 siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa, interaksi antara siswa dan guru, dan kendala siswa dalam memahami materi di kelas III SDN Wotangare II Bojonegoro.

Dari hasil observasi, didapatkan bahwa guru menjelaskan materi seperti biasa tanpa menggunakan media pembelajaran apapun. Hanya berpedoman pada buku dalam penyampaian materi. Guru memberikan contoh cara penulisan aksara Jawa *legena* pada papan tulis. Siswa pun memperhatikan guru secara seksama namun terlihat siswa seperti kurang bersemangat. Bahkan terdapat beberapa siswa yang mulai bosan, mengantuk, dan berbicara sendiri dengan teman sebangku.

Guru cenderung melakukan komunikasi satu arah dan kurang berinteraksi dengan siswa. Sehingga siswa pun kurang memahami materi yang sedang berlangsung. Siswa merasa jenuh karena guru hanya menerapkan metode ceramah tanpa ada interaksi dengan siswa. Permasalahan seperti inilah yang membuat peneliti harus berusaha menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini yaitu nilai hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media kartu Carakan, pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu Carakan, hasil angket siswa dan guru, dan kendala-kendala penerapan media saat pembelajaran serta cara mengatasinya. Kegiatan penelitian di kelas dengan menerapkan media kartu Carakan dilakukan pada hari Kamis, 4 Agustus 2022 pukul 10.00 WIB selama 70 menit (2 jam pelajaran).

Pada tahap ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Berikut merupakan deskripsi dari rumusan masalah.

1. Penerapan Kartu Carakan Pada Pembelajaran Menulis Aksara Jawa *Legena*

Kegiatan diawali dengan guru membuka pembelajaran seperti biasa dengan mengucapkan salam, berdoa yang dipimpin ketua kelas, menanyakan kabar siswa, menanyakan terkait materi yang akan dipelajari pada hari itu, dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada siswa. Kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok untuk memudahkan siswa menggunakan media. Setelah itu setiap kelompok diberi kartu Carakan yang telah

ditempel pada papan. Siswa mengamati media sembari dijelaskan oleh guru.

Siswa diberi waktu kurang lebih 10 menit untuk mencoba bermain kartu Carakan dengan cara melepas dan memasang kartu pada tempatnya sesuai urutan. Setiap siswa memperhatikan bentuk aksara secara bergantian dengan teman satu kelompok. Terlihat mereka sangat senang dan semangat saat mencoba untuk melepas dan memasang kartu. Tidak sedikit dari mereka yang meminta bantuan kepada guru. Guru selalu mendampingi siswa saat mereka mencoba memahami setiap aksara.

Setelah siswa mencoba bermain, guru meminta untuk melepaskan semua kartu dari papan. Selanjutnya siswa diminta untuk memasang kembali kartu seperti semula. Mereka saling bekerja sama untuk mengingat kembali letak kartu sesuai tempatnya. Dari sini dapat dilihat kekompakan kedua kelompok tersebut untuk menyelesaikan perintah guru. Terdapat siswa yang berselisih, mampu menempelkan kartu sesuai ingatannya, dan juga terdapat siswa yang hanya memperhatikan saja.

Kedua kelompok mampu menyelesaikan perintah dalam waktu kurang lebih 10 menit namun masih terdapat beberapa kartu yang kurang tepat peletakkannya. Guru membantu siswa untuk menunjukkan letak kesalahan kartu. Dan siswa pun dengan segera membenarkan letak kartu sesuai tempatnya. Kekompakan antar siswa berpengaruh dalam menyelesaikan perintah tersebut secara cepat dan benar meskipun terjadi perselisihan antar siswa.

Selanjutnya guru memberikan perintah lagi kepada kedua kelompok untuk menyusun kata dasar. Seluruh kartu yang menempel pada papan dilepas kembali. Kemudian guru meminta siswa untuk menempelkan kartu berupa kata dasar sesuai dengan perintah guru. Guru meminta siswa untuk menempelkan kartu sehingga membentuk kata “jawa”, kata “mata”, dan kata “lara”. Siswa diberi waktu kurang lebih 10 menit untuk menyelesaikan tugas.

Namun ternyata sebelum waktu berakhir, kedua kelompok mampu menempelkan seluruh kartu dengan benar. Siswa sangat antusias dan saling bekerja sama agar menyelesaikan tugas lebih cepat dari kelompok lain. Suasana kelas pun menjadi ceria dan ramai karena semangat siswa yang membara dalam menempelkan kartu. Guru mengapresiasi kedua kelompok karena telah menyelesaikan perintah dengan baik, cepat, semangat, dan kompak.

2. Hasil Penerapan Kartu Carakan Pada Pembelajaran Menulis Aksara Jawa *Legena*

Diperoleh hasil bahwa penerapan kartu Carakan berpengaruh terhadap respon siswa yang sangat antusias saat diberikan kartu Carakan karena sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam materi menulis aksara Jawa *legena* maupun mata pelajaran lainnya. Siswa tertarik dengan tampilan kartu Carakan dan papan yang tidak membosankan. Selain itu, siswa mampu berkreasi dalam menyusun dan menempelkan kata menggunakan kartu Carakan.

Siswa saling bekerja sama dan berdiskusi dengan teman satu kelompok dalam menyusun kata sehingga kartu Carakan juga berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Setelah guru menjelaskan setiap kartu dan cara penggunaan kartu Carakan, kemudian siswa dapat membentuk kreativitas dalam penggunaan kartu Carakan dengan cara menyusun kata dasar menggunakan aksara Jawa *legena*. Dengan cara permainan seperti ini dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan (Arsyad 2016) bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai, dapat mendukung isi materi, mudah diperoleh atau dibuat, sesuai dengan keterampilan guru, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media pembelajaran pada siswa sekolah dasar dapat lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa karena metode pembelajaran yang bervariasi.

Media pembelajaran mampu memusatkan perhatian siswa untuk fokus terhadap materi yang disampaikan. Siswa mampu melihat contoh atau mempraktikkan secara langsung menggunakan media pembelajaran terkait materi yang disampaikan dan bukan hanya menggunakan angan-angan saja. Dengan begitu tujuan pembelajaran akan mudah dicapai dan materi dapat diterima oleh siswa dengan cepat.

Untuk melihat kemampuan siswa lebih dalam lagi, guru memberikan beberapa pertanyaan terkait aksara Jawa *legena*. Salah satunya yaitu guru meminta siswa untuk menuliskan aksara Jawa *legena* yang disebutkan oleh guru pada papan tulis. Hal tersebut dilakukan agar siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran dan menambah motivasi belajar siswa. Guru menunjuk siswa yang siap menjawab untuk maju ke depan.

Terlihat siswa sangat antusias dan berebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikutnya. Tidak sedikit siswa yang berteriak agar ditunjuk untuk menjawab pertanyaan. Meskipun masih terdapat sedikit kesalahan dalam penulisan, namun siswa telah memberanikan diri menjawab pertanyaan guru. Guru mengapresiasi siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Adapun siswa yang hanya terdiam karena tidak berani untuk maju ke depan.

3. Efektivitas Hasil Penerapan Kartu Carakan Pada Pembelajaran Menulis Aksara Jawa *Legena*

Efektivitas atau yang biasa disebut dengan efektif memiliki arti efek, akibat, pengaruh, dan kegiatan yang memperoleh hasil yang diinginkan. Jika semakin banyak rencana yang mampu tercapai, maka kegiatan tersebut semakin efektif (Sari 2018). Dalam menerapkan media pembelajaran, efektivitas memiliki pengaruh terhadap hasil yang diperoleh. (Slavin 2015) mengemukakan bahwa keefektifan pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator, antara lain: mutu (*quality*), ketepatan (*Appropriateness*), intensif (*intensive*), dan waktu (*time*).

Berikut beberapa penjelasan mengenai empat faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran menurut (Slavin 2015):

- a. Mutu pengajaran, untuk melihat sejauh mana guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan mudah. Terdapat indikator kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yaitu:
 - 1) Memulai pembelajaran dengan pendahuluan
 - 2) Mengelola kegiatan inti
 - 3) Mengorganisasi proses pembelajaran dengan baik
 - 4) Memberikan apresiasi kepada siswa
 - 5) Mengakhiri proses kegiatan pembelajaran
 Keefektifan pembelajaran ditentukan berdasarkan pemberian materi terhadap siswa yang harus mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar ≥ 75 .
- b. Ketepatan pengajaran, untuk melihat sejauh mana guru dapat memastikan siswa bahwa siswa telah siap dalam menerima pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa. Adapun indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu:
 - 1) Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari siswa
 - 2) Mengerjakan tugas atau latihan soal
 - 3) Berdiskusi dan berpartisipasi aktif dengan kelompok
- c. Intensif, untuk mengetahui sejauh mana guru dapat memastikan siswa bahwa siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dan mempelajari materi. Adapun indikator respon siswa dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:
 - 1) Tanggapan siswa saat proses pembelajaran berlangsung
 - 2) Tata bahasa
 - 3) Format penulisan

d. Waktu, untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mempelajari materi yang disampaikan dalam kurun waktu tertentu. Adapun indikator hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) Representasi masalah
- 2) Mengorganisasikan kegiatan proses belajar siswa
- 3) Bahasa dan penulisan

Dapat dijabarkan lebih rinci lagi terkait keefektifan penerapan kartu Carakan yakni setelah siswa menyelesaikan seluruh perintah guru, kemudian guru memberikan soal latihan kepada setiap siswa untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi aksara Jawa *legena*. Pada tahap ini, siswa diberi waktu 20 menit untuk mengerjakan evaluasi. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal latihan. Sebelum mengerjakan, siswa diharuskan mengisi identitas seperti nama, kelas, dan nomor absen.

Evaluasi terdiri dari dua bagian. Bagian pertama, siswa diminta untuk menuliskan dan melengkapi urutan aksara Jawa *legena* beserta artinya mulai dari aksara *ha* sampai aksara *nga*. Dan pada bagian kedua terdapat 5 soal yang kemudian siswa diminta untuk mengartikan aksara Jawa *legena* tersebut. Setiap soal terdiri dari 2 aksara Jawa *legena* yang jika diartikan akan membentuk sebuah kata dasar.

Untuk memudahkan siswa menulis, guru menyusun dan menempelkan kembali kartu Carakan pada papan agar siswa dapat melihat urutan aksara Jawa *legena*. Seperti pada tahap sebelumnya, siswa pun saling membantu sama lain. Mereka selalu merubah posisi papan agar teman yang lain dapat bergantian melihat seluruh urutan dan bentuk aksara Jawa *legena* dengan baik. Tidak sedikit siswa yang mampu menyelesaikan soal latihan sebelum 20 menit.

Hal ini membuktikan bahwa adanya media pembelajaran yang inovatif dan penerapannya dapat diselingi dengan bermain dapat memudahkan siswa menghafal bentuk aksara sekaligus menuliskannya dengan baik dan benar. Tentunya kegiatan bermain tersebut bersifat edukasi bagi siswa dan tidak meninggalkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru pun dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih cepat.

Setelah seluruh siswa menyelesaikan latihan soal, kemudian guru membagikan angket respon siswa. Siswa diminta untuk mengisi angket terhadap efektivitas penggunaan media kartu Carakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena*. Angket terdiri dari 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Siswa hanya memberikan tanda centang (✓)

pada salah satu alternatif jawaban “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan tanggapan siswa.

Penilaian dilakukan berdasarkan hasil dari soal latihan setelah menggunakan media kartu Carakan. Sebagai perbandingannya menggunakan nilai siswa sebelum menggunakan kartu Carakan pada pertemuan sebelumnya. Terdapat 3 aspek yang dinilai dari hasil latihan soal siswa yaitu ketepatan urutan, kesesuaian, dan kerapian penulisan. Setiap aspek memiliki skor 1-4. Lalu seluruh total skor dihitung hingga memperoleh nilai akhir penilaian. Dapat diklasifikasikan kedalam tolok ukur penilaian siswa antara lain: 1) Kurang (0-24); 2) Cukup (25-49); 3) Baik (50-74); Sangat Baik (75-100).

Diperoleh data dari nilai siswa sebelum menggunakan kartu Carakan yaitu: 10 siswa mendapat kriteria sangat baik, 9 siswa mendapat kriteria baik, dan 7 siswa mendapat kriteria cukup. Dengan catatan terdapat sebanyak 10 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu ≥ 75 . Sedangkan terdapat 16 siswa yang tidak memperoleh nilai diatas KKM. Sehingga hanya sebanyak 38% siswa yang mampu memahami dan menuliskan aksara Jawa *legena* sebelum menggunakan kartu Carakan.

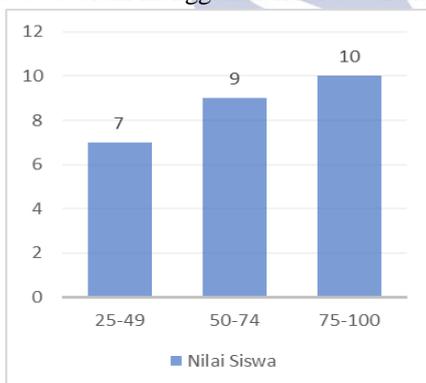


Diagram 1. Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media

Dari hasil penilaian siswa setelah menggunakan kartu Carakan, sebanyak 19 siswa mendapat kriteria sangat baik, 4 siswa mendapat kriteria baik, dan 3 siswa mendapat kriteria cukup. Dengan evaluasi tersebut, siswa mengalami peningkatan nilai dari nilai sebelumnya yaitu sebanyak 19 siswa memperoleh nilai diatas KKM, dan hanya 7 siswa yang belum memenuhi KKM. Sehingga diperoleh 73% siswa yang telah memahami dan menuliskan aksara Jawa *legena* setelah menggunakan kartu Carakan.

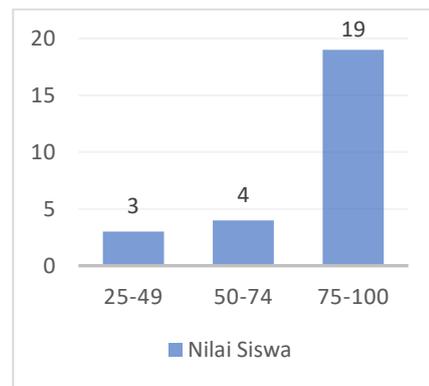


Diagram 2. Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media

Dari perbandingan tersebut bisa dikatakan cukup signifikan peningkatannya. Siswa mengalami peningkatan penilaian sebesar 35% setelah menggunakan kartu Carakan. Dapat dilihat dari hasil soal latihan siswa dan angket respon siswa, bahwa media kartu Carakan bisa dikatakan sangat efektif dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena*. Berdasarkan hasil latihan soal setelah menggunakan media kartu Carakan, 19 dari 26 siswa mampu memperoleh nilai diatas KKM dan meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa *legena* menggunakan media kartu Carakan.

Sedangkan dari hasil angket respon siswa, dikatakan bahwa siswa merasa lebih bersemangat dan terbantu oleh media kartu Carakan dalam memahami dan menulis aksara Jawa *legena*. Siswa tertarik dengan tampilan dan cara penggunaan kartu Carakan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari (Susilana and Riyana 2010) yang mengemukakan bahwa media kartu memiliki kelebihan yaitu mudah untuk dibawa, mudah diingat, praktis, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa.

4. Kendala-Kendala Penerapan Kartu Carakan Pada Pembelajaran Menulis Aksara Jawa *Legena* Beserta Cara Mengatasinya

Terdapat kendala saat penerapan kartu Carakan yaitu beberapa siswa yang kurang tertarik dan belum sepenuhnya memahami materi aksara Jawa *legena* karena harus menghafalkan setiap aksara. Juga terdapat siswa yang masih kesulitan menulis aksara Jawa *legena* sehingga membutuhkan waktu lebih untuk menyelesaikan tes. Akan tetapi teman satu kelompok saling bekerja sama dan membantu untuk memahami materi aksara Jawa *legena* pada kartu Carakan. Selain itu, peran guru juga berpengaruh terhadap minat siswa.

Guru meminta siswa untuk menempelkan kartu sesuai dengan perintah guru agar siswa yang kurang minat dapat menyesuaikan dengan teman-teman

lainnya yang antusias mengikuti pelajaran. Guru selalu mendampingi siswa saat menggunakan media dan mengerjakan soal latihan. Dapat dilihat dari kualitas pembelajaran, guru mampu mengkondisikan siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru mampu memfokuskan perhatian siswa melalui kartu Carakan yang digunakan sehingga tujuan pengajaran dan ketuntasan belajar siswa dapat dicapai dengan baik.

Selain itu guru menjelaskan bahwa siswa akan diberikan hadiah berupa makanan ringan untuk menambah semangat siswa agar aktif dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat meningkatkan semangat siswa yaitu dengan cara pemberian hadiah (*reward*) dapat berupa makanan, alat tulis, maupun tambahan nilai. Menurut (Ngalim 2009) *reward* adalah alat untuk mendidik anak supaya anak merasa senang karena pekerjaannya mendapat penghargaan.

Setelah melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran, guru menanyakan perasaan siswa setelah belajar sambil bermain menggunakan kartu Carakan. Dengan kompak, seluruh siswa merasa senang dan antusias. Bahkan siswa pun menginginkan kembali belajar menggunakan kartu Carakan dalam pembelajaran berikutnya. Karena metode pembelajaran yang diterapkan guru menggunakan media pembelajaran merupakan pengalaman baru bagi siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pemaparan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu Carakan dapat dikatakan sangat efektif dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena* pada siswa kelas III di SDN Wotangare II Bojonegoro. Hal tersebut dapat dilihat dari kesimpulan sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru sudah maksimal, penerapan media sudah tepat, dan materi mampu tersampaikan dengan baik. Hasil yang diperoleh dari pembelajaran tersebut memberikan dampak positif bagi guru maupun siswa. Guru terbantu dengan adanya media kartu Carakan dalam menyampaikan materi. Dan siswa pun merasa bersemangat dalam memahami materi dan menjawab beberapa pertanyaan dari guru.

Hasil kevalidan media kartu Carakan dapat dibuktikan dari hasil skor persentase validasi media dan validasi materi yang telah dilakukan oleh validator. Pada validasi media, kartu Carakan memperoleh skor persentase sebesar 92% (sangat valid) yang berarti layak diterapkan pada siswa. Sedangkan pada validasi materi, aksara Jawa *legena* memperoleh skor persentase sebesar 84% (sangat valid) yang juga berarti materi telah sesuai untuk siswa kelas III.

Hasil keefektifan media kartu Carakan diperoleh berdasarkan nilai siswa setelah mengerjakan evaluasi yaitu

menulis aksara Jawa *legena*. Evaluasi terdiri dari melengkapi aksara Jawa *legena* dan mengartikannya sehingga menjadi kata dasar. Terdapat 19 dari 26 siswa mampu memperoleh nilai diatas KKM yaitu ≥ 75 sehingga sebanyak 73% siswa mengalami peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan angket respon dan guru dapat dikatakan bahwa desain, warna, dan cara penggunaan media kartu Carakan mampu menarik perhatian siswa dalam memahami dan menulis aksara Jawa *legena*. Siswa tidak merasa bosan dengan melihat desain kartu yang berwarna dan terdapat gambar. Kartu Carakan dapat digunakan secara individu maupun berkelompok. Setelah selesai digunakan, media kartu Carakan dapat disimpan dengan cara diletakkan di dinding kelas dan dijadikan hiasan dinding.

Saran

Berdasarkan simpulan dari pemaparan hasil penelitian tersebut, dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas maupun guru mata pelajaran bahasa Jawa dapat menggunakan media kartu Carakan ini sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis aksara Jawa *legena* karena mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu dapat memberi pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah, sebaiknya para guru disediakan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran seperti kartu Carakan. Dengan dibantu oleh media pembelajaran, guru dapat memfokuskan perhatian siswa dan mencapai tujuan pembelajaran dengan semaksimal mungkin.
3. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis, sebaiknya menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbeda agar lebih bervariasi. Sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatun, Ni'mah Umi. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas III MI Ma'arif Mayak Tonatan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020."
- Anggi, Iska. 2016. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BUKU HARIAN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS GEGURITAN SISWA KELAS IV SDN 1 SAMBIT Iska Anggi Rahmawati." 1360–70.

- Arafik, Muh. 2013. *Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*. Malang: Malang : FIP Universitas Negeri Malang.
- Ariani, Desti. 2020. "Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar." *Jpgsd* 08(01):154–64.
- Ayu, Gisela, and Heru Subrata. 2016. "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KERMORAJA (KERTU MONOPOLI AKSARA JAWA) UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS HURUF JAWA MENGGUNAKAN SANDHANGAN AKSARA JAWA SISWA KELAS IV SD Abstrak." 1714–25.
- Dewi, Senja Mayang, and Heru Subrata. 2014. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU FLORA FAUNA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR Abstrak." (19):1379–89.
- Fravika, Riskana Deby. 2017. "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Aksara Jawa (Karwa) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa Ukara Lamba Pada Siswa Kelas Iv Sdn Kebraon I/436 Surabaya." *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Aksara Jawa (Karwa)* 164.
- Hadiwirodarsono. 2010. *Belajar Membaca Dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Solo : Kharisma.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : Salemba Empat.
- Isnandani, Jenny I. S. Poerwati, and Djaelani. 2013. "Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Menggunakan Media Kartu Pintar." *Pgsd Uns* (Kkm 65).
- Libriann, Rosayana Frida Lailatul, and Heru Subrata. 2019. "Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Langsung Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Di Kelas IV SDN 1 Slempit Kecamatan Kedamean Gresik." *Jpgsd* 7(5).
- Maryana, Windri, Laili Rahmawati, and Krisma Anugra Malaya. 2021. "Penggunaan Permainan Puzzle Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7(1):173–86. doi: 10.29407/jpnd.v7i1.16157.
- Mukh, Doyin, and Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia : Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Semarang : UNNES Press.
- Robbi'atna, Lisa, and Heru Subrata. 2019. "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon 1436 Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(1):2515–24.
- Sari, Ria Novita. 2018. "Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa." *Jurnal Pgsd* 06.
- Siddik, Mohammad. 2016. *Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya*. Malang : Tunggal Mandiri.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning : Teori, Riset, Dan Praktik*. Bandung: Nusamedia.
- Subrata, Heru. 2016. *Marsudi Basa Lan Sastra Jawi*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Suryana, Asep. 2007. "Tahap-Tahapan Penelitian Kualitatif." *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia* 5–10.
- Wiwin. 2017. "Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Huruf Jawa Siswa Kelas IV SDN Kuncir I Ngetos Nganjuk." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 05:1427–37.
- Yushofah, Nita, and Heru Subrata. 2021. "Pengembangan Media Permainan DAWA (Domino Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD." *UNESA (Universitas Negeri Surabaya)* 9(2393–2403):1–10.
- Zain, Aswan, and Syaiful Bahri Djamarah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar (2013)*. Kuningan: Jakarta : PT Rineka Cipta.