

**PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA)*
DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV
SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Ervan Adi Kusuma
NIM 10108241108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA)*
DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV
SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Ervan Adi Kusuma
NIM 10108241108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA)* DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA” yang disusun oleh Ervan Adi Kusuma, NIM 10108241108 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Supartinah, M.Hum.
NIP 19800312 200501 2 002

Yogyakarta, 1 April 2015
Pembimbing II,



Agung Hastomo, M.Pd.
NIP 19800811 200604 1 002



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



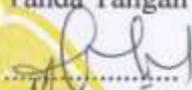
Yogyakarta, 1 April 2015
Yang menyatakan,


Ervan Adi Kusuma
NIM 10108241108

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA)* DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA" yang disusun oleh Ervan Adi Kusuma, NIM 10108241108 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 April 2015 dan dinyatakan lulus.

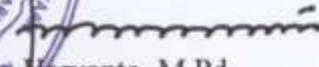
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Supartinah, M.Hum.	Ketua Penguji		18-5-2015
Unik Ambar Wati, M.Pd.	Sekretaris Penguji		18-5-2015
Sungkono, M.Pd.	Penguji Utama		20-5-2015
Agung Hastomo, M.Pd.	Penguji Pendamping		19-5-2015

Yogyakarta, 28 MAY 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan.




Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

"Lawan Sastra Ngesti Mulya (Dengan Ilmu Kita Menuju Kemuliaan)"
(Ki Hajar Dewantara)

“Berpikirlah dari bawah, dari kenyataan budaya kita yang konkrit ini. Jangan terlalu banyak membaca buku dan menyimak berita berbahasa Inggris. Bacalah rakyat. Kita hidup di bumi kontekstual bernama kepulauan Nusantara”
(Jakob Sumardjo)

“Guru terbaik dalam hidupmu adalah pengalaman.”
(Ervan Adi Kusuma)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk Ibu dan Bapak saya yang telah memberi segalanya, Universitas Negeri Yogyakarta sebagai kawah candradimuka saya menimba ilmu. Padamu Negeri Indonesia Raya.

**PENGEMBANGAN MEDIA SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA)
DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV SD N
KEPUTRAN A YOGYAKARTA**

Oleh
Ervan Adi Kusuma
NIM 10108241108

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Si Marja yang layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Keputran A Kecamatan Kraton, Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Penelitian dilakukan dengan langkah: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk media dan validasi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan penyempurnaan produk. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum melakukan uji coba terhadap siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli materi dan ahli media, angket siswa, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif sedangkan data kualitatif menggunakan naratif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi mendapat nilai rata-rata 4,54 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba perorangan mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,3 merupakan kategori sangat baik, sedangkan uji coba kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 4,5 yang termasuk kategori sangat baik. Secara kualitatif media pembelajaran interaktif Si Marja memenuhi kriteria dari segi materi yaitu sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa yaitu mengenal aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg*. Berdasarkan pengamatan secara langsung, media pembelajaran interaktif Si Marja dapat memotivasi siswa belajar membaca aksara Jawa.

Kata kunci: *pengembangan, media interaktif Si Marja, aksara Jawa*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir studi skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU MACA AKSARA JAWA (SI MARJA)* DALAM MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA”.

Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan Studi Strata I untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga penulisan skripsi ini berjalan lancar.
2. Ibu Hidayati, M. Hum. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberi dukungan dan kemudahan penelitian serta penyusunan skripsi.
3. Ibu Supartinah, M. Hum. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan saran kritik dan arahan.
4. Bapak Agung Hastomo, M. Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan saran kritik dan arahan.
5. Ibu Venny Vindria Ekowati, M. Litt. yang telah bersedia memberikan saran dan kritik terhadap media pembelajaran Si Marja.
6. Ibu Unik Ambar Wati, M. Pd. yang telah bersedia memberikan saran dan kritik terhadap media pembelajaran Si Marja.
7. Ibu Bakti guru SD N Keputran A Kelas IV B yang telah membantu selama penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV SD N Keputran A yang telah memberikan waktu untuk mencoba media pembelajaran interaktif Si Marja.

9. Ibu dan Bapak, Aswigiyati serta Slamet Nawawi yang telah memberi segalanya untuk putra mereka.
10. Teman-teman kelas C angkatan 2010 yang menjadi teman seperjuangan di PGSD UNY.
11. Teman-teman Kampus III atas pengalaman dan inspirasi selama kuliah di kampus III.
12. Yogyakarta yang telah memberikan inspirasi tiada henti.
13. Almamater biru kebanggaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya dan pendidikan dasar pada khususnya.

Yogyakarta, Mei 2015

Penulis

Ervan Adi Kusuma

NIM 10108241108

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penulisan	9
F. Spesifikasi Produk	10
G. Asumsi Pengembangan	10
H. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pembelajaran Bahasa Jawa	12
1. Pembelajaran Bahasa Jawa	12
2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa	14
3. Pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar	15
4. Materi Pembelajaran Aksara Jawa di SD	18
B. Media Pembelajaran	22

1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	24
3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	27
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	29
5. Karakteristik Media Dua Dimensi Cetak	33
6. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Cetak	35
7. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual dan Interaktif ...	37
C. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)</i>	40
D. Kerangka Pikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	46
B. Prosedur Pengembangan	47
1. Studi Pendahuluan	47
2. Melakukan Perencanaan Penelitian	48
3. Pengembangan Produk Awal	49
4. Uji Coba Perorangan	50
5. Revisi I (Revisi Terhadap Produk Utama)	50
6. Uji Coba Kelompok Kecil	50
7. Revisi II (Revisi Terhadap Produk Operasional)	50
8. Uji Coba Kelompok Besar	51
9. Revisi Akhir (Revisi dan Penyempurnaan Produk Akhir)	51
C. Uji Coba Produk	51
1. Desain Uji Coba	51
2. Validasi	52
3. Subjek Coba	53
D. Teknik Pengumpulan Data	53
1. Observasi	53
2. Wawancara	53
3. Angket	54
E. Instrumen Penelitian	54
F. Teknik Analisis Data	56
1. Analisis Data Kualitatif	56

2. Analisis Data Kuantitatif	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	58
1. Studi Pendahuluan	58
2. Pengembangan Produk	60
a. Analisis Tujuan	60
b. Analisis Kemampuan	61
c. Prosedur Pengembangan	61
d. Validasi Ahli	64
1) Data hasil validasi ahli materi dan revisi produk	64
2) Data hasil validasi ahli media dan revisi produk	79
3. Uji Coba Lapangan Produk Media Pembelajaran Si Marja	89
a. Uji Lapangan Perorangan	89
b. Uji Lapangan Kelompok Kecil	93
B. Pembahasan	96
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas IV SD	18
Tabel 2. Aksara <i>Legena</i> dan Pasangannya	19
Tabel 3. <i>Sandhangan</i> Bunyi Vokal	20
Tabel 4. <i>Sandhangan</i> Konsonan Penutup Suku Kata	21
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen kepada Ahli Materi	54
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kepada Ahli Media.....	55
Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Si Marja Kepada Siswa...	55
Tabel 8. Kisi-kisi lembar observasi dan wawancara	55
Tabel 9. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5.....	56
Tabel 10. Pembagian materi setiap Piwulang sebagai tahapan latihan	63
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	65
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua	77
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama	80
Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua.....	86
Tabel 15. Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Perorangan.....	90
Tabel 16. Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	93

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Buku Si Marja dan Papan Kerangka (frame).....	62
Gambar 2. Petunjuk penggunaan (<i>panuntun</i>) Si Marja sebelum direvisi.....	68
Gambar 3. Kalimat petunjuk alat sebelum direvisi	69
Gambar 4. Kalimat petunjuk alat setelah direvisi (buku Si Marja)	69
Gambar 5. Kalimat petunjuk alat sebelum direvisi (ragangan SI Marja).....	70
Gambar 6. Kalimat petunjuk alat setelah direvisi (<i>ragangan</i> Si Marja).....	70
Gambar 7a. Kalimat-kalimat petunjuk sebelum direvisi (kiri).....	71
Gambar 7b. Kalimat-kalimat petunjuk sebelum direvisi (kiri)	72
Gambar 8a. Kalimat-kalimat petunjuk sesudah direvisi (kiri)	71
Gambar 8b. Kalimat-kalimat petunjuk sesudah direvisi (kiri)	72
Gambar 9. Kalimat petunjuk yang mengandung kata serapan dari bahasa Indonesia	72
Gambar 10. Kalimat petunjuk yang sudah diperbaiki	73
Gambar 11. Penulisan kalimat perintah pada <i>piwulang</i> 2 yang kurang tepat. 73	
Gambar 12. Revisi penulisan kalimat perintah pada <i>piwulang</i> 2	74
Gambar 13. Penulisan vokal <i>e</i> sebelum revisi	74
Gambar 14. Penulisan vokal <i>e</i> setelah revisi	75
Gambar 15. Kesalahan pemilihan kata agar sesuai dengan materi pada silabus	76
Gambar 16. Revisi pemilihan kata agar sesuai dengan materi pada silabus ..	76
Gambar 17. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama sampai Kedua	78
Gambar 18. Tampilan pilihan huruf yang kurang terbaca oleh anak-anak.....	83
Gambar 19. Tampilan pilihan huruf setelah direvisi sehingga terbaca oleh anak-anak	84
Gambar 20. Peletakan nomor halaman di dalam sehingga tidak terlihat jelas setelah dijilid.....	84
Gambar 21. Revisi peletakan nomor halaman di luar sehingga terlihat dengan jelas setelah dijilid.....	84
Gambar 22. Tampilan <i>Piwulang</i> 11 dengan warna yang mencolok sebelum direvisi	85

Gambar 23. Tampilan <i>Piwulang</i> 11 diperbaiki dengan warna yang tidak mencolok.....	86
Gambar 24. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama sampai Kedua.....	89
Gambar 25. Siswa sedang mencoba media pembelajaran Si Marja secara bergantian.....	92
Gambar 26. Kemiripan warna <i>kothakan</i> antara warna merah dengan warna jingga	93
Gambar 27. Siswa sedang menggunakan media pembelajaran Si Marja secara berkelompok	95

DAFTAR BAGAN

	hal
Bagan 1. Model Pengembangan menurut Borg & Gall (1983:775)	47

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi	111
Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi Ahli Media	112
Lampiran 3. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama	113
Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua	116
Lampiran 5. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Pertama	119
Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Kedua	123
Lampiran 7. Lembar Penilaian Angket Siswa	127
Lampiran 8. Rekap Nilai Angket Siswa pada Uji Coba Perorangan	129
Lampiran 9. Rekap Nilai Angket Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil ...	130
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Lapangan	131
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian	133
Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	135
Lampiran 13. Desain Media Pembelajaran Interaktif Si Marja	136

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat terpisahkan dari budaya. Menurut Theodore Brameld (H.A.R. Tilaar, 1999:7) antara pendidikan dan kebudayaan terdapat hubungan yang sangat erat dalam arti kebudayaan berkenaan dengan suatu hal yang sama yaitu nilai-nilai. Pendidikan tidak dapat terlepas dari kebudayaan dan hanya dapat terlaksana dalam suatu masyarakat. Apabila kebudayaan mempunyai tiga unsur penting yaitu kebudayaan sebagai suatu tata kehidupan (*order*), kebudayaan sebagai suatu proses, dan kebudayaan yang mempunyai suatu visi tertentu (*goals*), maka pendidikan dalam rumusan tersebut adalah sebenarnya proses pembudayaan. Tidak ada suatu proses pendidikan tanpa kebudayaan dan tanpa masyarakat, dan sebaliknya tidak ada suatu kebudayaan dalam pengertian suatu proses tanpa pendidikan, dan proses kebudayaan dan pendidikan hanya dapat terjadi di dalam hubungan antarmanusia di dalam suatu masyarakat.

Pendidikan bertujuan untuk melestarikan budaya daerah. Dalam rangka implementasinya, maka pemerintah menyusun kurikulum yang memungkinkan pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai muatan lokal. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), muatan lokal diberikan bagi semua jenjang pendidikan. Subtansi mata pelajaran muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan (Depdiknas, 2006). Dalam rangka mengimplementasikan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan: “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat

muatan lokal”, maka sebagai upaya pengembangan, pembinaan, pelestarian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa, pengembangan budi pekerti serta kepribadian di kalangan para siswa pendidikan dasar dan menengah, diperlukan kurikulum muatan lokal sebagai acuan dalam kegiatan belajar-mengajar Pembelajaran Sastra, Bahasa dan Budaya Jawa.

Sutrisna Wibawa (2008:33) memaparkan penentuan mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal bergantung pada kebijakan pemerintah daerah dan sekolah itu sendiri. Untuk Provinsi DIY dan Jawa Tengah, muatan lokal diisi dengan Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Dalam makalah tersebut, beliau juga mengungkapkan bahwa hal yang mendesak untuk dilakukan dalam mengimplementasikan pembelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal yaitu bagaimana membuat pembelajaran bermakna dan menarik. Hal tersebut dikarenakan bahwa melalui pengajaran Bahasa Jawa akan lebih mengangkat nilai *adi luhung* yang ada dalam tata kehidupan Jawa. Lewat Bahasa Jawa pula, diharapkan akan dapat diangkat kembali nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki bangsa ini yang terkait dengan Bahasa Jawa.

Tidak berbeda jauh dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, di dalam pembelajaran Bahasa Jawa terdapat empat aspek yang harus dikuasai oleh setiap siswa. Keempat aspek tersebut yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dibutuhkan saat mendengarkan cerita-cerita maupun penjelasan dari guru. Keterampilan berbicara berkembang saat siswa diberi pertanyaan kemudian menjawabnya dengan Bahasa Jawa yang fasih, terlebih dengan menggunakan *unggah-ungguh* yang tepat. Kemudian

keterampilan membaca akan berkembang saat membaca sendiri bacaan berbahasa Jawa maupun kata-kata dan kalimat-kalimat dengan menggunakan aksara Jawa. Keterampilan menulis pun akan berkembang saat siswa mendapat tugas menulis karangan dengan Bahasa Jawa maupun tugas menuliskan kata-kata dengan menggunakan aksara Jawa.

Pengenalan tradisi tulis membuka suatu era baru kehidupan manusia yang disebut era sejarah. Krom (Bastomi, 1992:25) berpendapat bahwa tulisan dan sastra Jawa berasal dari India Utara. Hal ini didukung dengan tulisan Pranagari yang terdapat di Candi Mendut. Dalam sumber literatur lain dikisahkan bahwa asal usul aksara Jawa berasal dari kisah Aji Saka. Slamet Riyadi (2002:8) mengemukakan bahwa terdapat dua konsepsi tentang kelahiran aksara Jawa yaitu secara tradisional dan secara ilmiah. Konsepsi secara tradisional berdasar pada anggapan bahwa kelahiran *ha-na-ca-ra-ka* (aksara Jawa) berkaitan erat dengan legenda Aji Saka. Konsepsi secara ilmiah berdasar pada kebutuhan untuk mengabadikan Bahasa Jawa yang masih lisan kemudian diciptakanlah aksara. Aksara yang dipakai etnik Jawa muncul pertam kali setelah orang-orang India datang ke pulau Jawa. Tradisi tulis yang semakin berkembang di Jawa akhirnya menghasilkan aksara Jawa yang kini dikenal dengan nama *carakan* (Venny Indria Ekowati, 2011:1). Seperti halnya aksara-aksara daerah, keberadaan aksara Jawa semakin tergusur, seiring dengan kurangnya penggunaan Bahasa Jawa sebagai media komunikasi.

Suatu proses pembelajaran akan dapat terlaksana dengan baik dan menghasilkan output yang diharapkan jika komponen-komponen pembelajaran

dapat berinteraksi satu sama lain. Pembelajaran adalah suatu sistem, artinya suatu keseluruhan terdiri dari komponen-komponen yang berinterelasi dan berinteraksi satu sama lain dan dengan keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Oemar Hamalik, 2003:77). Salah satu komponen pendidikan yang tidak kalah penting yaitu media pembelajaran. Azhar Arsyad (2013:2) mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Guru dituntut harus kreatif dalam setiap kegiatan belajar. Oleh karena media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, maka guru juga dituntut kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri ada banyak macamnya, ada yang bersifat visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran yang paling mudah ditemui yaitu yang bersifat visual baik berupa gambar, foto, maupun grafik. Media visual berisi informasi yang berguna untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Buku cetak selain berguna sebagai sumber pembelajaran, dapat pula digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks cetak adalah warna, huruf, dan kotak atau bentuk lain. Buku tersebut memuat gambar-gambar, foto-foto, maupun grafik yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat bermanfaat untuk mempermudah proses belajar.

Gagne (Arief S. Sadiman, dkk, 2009:23) mengelompokkan media menjadi 7 macam yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Media cetakan

memenuhi sebagian besar persyaratan hierarki belajar yang dikembangkan oleh Gagne. Persyaratan yang terpenuhi yaitu penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik. Pada pihak lain, media interaktif memiliki karakteristik yang khusus bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti atau menggunakan media pembelajaran (Rudi S & Cepi Riyana, 2008:22).

Pembelajaran aksara Jawa terintegrasi ke dalam mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal di DIY, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Pembelajaran aksara Jawa hanya memiliki porsi waktu sangat terbatas, mengingat begitu banyak kompetensi yang harus dikuasai para siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Penguasaan kompetensi aksara Jawa memerlukan proses yang cukup panjang. Siswa harus hafal aksara Jawa dan juga harus menguasai aturan-aturan penulisannya. Namun keadaan di lapangan menunjukkan pembelajaran aksara Jawa di sekolah tidak dapat berjalan secara maksimal, sehingga penguasaan kompetensi baca tulis aksara Jawa juga sangat terbatas (Venny Indria Ekowati, 2011:1).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 April 2014 dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa serta beberapa siswa kelas IV SD N Keputran A, diperoleh beberapa catatan. Penggunaan media pembelajaran belumlah maksimal. Guru menggunakan poster tentang aksara Jawa sebagai media pembelajaran. Hanya terdapat satu poster berukuran sedang (A3) tentang aksara Jawa di dalam kelas, dan belum tentu semua siswa dapat melihatnya.

Selain daripada hal tersebut, adanya poster yang kurang menarik membuat siswa tidak memiliki minat untuk menghafal aksara Jawa. Buku pegangan yang dimiliki siswa hanya sedikit yang memuat materi tentang aksara Jawa. Siswa mengingat kembali aksara Jawa hanya ketika mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Bahkan, dalam satu minggu hanya terdapat dua jam pelajaran untuk bahasa Jawa.

Guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga partisipasi siswa tergolong sedikit. Oleh karena hal tersebut siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa didapatkan hasil bahwa beberapa siswa kesulitan mengingat aksara Jawa. Siswa mengaku jika saat latihan menulis kata dalam aksara Jawa masih harus melihat poster yang digantung di dinding kelas. Media pembelajaran memiliki fungsi atensi yaitu sebagai penarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual (Azhar Arsyad, 2013:21). Masalah yang telah tersebutkan di atas membuat media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran menjadi penting untuk diterapkan.

Nana Sudjana & Ahmad Rifai (1993:2) mengemukakan kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa salah satunya yaitu metode mengajar dapat menjadi lebih bervariasi. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran. Ingatan atau dalam dunia psikologi sering disebut memori dipandang oleh para ahli ke dalam tiga tahapan atau proses, yaitu memasukkan

pesan dalam ingatan, menyimpan pesan yang sudah masuk, dan memunculkan kembali informasi yang telah diterima (Sugihartono, 2007:10). Proses memperoleh ingatan atau memori tidak dapat terjadi apabila tidak ada proses komunikasi, dimana terdapat komponen komunikasi yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Media merupakan hal penting yaitu sebagai saluran penyampai pesan, sehingga media harus efektif. Begitu halnya dengan proses pembelajaran, dengan media yang tepat dan efektif maka informasi akan diterima dengan baik dan bermakna.

Peneliti berasumsi bahwa dengan media pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran aksara Jawa dapat memberi motivasi belajar siswa. Berbagai media pembelajaran sudah dikembangkan dengan berbagai kemasan dan tujuan. Terdapat media pembelajaran yang dikemas dengan permainan, sehingga akan menjadi suatu daya tarik tersendiri. Sukirman Dharmamulya (2008:25) menjelaskan bahwa bermain akan memberikan pemahaman yang bersifat jangka panjang. Teori tersebut merupakan teori *educational*, yang kemudian menjadi acuan bahwa bermain merupakan suatu proses untuk memperoleh pemahaman yang bersifat jangka panjang.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dikemas dengan permainan yaitu *Fun Thinkers*. *Fun Thinkers* adalah salah satu produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh Grolier Asia. *Fun Thinkers* merupakan media pembelajaran berbasis cetak yang berupa beberapa paket buku yang dilengkapi dengan alat bernama *Match-Frame*. Pada setiap paket berisi bermacam-macam subjek dan setiap subjek terdapat tingkatan-tingkatan untuk anak berusia 4 sampai

12 tahun. Setiap subjek disesuaikan pada tingkat perkembangan usia anak. Selain hal tersebut, aturan penggunaan *Fun Thinkers* dirancang seperti permainan sehingga memotivasi anak untuk belajar. Permainan yang terdapat di dalam *Fun Thinkers* yaitu mencocokkan. Materi yang dipadukan dengan permainan mencocokkan akan dapat meningkatkan daya ingat anak akan sesuatu, hal ini didukung dengan tampilan visual yang sederhana namun menarik. *Fun Thinkers* dirancang untuk membantu proses belajar bahasa Inggris, matematika dan logika berpikir anak dengan cara yang menyenangkan. Dengan konsep yang sama, *Fun Thinkers* dapat dikembangkan pada materi pembelajaran yang lain.

Beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca aksara Jawa memerlukan media pembelajaran yang tepat yaitu gabungan antara kemudahan media cetakan dan sifat interaktif dari media interaktif. Maka dari hal itulah peneliti terinspirasi oleh beberapa media pembelajaran seperti *Fun Thinkers* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif membaca aksara Jawa. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media yang layak untuk memotivasi dalam pembelajaran aksara Jawa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Keputran A Kecamatan Kraton, Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran aksara Jawa dianggap sulit karena aksara Jawa sudah tidak digunakan lagi sebagai media baca-tulis sehari-hari.
2. Penggunaan media pembelajaran aksara Jawa yang kurang maksimal.

3. Kurangnya media pembelajaran Bahasa Jawa yang efektif dan bermakna sehingga dapat menarik minat serta dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap aksara Jawa dan aturan penulisannya.
4. Kurangnya buku-buku bacaan beraksara Jawa, sedangkan buku pegangan guru biasanya tidak selaras dengan kompetensi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Beberapa permasalahan sudah diidentifikasi, sehingga diperlukan sebuah pembatasan masalah agar supaya pengembangan dapat lebih fokus dan mendalam. Peneliti akan memfokuskan kepada pengembangan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Jawa materi membaca aksara Jawa kelas IV SD N Keputran A, Kecamatan Kraton, Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut, “Produk media pembelajaran interaktif *Si Marja* seperti apa yang layak digunakan untuk belajar membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Keputran A Kecamatan Kraton, Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif *Si Marja* yang layak digunakan untuk belajar membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Keputran A Kecamatan Kraton, Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran interaktif *Si Marja* yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Buku cetak bahan kertas HVS 90
2. Permainan mencocokkan aksara Jawa
3. Kotak bingkai (*ragangan*) terbuat dari akrilik
4. Ubin terbuat dari akrilik
5. Kunci jawaban berupa pola warna
6. Pedoman membaca aksara Jawa

G. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Siswa memahami prosedur penggunaan media pembelajaran
2. Siswa menggunakan bahasa Jawa dalam keseharian

H. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Si Marja* sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa siswa kelas IV SD N Keputran A Kecamatan Kraton, Yogyakarta dan menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran interaktif *Si Marja* siswa dapat belajar aksara Jawa dengan pengalaman baru dan dapat dengan mudah menghafal aksara Jawa serta aturan-aturan penulisannya.

b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Si Marja* dan membantu kesulitan siswa dalam pembelajaran aksara Jawa.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif *Si Marja* dapat dikembangkan oleh sekolah untuk pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya materi aksara Jawa saja melainkan semua mata pelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan dapat memberikan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif aksara Jawa pada siswa SD. Penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran dengan topik dan objek yang sama.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Jawa

1. Pembelajaran Bahasa Jawa

Segala aktivitas dalam kehidupan manusia sehari-hari merupakan kegiatan belajar. Slameto (2003:2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Nana Sudjana, 2005:28). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan aspek yang ada pada individu lainnya. Oemar Hamalik (2003:29) berpendapat bahwa belajar bukan suatu tujuan akan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Belajar merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh untuk mencapai tujuan belajar, yaitu perubahan pada diri seseorang seperti yang telah disebutkan di atas.

Nana Sudjana (2005:29) memberi batasan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Gulo (Sugihartono, 2007:82-83) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha

menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Beberapa pendapat dari para ahli tersebut dapat ditarik suatu kesamaan arah dan batasan mengenai pembelajaran, yaitu pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan secara sengaja oleh guru untuk menciptakan kondisi dan sistem lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara optimal dengan penyampaian yang efisien.

Masyarakat Jawa memiliki bahasa Jawa sebagai salah satu ciri khas kearifan lokal dan sarana berkomunikasi antar anggota masyarakat Jawa. Secara geografis bahasa Jawa digunakan di daerah-daerah Provinsi Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur (Putut Setiadi, 2008:62). Sebagai bahasa ibu bagi Etnis Jawa, bahasa Jawa sarat nilai-nilai tatakrama yang memberikan sumbangan terhadap pembentukan kepribadian bangsa. Agar supaya bahasa Jawa sebagai bahasa ibu tidak menjadi punah, sejak dini harus dilestarikan adanya. Upaya paling tepat untuk menjaga kelestarian bahasa Jawa adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa dalam kerangka Budaya Jawa. Menurut beliau, kurikulum yang diterapkan hendaknya berkaitan dengan kerangka budaya yang dimiliki oleh Etnis Jawa, sehingga dalam proses pembelajaran dapat sekaligus mewariskan kebudayaan dan bahasa Jawa kepada generasi muda Etnis Jawa.

Pelaksanaan pembelajaran pun harus menerapkan pemakaian bahasa Jawa sebagai alat komunikasi, tidak cukup hanya pengetahuan tentang bahasa Jawa. Pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa diarahkan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa

Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa (Tim Kurikulum Mulok DIY, 2010:1). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan pengertian dari pembelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa adalah segala upaya yang dilakukan secara sengaja oleh guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk belajar tentang bahasa, sastra dan budaya Jawa agar budaya Jawa tetap lestari dengan penyampaian yang efisien.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Sesuai dengan kedudukannya sebagai bahasa daerah, bahasa Jawa berfungsi sebagai lambang kebanggaan daerah, lambang identitas daerah, dan alat perhubungan di dalam keluarga dan masyarakat daerah. Maka dari hal tersebut, mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa berfungsi sebagai: (1) sarana membina rasa bangga terhadap bahasa Jawa; (2) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa; (3) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni; (4) sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan dan menyangkut berbagai masalah; dan (5) sarana pemahaman budaya Jawa melalui kesusasteraan Jawa (Tim Kurikulum Mulok DIY, 2010:1).

Adapun tujuan dari muatan lokal Bahasa, Sastra dan Bahasa Jawa sebagaimana dikutip dalam Kurikulum Muatan Lokal dari Disdikpora DIY (2010:2) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan unggah unggah yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
- b) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana berkomunikasi dan sebagai lambang kebanggaan serta identitas daerah;
- c) Memahami bahasa Jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
- d) Menggunakan bahasa Jawa dan meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial;
- e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;
- f) Menghargai dan membanggakan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa dalam mata pelajaran Bahasa, sastra, dan Budaya Jawa berfungsi sebagai sarana membina rasa bangga untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan agar supaya tetap lestari dan tersebar luas, sehingga dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Tujuan dari mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa bertujuan untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan dalam implementasi Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

3. Pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar

Budaya adi luhung ciptaan nenek moyang bangsa Indonesia salah satunya yaitu sistem tanda grafis yang disebut sebagai aksara. Salah satu

aksara yang hingga kini masih digunakan adalah aksara Jawa (Slamet Riyadi, 2002:1). Aksara Jawa merupakan hasil budaya yang usianya sudah berabad-abad. Aksara Jawa berjasa mendokumentasikan dan mengabadikan banyak cipta dalam bentuk karya tulis. Ribuan karya tulis dengan kandungan isi yang beragam dihasilkan oleh pujangga yang sekaligus membentuk mata rantai kesinambungan penggunaan aksara dari waktu ke waktu. Namun, menurut Slamet Riyadi (2002:2) pada tahun 1975-1990 penggunaan aksara Jawa tidak sepadan dengan jasanya. Aksara Jawa hampir tidak pernah digunakan sama sekali dalam aktifitas baca-tulis, terutama di lingkungan sekolah dasar dan sekolah menengah karena bahasa Jawa tidak dijadikan mata pelajaran wajib.

Pendidikan bertujuan untuk melestarikan budaya daerah. Dalam rangka implementasinya, maka pemerintah menyusun kurikulum yang memungkinkan pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai muatan lokal. Muatan lokal diberikan bagi semua jenjang pendidikan. Subtansi mata pelajaran muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan (Depdiknas, 2006). Dalam rangka mengimplementasikan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan: “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal”, maka sebagai upaya pengembangan, pembinaan, pelestarian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa, pengembangan budi pekerti serta kepribadian di kalangan para siswa pendidikan dasar dan menengah, diperlukan kurikulum muatan lokal sebagai acuan dalam kegiatan belajar-mengajar Pembelajaran Sastra,

Bahasa dan Budaya Jawa. Undang-undang tersebut merupakan landasan yang kuat sebagai pembelajaran budaya di sekolah-sekolah formal.

Sutrisna Wibawa (2008: 33) memaparkan penentuan mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal bergantung pada kebijakan pemerintah daerah dan sekolah itu sendiri. Untuk Provinsi DIY dan Jawa Tengah, muatan lokal diisi dengan Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Dalam makalah tersebut, beliau juga mengungkapkan bahwa hal yang mendesak untuk dilakukan dalam mengimplementasikan pembelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal yaitu bagaimana membuat pembelajaran bermakna dan menarik.

Aksara Jawa mulai dikenalkan di Sekolah Dasar pada kelas IV. Kompetensi yang harus dikuasai yaitu membaca kata dan kalimat beraksara Jawa *legena* dan menulis kata dan kalimat beraksara Jawa *legena* (Tim Kurikulum Mulok DIY, 2010:9). Materi aksara Jawa di Sekolah Dasar dapat dikenalkan mulai dari pembelajaran membaca. Materi pembelajaran diberikan dari yang paling sederhana yaitu per-aksara hingga pada pembelajaran bagaimana membuat kata (Supartinah, 2007:54).

Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD semester gasal dan genap berdasarkan Peraturan Gubernur DIY No. 64 tentang mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal wajib di Sekolah/Madrasah Tahun 2013 sebagai berikut.

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas IV SD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.5 Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa <i>nglegena</i> , dan menggunakan <i>sandhangan swara, lan panyigeg</i> .
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.5 Menulis kata dan kalimat beraksara Jawa <i>nglegena</i> , dan yang menggunakan <i>sandhangan swara, lan panyigeg</i> .

Berdasarkan Kompetensi Dasar di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD khususnya pembelajaran aksara Jawa yaitu memahami, membaca dan menulis kata dan kalimat beraksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan swara* serta *panyigeg*. Kompetensi Dasar tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menjadi isi materi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

4. Materi Pembelajaran Aksara Jawa di SD

Carakan atau abjad Jawa yang digunakan di dalam ejaan bahasa Jawa terdiri atas dua puluh aksara pokok yang bersifat kesukukataan. Setiap aksara pokok mempunyai aksara *pasangan* yang berfungsi sebagai penghubung suku kata tertutup konsonan dengan suku kata berikutnya (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 2003: 5).

a) Aksara Jawa *Legena* dan Pasangan

Berikut aksara *legena* beserta pasangannya.

Tabel 2. Aksara *Legena* dan Pasangannya

Nama Aksara	Bentuk Aksara	Pasangan	Nama Aksara	Bentuk Aksara	Pasangan
<i>ha</i>	aH	<i>pa</i>	pP
<i>na</i>	nᮊ.....	<i>Dha</i>	dᮒ.....
<i>ca</i>	cᮓ.....	<i>ja</i>	jᮔ.....
<i>ra</i>	rᮕ.....	<i>ya</i>	yᮖ.....
<i>ka</i>	kᮗ.....	<i>nya</i>	vᮘ.....
<i>da</i>	fᮙ.....	<i>ma</i>	mᮚ.....
<i>ta</i>	tᮛ.....	<i>ga</i>	gᮜ.....
<i>sa</i>	sᮞ.....	<i>ba</i>	bᮟ.....
<i>wa</i>	wᮠ.....	<i>tha</i>	qᮡ.....
<i>la</i>	lᮣ.....	<i>nga</i>	zᮤ.....

Catatan:

- (1) Aksara *pasangan ha* (...H), *sa* (...S), dan *pa* (...P) ditulis di belakang aksara konsonan akhir suku kata di depannya. Aksara pasangan selain yang disebutkan itu ditulis di bawah aksara konsonan akhir suku kata di depannya.

(2) Aksara *ha* (ꦲ), *ca* (ꦕ), *ra* (ꦫ), *wa* (ꦮ), *dha* (ꦢ), *ya* (ꦪ), *tha* (ꦠ), dan *nga* (ꦚ) tidak dapat diberi aksara pasangan atau tidak dapat menjadi aksara *sigegan* (aksara konsonan penutup suku kata). Di dalam hal ini aksara *sigegan ha* (ꦲ) diganti *wignyan* (ꦲꦤ), aksara *sigegan ra* (ꦫ) diganti *layar* (ꦭꦪꦫ), aksara *sigegan nga* (ꦚ) diganti *cecak* (ꦚꦏ), dan hampir tidak ada suku kata yang berakhir *sigegan ca* (ꦕ), *wa* (ꦮ), *dha* (ꦢ), *ya* (ꦪ), *tha* (ꦠ).

b) *Sandhangan*

Sandhangan yaitu tanda yang digunakan untuk mengubah atau memberi suara pada huruf atau pasangan. Vokal *a* di dalam bahasa Jawa mempunyai dua macam varian, yaitu / ꦲ / dan / ꦲꦤ /. Vokal *a* dilafalkan / ꦲ /, seperti *o* pada kata bom, pokok, tolong, tokoh di dalam bahasa Indonesia. Vokal *a* dilafalkan / ꦲꦤ /, seperti *a* pada kata pas, ada, siapa, semua, di dalam bahasa Indonesia.

Sandhangan dapat dibagi menjadi dua, yaitu: (a) *sandhangan* bunyi vokal (*sandhangan swara*) dan (b) *sandhangan* konsonan penutup suku kata (*sandhangan panyigeg wanda*).

(a) *Sandhangan* Bunyi Vokal (*Sandhangan Swara*)

Tabel 3. *Sandhangan* Bunyi Vokal

Nama	Bentuk	Bunyi	Contoh
<i>wulu</i>ꦭ.....	I	pipi kiri p ip ik iri

Nama	Bentuk	Bunyi	Contoh
<i>suku</i>l.....	u	kuku duku k ʌk ʌd ʌk ʌ
<i>taling</i>	[.....	ê	pêpê kênê [p [p [k [n
<i>taling tarung</i>	[.....o	O	toko loro [t o[k o[l o[r o
<i>pepet</i>t.....	E	seger enem s g t a n m \

Penulisan *sandhangan* pada aksara Jawa terikat pada aturan penulisan, diantaranya adalah sebagai berikut. (i) *Sandhangan wulu* terletak di sebelah kiri sandangan lainnya; (ii) *Sandhangan suku* pada pasangan *ka* (k), *ta* (t), *la* (l), bentuk pasangan dirubah seperti aksara legena; (iii) *Sandhangan taling tarung* mengapit aksara *legena*, sehingga *taling tarung* yang melekat pada pasangan ditulis pada aksara yang mati dan pasangannya.

(b) *Sandhangan Konsonan Penutup Suku Kata (Sandhangan Panyigeg Wanda)*

Tabel 4. Sandhangan Konsonan Penutup Suku Kata

Nama	Wujud	Bunyi	Contoh
<i>wignyan</i>h	-h	sawah s wh
<i>layar</i>l.....	-r	pager p g t

Nama	Wujud	Bunyi	Contoh
<i>cecak</i>̄.....	-ng	bawang b w=
<i>pangkon</i>\	aksara mati	adus a d is \

Penulisan *sandhangan* pada aksara Jawa terikat pada aturan penulisan, diantaranya adalah sebagai berikut. (i) Sandangan *cecak* ditulis didalam *pepet*; (ii) Selain untuk mematikan huruf, sandangan *pangkon* juga dapat digunakan untuk pengganti *pada lingsa* (koma) jika *pangkon* diberi *lingsa*; (iii) *Pangkon* digunakan supaya penulisan aksara Jawa tidak bersusun tiga.

Berdasarkan Kompetensi Dasar Muatan Lokal Bahasa Jawa DIY, materi pembelajaran aksara Jawa yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu memahami kata dan kalimat beraksara Jawa *nglegena*, dan yang menggunakan *sandhanganswara* serta *sandhanganpanyigeg*.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media, dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Criticos (Daryanto, 2010:4) mengungkapkan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Hamidjojo (Azhar Arsyad, 2013:4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Selain sebagai sistem pengantar atau penyampai, media sering disebut *mediator*. Menurut Fleming (Azhar Arsyad, 2013: 3) media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Sebagai mediator, media menunjukkan fungsi dan perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara siswa dengan isi pelajaran. Dengan kata lain, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Apabila media komunikasi membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Menurut Gagne (Arief S. Sadiman dkk, 2009:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pendapat lain dari Briggs sejalan dengan Gagne bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Batasan pengertian media juga dikemukakan oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. AECT (Arief S. Sadiman dkk, 2009:19) menyatakan bahwa pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan

sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media masih sering dikacaukan dengan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Berdasarkan beberapa batasan dan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu perantara baik berupa alat maupun perangkat lunak untuk menyampaikan suatu pesan, ide, gagasan dan informasi dari komunikator kepada komunikan. Pada proses belajar, media pembelajaran digunakan sebagai penyampai instruksi-instruksi maupun maksud-maksud pengajaran sebagai pihak yang mendamaikan antara materi pengajaran dengan subjek didik yaitu siswa.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (Azhar Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain untuk menarik minat siswa, media pembelajaran dapat pula membantu meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran itu sendiri. Sedangkan alasan kedua yaitu berkenaan dengan taraf berpikir siswa (Nana Sudjana. 2010:2).

Levie & Lentz (Azhar Arsyad, 2013:20) mengemukakan adanya empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan

lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sejalan dengan uraian di atas, Yudhi Munadi (2013:36) menganalisis fungsi media pembelajaran atas berbagai hal. Salah satu analisisnya berdasarkan pada penggunaannya (siswa) yaitu fungsi psikologis dan fungsi sosio-kultural. Pada fungsi psikologis terdapat beberapa fungsi di dalamnya. *Pertama*, fungsi atensi dimana media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. *Kedua*, fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Berdasarkan fungsi ini media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. *Ketiga*, fungsi kognitif yaitu dapat digunakan sebagai sumber belajar yang kemudian membentuk gagasan siswa dari representasi objek-objek yang dihadapi. *Keempat*, fungsi imajinatif dimana media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. *Kelima*, fungsi motivasi yaitu media pembelajaran dapat mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswa secara sadar untuk belajar. Fungsi media pembelajaran yang lain yaitu fungsi sosio-kultural. Fungsi media dilihat dari sosio-kultural yaitu mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran, dengan kata lain yaitu dapat membantu guru untuk menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama bagi siswa.

Beberapa fungsi media pembelajaran yang disebutkan di atas memiliki suatu benang merah yaitu untuk dapat memudahkan siswa yang

menerima pesan melihat, meneliti, memahami, sesuatu yang tidak mungkin dihadirkan ke dalam kelas. Nana Sudjana (2010:2) mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain sebagai berikut: (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Jadi jelas bahwa selain untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, media juga menjadi penarik minat siswa untuk belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran proses belajar akan lebih bermakna dan menyenangkan. Seorang manusia cenderung berpikir dari yang konkret menuju yang abstrak, dari yang sederhana menuju hal yang lebih rumit. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang rumit dapat disederhanakan.

3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Rudi Bretz (Arief S. Sadiman dkk, 2009:20) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Berdasarkan taksonomi Rudi Bretz pula Yudhi Munadi

(2013:54) mengelompokkan berbagai jenis media pembelajaran berdasarkan indera yang terlibat. Bila dilihat dari intensitasnya, maka indera yang paling banyak membantu manusia dalam perolehan pengetahuan dan pengalaman adalah indera pendengaran dan indera penglihatan. Namun, bila dalam proses pembelajaran melibatkan banyak indera dalam arti tidak hanya telinga dan mata saja maka yang demikian dinamakan sebagai multimedia.

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Azhar Arsyad, 2013:31).

Sedangkan berdasarkan bentuk dan dimensinya, media pembelajaran dibedakan menjadi empat jenis, yaitu: (1) media grafis dua dimensi; (2) media tiga dimensi; (3) media proyeksi; dan (4) penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran (Nana Sudjana, 2010:4).

Leshin, Pollock & Reigeluth (Azhar Arsyad, 2013:38) mengklasifikasikan media dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan/*workbook*, alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) media berbasis komputer (PC, interaktif video).

Media yang dikembangkan termasuk ke dalam media teknologi hasil cetak, karena proses produksi media ini dengan metode cetak pada kertas. Sedangkan menurut bentuk dan dimensinya termasuk ke dalam media grafis dua dimensi.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif dapat dilakukan oleh guru dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Arief S. Sadiman dkk (2011:84) mengemukakan bahwa dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau dapat mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Menurut Azhar Arzyad (2013:71) dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media ada beberapa hal sebagai berikut.

a. Motivasi

Pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Maka dari hal itulah perlu ditumbuhkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media.

b. Perbedaan individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman siswa.

c. Tujuan pembelajaran

Jika siswa diberitahukan tujuan yang diharapkan dan akan dicapai melalui media pembelajaran, maka peluang keberhasilan pembelajaran akan semakin besar. Selain itu, tujuan pembelajaran mempermudah dalam pengembangan media pembelajaran itu sendiri.

d. Organisasi

Isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna agar pembelajaran menjadi mudah dan efektif. Organisasi yang baik, logis, dan teratur bermanfaat untuk membuat pemahaman dan ingatan siswa akan suatu materi menjadi lebih baik.

e. Persiapan sebelum belajar

Pengalaman siswa tentang materi pembelajaran harus dipertimbangkan untuk pemilihan materi agar mempermudah dalam penggunaan media.

f. Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghasilkan respons emosional.

g. Partisipasi

Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Dengan partisipasi kesempatan lebih

terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

h. Umpan balik

Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

i. Penguatan

Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

j. Latihan dan pengulangan

Agar supaya suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi kompetensi seseorang, maka pengulangan dan latihan yang diulang-ulang merupakan hal yang penting dilakukan.

k. Penerapan

Hasil belajar yang diharapkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menyalurkan hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1997:4-5) menambahkan bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut.

a. Ketepatan dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai.

- b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Berdasarkan beberapa teori di atas untuk mengembangkan media pembelajaran, maka kriteria yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

- a. Kriteria media pembelajaran yang baik yaitu harus dapat meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru.
- b. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.
- c. Media pembelajaran yang baik yaitu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Media pembelajaran harus menarik yaitu organisasinya logis, teratur, familiar sehingga mudah digunakan dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.
- e. Media pembelajaran dapat menghasilkan respon emosional untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa atau pengguna melalui kegiatan umpan balik dan penguatan.

- f. Media pembelajaran dapat digunakan untuk latihan dan pengulangan perlu dilakukan untuk penerapan pengetahuan yang terkandung dalam media pembelajaran pada masalah yang nyata.

5. Karakteristik Media Dua Dimensi Cetakan

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum ide, data atau kejadian (Daryanto, 2010:19). Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Karakteristiknya dapat dilihat dari ciri-cirinya, kelebihan, kelemahan, unsur-unsur desain dan kriteria pembuatannya, dan jenis-jenisnya.

Arief S. Sadiman (2009:28) mengidentifikasi bahwa media grafis termasuk media visual, fungsinya untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol kemudian perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi

cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar (Azhar Arsyad, 2013:38).

Jenis-jenis media cetak yang disarikan oleh Daryanto (2010:24) antara lain: buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedi, buku suplemen, dan pengajaran berpogram, serta komik. Buku pelajaran sering disebut buku teks adalah suatu penyajian dalam bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu. Buku teks banyak digunakan karena berbagai manfaat, diantaranya: sebagai alat pelajaran individual, sebagai pedoman guru dalam mengajar, sebagai alat mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai, sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran. Selain manfaat-manfaat tersebut, keuntungan buku pelajaran yang lain yaitu ekonomis, komprehensif dan sistematis, serta dapat mengembangkan sikap mandiri dalam belajar.

Beberapa karakteristik media dua dimensi berbasis cetak yang telah disebutkan diatas merupakan beberapa keuntungan. Selain mudah diperoleh, proses pembuatan media mudah serta murah. Namun, disamping keuntungan pasti ada kelemahan dalam media berbasis cetak dua dimensi. Jika media berbasis cetak dua dimensi tidak disajikan secara kreatif, maka akan menjadi

kelemahan yaitu kurang menarik perhatian. Atas dasar hal itulah dalam penyusunan dan perencanaan *lay out* media harus diperhatikan dengan seksama.

6. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Daryanto (2010:12) meninjau tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain dari landasan filosofis, psikologis, teknologis, sampai empiris. Terdapat suatu pandangan bahwa penggunaan teknologi media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran yang dehumanisasi. Namun di sisi lain adanya media pembelajaran memberikan siswa banyak pilihan untuk belajar sesuai dengan karakteristik belajarnya dan kemampuannya, sehingga dapat dikatakan penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Perbedaan pendapat tersebut seharusnya tidak perlu muncul, menurut Daryanto yang terpenting yaitu bagaimana guru memandang siswa dalam proses pembelajaran. Guru harus menganggap siswa sebagai manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan yang berbeda-beda. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran hasil teknologi yang baru ataupun tidak terhadap proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menerapkan pendekatan yang humanis.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkret daripada hal yang abstrak. Terdapat beberapa pendapat dari para ahli yang berkaitan dengan hubungan konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- a) Jerome Bruner mengemukakan bahwa proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran kemudian ke belajar dengan simbol.
- b) Charles F. Haban mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep.
- c) Edgar Dale membuat jenjang konkret-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan dengan siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan ke dalam media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Oleh sebab itulah pemilihan media pembelajaran bukan atas dasar kesukaan guru, akan tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri (Daryanto, 2010:16).

Media pembelajaran *Si Marjayang* dikembangkan mempertimbangkan penerapan elemen-elemen dalam merancang media berbasis cetakan. Selain dari pada hal tersebut, berbagai landasan tentang penggunaan media pembelajaran menjadi perhatian dalam pengembangan media pembelajaran tersebut.

7. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual dan Interaktif

Terdapat enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang media pembelajaran berbasis cetakan, yaitu: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong (Azhar Arsyad, 2013:85). Konsistensi format perlu digunakan dari halaman ke halaman, baik itu format ukuran *margin* maupun jarak spasi. Format paragraf panjang sebaiknya menggunakan satu kolom, sedangkan format paragraf pendek menggunakan dua kolom. Pelabelan secara visual sesuai isi akan menambah daya tarik.

Organisasi informasi perlu diperhatikan karena dapat membantu pembaca untuk mengetahui letak materi di dalam buku. Teks disusun sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh. Agar supaya daya tarik bertambah, setiap bab atau bagian baru diperkenalkan dengan cara berbeda. Bentuk huruf dapat disesuaikan dengan tema buku. Ukuran huruf yang baik untuk teks yaitu 12 poin. Penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks harus dihindari karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit. Spasi kosong yang tak berisi teks digunakan untuk menambah kontras. Ruang kosong berguna untuk menjadi titik istirahat bagi pembaca. Spasi antarbaris dan antarpagraf harus disesuaikan untuk meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan teks.

Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan tentang isi bahan pelajaran dan kemudahan pemerolehannya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran

sendiri. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual, maka terdapat beberapa aspek visual yang harus diperhatikan. Tatahan elemen-elemen visual harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang atau dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan (Azhar Arsyad, 2013:107).

Beberapa aspek atau prinsip-prinsip visual tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Kesederhanaan, jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Pesan yang terlalu panjang harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dipahami.
- b) Keterpaduan, mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen harus saling terkait dan menyatu sebagai satu kesatuan sehingga suatu visual merupakan satu bentuk menyeluruh dengan pesan dan informasi yang terkandung.
- c) Penekanan, diperlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian. Ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan yang digunakan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- d) Keseimbangan. Pola penataan unsur sebaiknya memberikan perspektif keseimbangan, baik itu keseimbangan formal yang kaku maupun keseimbangan informal yang dinamis.

- e) Bentuk. Pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan. Bentuk yang tidak lazim dan unik bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian.
- f) Garis, digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan.
- g) Tekstur, dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur digunakan untuk penekanan suatu unsur.
- h) Warna, digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu.

Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif, sehingga perlu diperhatikan pula kriteria dalam pengembangan media interaktif, sebagai berikut. *Pertama*, kemudahan navigasi. Rancangan media harus sederhana. *Kedua*, kriteria kandungan kognisi. Kandungan isi dalam media harus memberikan pengalaman kognisi yang dibutuhkan siswa. *Ketiga*, kriteria integrasi media. Integrasi beberapa aspek keterampilan yang dapat dipelajari. *Keempat*, kriteria estetika. Media harus mempunyai tampilan yang artistik. *Kelima*, kriteria fungsi secara keseluruhan. Media yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan siswa secara utuh.

C. Pengembangan Media Pembelajaran *Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)*

Media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan pembelajaran aksara Jawa akan memberi motivasi siswa untuk belajar. Berbagai media pembelajaran sudah dikembangkan dengan berbagai kemasan dan tujuan. Terdapat media pembelajaran yang dikemas dengan permainan, sehingga akan menjadi suatu daya tarik tersendiri. Permainan mencocokkan merupakan jenis permainan sederhana sebagai sarana belajar bagi anak. Beberapa contoh permainan mencocokkan antara lain: *scramble*, *puzzle*, menara pelangi, kartu domino, *maze*, dan lain sebagainya. Beberapa permainan tersebut dapat dijadikan media belajar bagi anak, sehingga terdapat pula media pembelajaran yang digunakan dengan cara dimainkan. Contoh dari media pembelajaran tersebut misalnya *Fun Thinkers*. *Fun Thinkers* merupakan media pembelajaran berbasis cetak yang berupa beberapa paket buku yang dilengkapi dengan alat bernama *Match-Frame*. Pada setiap paket berisi bermacam-macam subjek dan setiap subjek terdapat tingkatan-tingkatan untuk anak berusia 4 sampai 12 tahun. Selain hal tersebut, aturan penggunaan *Fun Thinkers* dirancang seperti permainan sehingga memotivasi anak untuk belajar. Permainan yang terdapat di dalam *Fun Thinkers* yaitu mencocokkan. Materi yang dipadukan dengan permainan mencocokkan akan dapat meningkatkan daya ingat anak akan sesuatu, hal ini didukung dengan tampilan visual yang sederhana namun menarik. Konsep media pembelajaran tersebut kemudian menjadi inspirasi dan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan.

Permasalahan yang jamak ditemui pada pembelajaran aksara Jawa ialah kurangnya kemampuan mengenali dan membedakan aksara Jawa. Kemampuan mengenali dan membedakan huruf atau aksara merupakan dasar untuk kemampuan membaca. Thorndike (Sugihartono, dkk, 2010:11) mencetuskan sebuah teori *the law of exercise* bahwa semakin sering suatu materi diulangi, maka semakin dikuasailah materi tersebut, begitu pula sebaliknya semakin jarang diulangi, maka materi semakin tidak dapat dikuasai.

Berdasarkan teori tersebut, jika siswa dapat mengulangi materi pembelajaran aksara Jawa secara mandiri maka ia dapat menguasai kemampuan membaca aksara Jawa. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu mengenalkan dan membaca aksara Jawa yang dikemas dengan permainan mencocokkan dan mencari persamaan maupun perbedaan. Agar supaya media pembelajaran lebih familiar dengan anak-anak, maka pendekatan secara psikologis harus dilakukan. Salah satunya yaitu dengan memberi penamaan yang tidak asing dengan telinga anak-anak khususnya di daerah Jawa Tengah maupun DIY. *Si Marja* merupakan akronim dari *Sinau Maca Aksara Jawa*, yang dalam bahasa Indonesia yaitu “belajar membaca aksara Jawa”. Visual yang ditampilkan dalam media pembelajaran tersebut juga harus mendukung, yaitu menarik bagi anak-anak namun tetap mempertahankan nilai-nilai budaya Jawa. Salah satu wujud nilai budaya Jawa yang mudah dibaca adalah peribahasa, sehingga anak-anak masih dapat membaca peribahasa Jawa.

Peribahasa Jawa yang belum dipahami oleh anak atau siswa dapat ditanyakan kepada guru atau orang tua.

Media pembelajaran *Si Marja* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran visual berbasis cetak yang interaktif. Media pembelajaran visual berbasis visual memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Siswa dapat mengikuti alur pikiran secara logis atau mengulangi materi dalam media cetakan. Selain dari pada hal tersebut, media pembelajaran *Si Marja* mengoptimalkan respon dari siswa dalam menggunakan media ini. Respon yang dapat ditanggapi siswa atau anak secara langsung merupakan syarat utama dari media pembelajaran interaktif. Perpaduan teks dan gambar menambah daya tarik dan melancarkan pemahaman informasi. Pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan. Meskipun isi informasi media cetakan harus diperbarui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru di bidang ilmu, materi dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah (Azhar Arsyad, 2013:40).

Berdasarkan beberapa keuntungan media pembelajaran berbasis cetakan di atas, *Si Marja* dapat dikembangkan dengan materi pembelajaran aksara Jawa sebagai media pembelajaran yang baik. Metode permainan mencocokkan aksara Jawa dapat menjadi latihan yang tepat untuk mengenali dan membedakan aksara Jawa. Agar supaya anak atau siswa dapat membaca aksara Jawa dan bunyi vokalnya dengan benar, maka media pembelajaran ini

akan dilengkapi dengan petunjuk cara melafalkan aksara Jawa. Selain daripada itu, *Si Marja* dilengkapi dengan kunci jawaban yang dikemas secara menarik. Kunci jawaban berupa pola kombinasi warna ubin sesudah siswa menyelesaikan sebuah lembar latihan. Dengan mengikuti prosedur dalam *Si Marja* siswa dapat meningkatkan pemahaman secara bertahap dari hal yang paling sederhana menuju kepada hal yang lebih rumit.

D. Kerangka Pikir

Pendidikan bertujuan untuk melestarikan budaya daerah. Salah satu wujud pelestarian budaya daerah yaitu melalui jalan pendidikan dan pengajaran yaitu dengan implementasi pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai muatan lokal. Hal yang menjadi faktor dari upaya pelestarian budaya daerah melalui pendidikan salah satunya yaitu mulai hilangnya unsur budaya lisan dan tulisan daerah yang berupa sistem aksara. Aksara Jawa merupakan salah satu produk budaya tulis bagi etnis Jawa yang perlu dilestarikan adanya.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya pembelajaran aksara Jawa menemui beberapa kendala. Penggunaan aksara Jawa yang tidak sebanyak penggunaan huruf arab-latin masa kini. Hal tersebut menyebabkan aksara Jawa semakin tertinggal dan terlupakan oleh generasi sekarang. Pada proses pembelajaran, porsi untuk mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa hanya sedikit. Hal tersebut diperparah dengan metode pembelajaran yang membuat siswa tidak memiliki minat dalam mempelajari budaya dan bahasa Jawa. Pembelajaran aksara Jawa secara khusus mengalami kendala diantaranya

adalah kesulitan siswa dalam membaca aksara Jawa serta kurangnya media pembelajaran yang efektif dan bermakna. Media pembelajaran yang diperlukan yaitu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan membuat kemampuan membaca aksara Jawa siswa meningkat.

Media pembelajaran merupakan unsur pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa akan suatu hal. Media pembelajaran merupakan sarana untuk membuat pembelajaran menjadi nyata, menarik, menyenangkan, dan efektif. Jika media pembelajaran yang dibutuhkan belum ada, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Pada permasalahan penelitian ini, pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membantu mengenalkan dan membaca aksara Jawa yang dikemas dengan permainan mencocokkan, mencari persamaan maupun perbedaan, serta mengidentifikasi hubungan sesuatu hal. Agar supaya media pembelajaran lebih familiar dengan anak-anak, maka pendekatan secara psikologis harus dilakukan. Salah satunya yaitu dengan memberi penamaan yang tidak asing dengan telinga anak-anak khususnya di daerah Jawa Tengah maupun DIY. *Si Marja* merupakan akronim dari *Sinau Maca Aksara Jawa*, yang dalam bahasa Indonesia yaitu “belajar membaca aksara Jawa”. Berdasarkan beberapa keuntungan media

pembelajaran berbasis cetakan dan ienteraktif, *Si Marja* dapat dikembangkan dengan materi pembelajaran aksara Jawa sebagai media pembelajaran yang layak. Dengan demikian media *Si Marja* diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada pembelajaran aksara Jawa yaitu keterampilan membaca aksara Jawa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Produk yang dihasilkan merupakan hasil dari analisis kebutuhan subjek yang diteliti. Penelitian pengembangan juga digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat luas (Sugiyono, 2007:407).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran untuk belajar membaca aksara Jawa yaitu *Si Marja*. Media pembelajaran tersebut termasuk ke dalam media berbasis cetakan yang interaktif. *Si Marja* berisi materi pembelajaran mengenal aksara Jawa dasar yang disajikan secara unik yaitu dengan permainan mencocokkan. *Si Marja* didukung dengan tampilan yang menarik.

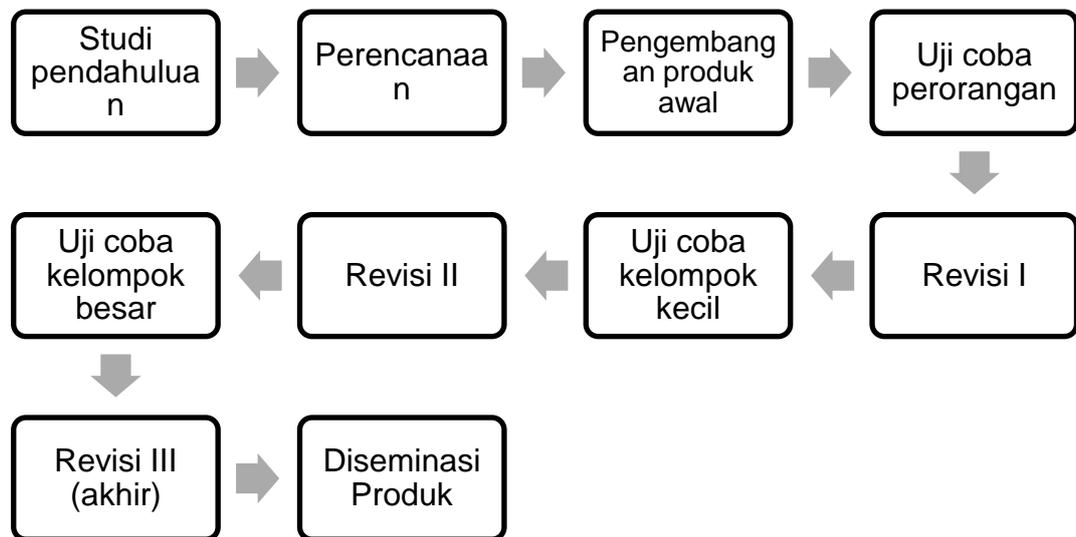
Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Secara keseluruhan terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut (Nana Syaodih, 2006:169).

- 1) Studi pendahuluan,
- 2) Melakukan perencanaan penelitian,
- 3) Pengembangan produk awal,
- 4) Uji coba perorangan,
- 5) Melakukan revisi terhadap produk utama (revisi I),
- 6) Uji coba kelompok kecil,
- 7) Melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi II),
- 8) Uji coba kelompok besar,
- 9) Revisi dan penyempurnaan produk akhir (revisi akhir),
- 10) Diseminasi dan implementasi produk.

Kesepuluh langkah tersebut diatas diikuti oleh peneliti dengan benar, sehingga dapat menghasilkan sebuah produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan, siap dioperasikan dan digunakan di sekolah-sekolah atau secara perorangan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan produk yang diadopsi dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Brog & Gall (1983:775), diuraikan sebagai berikut.



Bagan 1. Model Pengembangan menurut Brog & Gall (1983:775)

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui hal-hal diperlukan. Media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk membaca aksara Jawa secara menyenangkan belum banyak ditemukan. Selain untuk menarik minat siswa, media pembelajaran

berbasis aksara Jawa yang berguna untuk mengingat aksara Jawa harus dikembangkan lebih lanjut. Media pembelajaran yang dikembangkan haruslah sederhana dan mudah dipahami siswa.

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran cetak dua dimensi yang bersifat interaktif. Maka dari hal itulah diperlukan informasi tentang aspek-aspek dalam pembuatan media berbasis cetak yang bersifat interaktif. Informasi tentang materi didapatkan dari kajian kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa yang sedang berlaku. Informasi didapatkan dengan studi literatur dan melakukan konsultasi dengan ahli materi dan ahli media.

2. Melakukan Perencanaan Penelitian

Perumusan tujuan khusus pengembangan merupakan acuan utama dalam tahap perencanaan penelitian. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya tujuan maka langkah-langkah dalam proses pembelajaran akan mudah dilaksanakan sesuai tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran yang dilaksanakan dapat dikatakan berhasil apabila sudah dapat memenuhi indikator-indikator sesuai tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan khusus pengembangan media pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran *Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)* yang menerapkan materi pembelajaran membaca aksara Jawa. Tahap perencanaan meliputi langkah-langkah dalam merancang desain buku cetak. Tahap ini diawali

dengan rancangan konsep isi buku kemudian tahap desain dengan aplikasi komputer dan dilanjutkan percetakan. Proses perancangan media mengacu pada prinsip-prinsip visual yang meliputi kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan (Azhar Arsyad, 2013:103). Pembuatan desain juga memperhatikan unsur-unsur visual seperti bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna. Visual yang akan diterapkan yaitu sederhana dan dapat menarik perhatian siswa.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan produk peneliti merancang desain buku cetak yang mengacu pada rancangan media pembelajaran dan permainan yang menginspirasi dengan modifikasi secara visual namun tetap mempertahankan aturan penggunaannya. Sebelum merancang visual buku, peneliti melakukan pendataan mengenai ukuran-ukuran buku agar dalam proses pembuatan menjadi presisi. Rancangan dibuat dengan aplikasi komputer untuk menggambar secara digital dengan teliti dan rinci.

Setelah proses desain dengan komputer selesai, proses selanjutnya adalah pencetakan buku dan pembuatan *ragangan* atau *frame*. Desain yang sudah dicetak pada kertas bahan HVS kemudian dijilid menjadi satu kesatuan seperti buku. *Frame* dibuat dari bahan *acrylic* yang dirakit sendiri. Tahap selanjutnya setelah media jadi adalah validasi media kepada ahli materi dan ahli media. Ketika tahap validasi didapatkan catatan-catatan yang akan dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan sebelum diujicobakan.

4. Uji Coba Perorangan

Peneliti memilih dua atau tiga siswa dengan acak agar mendapatkan hasil yang valid. Uji coba perorangan dilakukan dengan penekanan pada proses dari pada hasil. Pada tahap uji coba perorangan, siswa mencoba produk kemudian mengisi angket yang sudah dipersiapkan. Data yang diperoleh adalah hasil angket, komentar dari guru maupun siswa, hasil pengamatan peneliti, dan saran-saran jika ada.

5. Revisi I (Revisi Terhadap Produk Utama)

Data yang sudah didapatkan dari hasil uji coba kemudian dianalisis dan dijadikan bahan untuk melakukan revisi I. Pada tahap revisi I produk dikembangkan kemudian divalidasi kembali dengan ahli media dan ahli materi. Setelah valid produk siap diuji coba kepada kelompok kecil.

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengumpulkan data informasi yang akan digunakan setelah revisi produk. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada kelompok siswa yang terdiri dari 5-10 orang secara acak. Pada tahap ini siswa mencoba produk kemudian mengisi angket yang sudah dipersiapkan. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur untuk memperkuat data.

7. Revisi II (Revisi Terhadap Produk Operasional)

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil kemudian dianalisis. Kekurangan-kekurangan pada produk akan diperbaiki dan disempurnakan

kembali pada tahap revisi II. Produk yang sudah diperbaiki dan disempurnakan kemudian divalidasi kepada ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan terhadap kelompok besar.

8. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba kelayakan sehingga yang menjadi subjek coba adalah kelompok besar siswa yang terdiri dari kurang lebih 10-20 orang. Siswa mengisi angket dan dapat memberi saran dan kritik atau tanggapan setelah menggunakan produk. Selain siswa, tanggapan diperoleh dari guru yang bersangkutan.

9. Revisi Akhir (Revisi dan Penyempurnaan Produk Akhir)

Pada tahap ini revisi dan penyempurnaan akhir produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelayakan atau uji coba kelompok besar. Peneliti melakukan penyempurnaan akhir produk yang kemudian divalidasi dan disetujui oleh ahli media dan ahli materi. Produk yang sudah disetujui para ahli siap digunakan oleh pihak sekolah dan instansi-instansi pendidikan lain.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung dari para ahli dan pengguna tentang kelayakan media yang sedang dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan empat tahap uji coba. Uji coba pertama yaitu uji coba validasi produk yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Uji coba kedua adalah uji coba perorangan yang

melibatkan dua atau tiga orang siswa SD N Keputran A kelas IV. Uji coba ketiga adalah uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5-9 orang siswa dan uji coba keempat yaitu uji coba kelompok besar dengan subjek coba sebanyak 10-20 orang siswa.

2. Validasi

Validasi merupakan proses pengesahan terhadap kesesuaian produk media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)* sebagai alternatif dan penunjang dalam proses pembelajaran membaca aksara Jawa. validasi bertujuan untuk mengetahui apakah prototipe produk yang dihasilkan layak, menarik dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak.

Terdapat dua macam validasi, yaitu validasi teoritis dan validasi empiris. Validasi teoritis meliputi validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)* yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa. Media divalidasi oleh dua ahli media sesuai dengan bidang kompetensinya. Validasi materi dilakukan untuk menilai media yang dikembangkan dari segi materi, konsep, dan kesesuaian dengan standar kompetensi dan lain sebagainya. Media divalidasi oleh dua ahli materi sesuai dengan bidang dan kompetensinya. Sedangkan validasi empiris adalah validasi oleh subjek coba atau dalam hal ini adalah siswa.

3. Subjek Coba

Peneliti menggolongkan subjek uji coba menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

a. Subjek uji coba perorangan

Subjek coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD N Keputran A tahun ajaran 2014-2015. Uji coba perorangan dengan jumlah subjek coba sebanyak dua atau tiga orang siswa.

b. Subjek uji coba kelompok kecil

Subjek uji coba kelompok kecil pada penelitian ini sebanyak 5-10 orang siswa pada kelas yang sama yang diambil secara acak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, dan angket.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2010:220). Penelitian ini menggunakan teknik observasi tidak terstruktur ketika melakukan analisis kebutuhan serta teknik observasi terstruktur ketika melakukan uji coba.

2. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual maupun secara kelompok. Wawancara dilakukan

untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, peneliti menggunakan pedoman wawancara yang berupa garis besar permasalahan tentang produk yang sedang dikembangkan.

3. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung yaitu peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden. Alat pengumpulan data disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan dan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sukmadinata, 2010:219). Pada penelitian ini angket yang digunakan adalah angket pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban yang sudah tersedia.

E. Instrumen Penelitian

Secara umum, instrumen merupakan alat untuk mengumpulkan data. Instrumen merupakan alat untuk melakukan pengukuran pada prosedur sebuah penelitian. Secara spesifik hal yang diukur adalah fenomena atau yang disebut dengan variabel (Sugiyono,2006:149). Pengujian instrumen dilakukan menggunakan validitas isi, yaitu membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran atau teori yang ada.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen kepada Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
1. Pertimbangan isi	a. Kesesuaian kurikulum	2	1,2
	b. Kebenaran isi	6	3,4,5,6,7
	c. Cara penyajian	13	8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kepada Ahli Media

Kriteria	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
1. Pertimbangan produksi	a. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
	b. Prinsip psikologis	7	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
	c. Kriteria pemilihan media pembelajaran	4	14, 15, 16, 17
	d. Landasan penggunaan media pembelajaran	3	18, 19, 20
	e. Karakteristik media interaktif	3	21, 22, 23
	f. Fungsi media interaktif	4	24, 25, 26, 27
2. Desain visual	g. Elemen desain grafis	4	28, 29, 30, 31
	h. Prinsip visual	7	32, 33, 34, 35, 36, 37, 38

Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran *Si Marja* Kepada Siswa

Kriteria	Indikator	Nomor butir
Segi materi	1. Sesuai silabus pembelajaran kelas IV SD	3
	2. Kontekstual	7
	3. Bahasa mudah dipahami	6
Segi media	4. Kemudahan petunjuk penggunaan	1, 2
	5. Pilihan warna menarik	4
	6. Ukuran dan jenis huruf	5
	7. Kegunaan media untuk menghafal aksara Jawa	8
	8. Menambah motivasi	10
	9. Kemudahan membawa media pembelajaran	11
	10. Menyenangkan	9

Instrumen digunakan pula untuk observasi terstruktur, yaitu untuk mengamati kualitas teknis media selama uji coba.

Tabel 8. Kisi-kisi lembar observasi dan wawancara

Indikator
1. Memotivasi siswa
2. Merangsang untuk mengingat aksara Jawa
3. Mengaktifkan siswa dengan permainan

F. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mengklasifikasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari semua data yang telah terkumpul. Data yang telah dikumpulkan melalui uji coba kemudian dilakukan pengolahan atau analisis data. Pada penelitian ini terdapat dua jenis analisis data berdasarkan metode pengambilan dan jenis datanya yaitu sebagai berikut.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dicatat, disajikan ke dalam bentuk narasi dan deskripsi kemudian ditarik kesimpulan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Teknis analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dengan acuan rumus sebagai berikut (Eko Putro Widyoko, 2010:238).

Tabel 9. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5

Skala	Kriteria	Rumus interval	Rerata skor
5	Sangat baik	$X > \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	$X > 4,2$
4	Baik	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ sbi}$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang	$\bar{X}_i - 1,8 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ sbi}$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat kurang	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ sbi}$	$X \leq 1,8$

Keterangan:

Skor empiris (X)

Rerata ideal $\bar{X}_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (sbi) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria \times skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria \times skor terendah

Untuk mencari skor rata-rata dalam memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan, maka digunakan rumus:

$$\text{Mean} (\bar{X}) = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan: X_i : skor rata-rata $\sum X$: jumlah skor
 N : jumlah butir pertanyaan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan prosedur pengembangan media pembelajaran dari Borg & Gall yang dikelompokkan dalam tiga tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji lapangan.

1. Studi Pendahuluan

Terdapat dua macam cara yang digunakan untuk melakukan studi pendahuluan. Langkah pertama yaitu dengan studi literatur atau studi pustaka. Kemudian untuk memperoleh data yang akurat dan kontekstual dilakukan langkah kedua yaitu observasi lapangan atau studi lapangan.

Hasil studi pustaka diperoleh data dan informasi sebagai berikut. Terdapat empat aspek yang harus dikuasai oleh setiap siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Pada penelitian ini akan berfokus pada keterampilan membaca aksara Jawa. Keterampilan membaca aksara Jawa tentu diawali dengan pengenalan aksara Jawa kemudian dapat membedakan antar aksara. Sesuai kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa DIY, siswa Sekolah Dasar kelas IV diharapkan dapat menguasai materi pembelajaran aksara Jawa dari *aksara legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg*. Proses belajar yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan tersebut adalah dengan latihan intensif membaca kata dan kalimat beraksara Jawa.

Untuk melatih keterampilan membaca aksara Jawa, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang mempunyai daya tarik

dan memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu unsur terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah adanya umpan balik. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki ciri yaitu adanya umpan balik dari pengguna. Media interaktif dapat digunakan secara mandiri, sehingga siswa dapat mengulangi proses di dalam media sehingga menjadi benar-benar paham. Agar supaya pengguna atau dalam hal ini siswa dapat mengalami pengalaman nyata, maka media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran konkret yang dapat disentuh siswa secara langsung. Beberapa modifikasi yang terinspirasi dari berbagai macam permainan yang mendidik, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis cetak dua dimensi yang interaktif.

Sementara itu, hasil studi lapangan yang dilakukan pada tanggal 12 April 2014 di SD N Keputran A menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belumlah maksimal. Guru menggunakan poster tentang aksara Jawa sebagai media pembelajaran. Hanya terdapat satu poster berukuran sedang (A3) tentang aksara Jawa di dalam kelas, dan belum tentu semua siswa dapat melihatnya. Selain daripada hal tersebut, adanya poster yang kurang menarik membuat siswa tidak memiliki minat untuk menghafal aksara Jawa. Buku pegangan yang dimiliki siswa hanya sedikit yang memuat materi tentang aksara Jawa. Siswa mengingat kembali aksara Jawa hanya ketika mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Bahkan, dalam satu minggu hanya terdapat dua jam pelajaran untuk bahasa Jawa. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pembiasaan penggunaan sehingga membuat aksara Jawa sedikit demi sedikit dilupakan.

Guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga partisipasi siswa tergolong sedikit. Oleh karena hal tersebut siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa didapatkan hasil bahwa siswa kesulitan mengingat aksara Jawa. Siswa mengaku jika saat latihan menulis kata dalam aksara Jawa masih harus melihat poster yang digantung di dinding kelas atau pada buku pegangan siswa.

Beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca aksara Jawa memerlukan media pembelajaran yang tepat yaitu gabungan antara kemudahan media cetakan dan kemenarikan media interaktif. Maka dari hal itulah peneliti terinspirasi oleh beberapa media pembelajaran seperti *Fun Thinkers* untuk dikembangkan dengan materi membaca aksara Jawa. Untuk selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama *Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)*. Pada media pembelajaran tersebut membutuhkan interaksi langsung dari pengguna, sehingga pengguna akan aktif mengikuti aturan penggunaan yang dirancang seperti permainan. Harapannya dengan proses tersebut siswa dapat bermain sambil belajar membaca aksara Jawa.

2. Pengembangan Produk

a. Analisis tujuan

Tujuan pembelajaran dari media pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Si Marja* siswa dapat mengenal dan membaca aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg* dengan baik.

b. Analisis kemampuan

Analisis kemampuan bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa pada kisaran usia 6-12 tahun yang merupakan “masa sekolah”. Menurut Piaget (Ritta Eka Izzati, dkk. 2008: 119-120) masa ini berada dalam tahap operasi konkret dimana konsep yang semula samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret, mampu memecahkan masalah-masalah yang aktual, mampu berfikir logis. Berkurang rasa egonya, menerima pandangan orang lain, materi pembicaraan lebih ditujukan kepada orang lain. Anak berfikir induktif, berfikir dari hal-hal yang khusus kemudian ditarik kesimpulan ke yang umum. Mereka memiliki pengertian yang lebih baik tentang konsep ruang, sebab akibat, kategorisasi, konservasi, dan tentang jumlah. Anak mulai memahami jarak, hubungan antara sebab dan akibat yang ditimbulkan, kemampuan mengelompokkan benda berdasar kriteria tertentu, dan menghitung. Anak mampu mengklasifikasikan dan mengurutkan suatu benda berdasarkan ciri-ciri suatu objek. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, maka media pembelajaran *Si Marja* dapat dioperasikan oleh siswa usia sekolah lebih khusus pada siswa kelas IV SD.

c. Prosedur pengembangan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Si Marja* (*Sinau Maca Aksara Jawa*). Media tersebut terdiri dari dua bagian yang saling bergantung dalam penggunaannya. Bagian pertama yaitu buku *Si Marja* yang berisi materi pembelajaran membaca aksara Jawa. Jika dilihat dari

rancangan secara visual, isi buku tersebut tidak seperti buku bacaan aksara Jawa biasa. Rancangan visual buku tersebut dibuat sedemikian rupa agar supaya dapat digunakan sehingga ada interaksi antara buku dengan pengguna. Interaksi yang dimaksud berupa permainan mencocokkan hal yang sama atau yang saling berhubungan. Bagian kedua disebut papan kerangka (*frame*). Papan kerangka berguna untuk memandu permainan mencocokkan. Papan tersebut merupakan komponen penting dalam interaksi antara media pembelajaran dengan pengguna. Kedua bagian tersebut saling melengkapi, sehingga media pembelajaran tidak bisa digunakan jika hanya digunakan salah satu bagian saja. Selain hal tersebut, cara penggunaan media pembelajaran *Si Marja* berupa permainan sehingga dapat menarik minat anak sebagai pengguna.



Gambar 1.
Buku *Si Marja* dan Papan Kerangka (*frame*)

Materi pembelajaran yang terkandung dalam *Si Marja* adalah membaca aksara Jawa *legena* yang menggunakan *sandhangan swara* dan *panyigeg*.

Penyajian materi tersebut dibuat sesuai dengan urutan tingkat kesulitan pengenalan aksara Jawa. Bermula dari mengenal aksara Jawa *legena* satu persatu dengan mencocokkan bentuk aksara, dilanjutkan dengan membaca peraksara kemudian membaca kata. Materi selanjutnya yaitu mengenalkan *sandhangan swara* dan *panyigeg* dengan urutan sama seperti sebelumnya. Hingga yang terakhir yaitu membaca kata sederhana dengan aksara yang diberi *sandhangan swara* dan *panyigeg*. Setiap babak latihan dibagi menjadi beberapa pelajaran atau dalam bahasa Jawa disebut *piwulang*.

Tabel 10. Pembagian materi setiap Piwulang sebagai tahapan latihan

Bab	Piwulang	Materi Pembelajaran
A. <i>Aksara Legena</i>	Piwulang 1	Mengenal aksara Jawa, mencari aksara yang sama
	Piwulang 2	Membaca aksara Jawa, mencari huruf latin dari tiap aksara
	Piwulang 3	Membaca aksara Jawa, mencari bentuk aksara
	Piwulang 4	Membaca kata sederhana dari aksara Jawa <i>legena</i>
	Piwulang 5	Membaca kata sederhana dari aksara Jawa <i>legena</i> (sebaliknya)
B. <i>Sandhangan</i>	Piwulang 6	Mengenal <i>sandhangan swarawulu</i> (bunyi vokal i)
	Piwulang 7	Mengenal <i>sandhangan swara suku</i> (bunyi vokal u)
	Piwulang 8	Mengenal <i>sandhangan swara taling</i> (bunyi vokal é)
	Piwulang 9	Mengenal <i>sandhangan swara pepet</i> (bunyi vokal ê)
	Piwulang 10	Mengenal <i>sandhangan swara taling tarung</i> (bunyi vokal o)
	Piwulang 11	Membaca kata sederhana aksara Jawa dengan <i>sandhangan swara</i>
	Piwulang 12	Mengenal <i>sandhangan panyigeg pangkon</i> (mematikan konsonan)
	Piwulang 13	Mengenal <i>sandhangan panyigeg layar</i> (konsonan -r)

	Piwulang	Materi Pembelajaran
	Piwulang 14	Mengenal <i>sandhangan panyigeg cecak</i> (konsonan -ng)
	Piwulang 15	Mengenal <i>sandhangan panyigeg wignyan</i> (konsonan -h)
C. <i>Gladhen Maca</i>	Piwulang 16	Latihan membaca kata sederhana aksara Jawa <i>legena</i> dengan <i>sandhangan swara dan panyigeg</i>
	Piwulang 17	Latihan membaca kata sederhana aksara Jawa <i>legena</i> dengan <i>sandhangan swara dan panyigeg</i>

Pada buku *Si Marja* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan (*panuntun Si Marja*) agar supaya siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah. Pada bagian awal, dilengkapi dengan daftar aksara Jawa *legena* lengkap dengan penjelasan *sandhangan swara* dan *panyigeg*.

Proses perancangan media pembelajaran ini sebagian besar menggunakan aplikasi perangkat lunak komputer untuk membuat desain grafis yaitu *Corel Draw*. Desain yang sudah final kemudian dicetak (buku *Si Marja*) dan dipotong (bahan acrylic untuk papan kerangka). Bahan pertimbangan perancangan desain yaitu dari studi pustaka pada bab sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran visual dan interaktif.

d. Validasi ahli

1) Data hasil validasi ahli materi dan revisi produk

Ahli materi pada validasi media pembelajaran *Si Marja* yaitu dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jawa, Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Ibu Venny Indria Ekowati, M.Litt. Validasi materi dilakukan dengan memberikan produk

prototipe dan lembar penilaian atau angket kepada dosen ahli materi. Namun terlebih dahulu peneliti melakukan konsultasi butir-butir instrumen penilaian kepada dosen terkait, sehingga didapatkan butir instrumen penilaian yang valid.

Lembar penilaian kepada ahli materi memuat 22 butir tentang kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian 1 sampai dengan 5 dengan kriteria: “Sangat Kurang” (SK) = skor 1, “Kurang” (K) = skor 2, “Cukup” (C) = skor 3, “Baik” (B) = skor 4, dan “Sangat Baik” (SB) = skor 5. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 8 Desember 2014 bertempat di ruang dosen Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Berikut hasil penilaian ahli materi pada tahap pertama.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sesuai kompetensi inti	5	Sangat Baik
2.	Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar	5	Sangat Baik
3.	Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar	5	Sangat Baik
4.	Materi yang disajikan <i>up to date</i>	4	Baik
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
6.	Keakuratan istilah	3	Cukup
7.	Kebenaran penulisan aksara Jawa	4	Baik
8.	Kebenaran penulisan huruf Latin	2	Kurang
9.	Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari	3	Cukup

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
10.	Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah ke sukar	4	Baik
11.	Membantu siswa mengenal aksara Jawa	5	Sangat Baik
12.	Membantu siswa menghafal aksara Jawa	5	Sangat Baik
13.	Sebagai sarana latihan membaca aksara Jawa	5	Sangat Baik
14.	Umpan balik ketika membaca aksara Jawa	5	Sangat Baik
15.	Petunjuk penggunaan jelas	3	Cukup
16.	Bahasa mudah dipahami	3	Cukup
17.	Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	4	Baik
18.	Mengaktifkan siswa secara fisik	5	Sangat Baik
19.	Mengaktifkan siswa secara mental	4	Baik
20.	Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar	5	Sangat Baik
21.	Dapat digunakan secara individu dan kelompok	5	Sangat Baik
22.	Memberi motivasi siswa untuk belajar aksara Jawa	4	Baik
	Rata-rata	4,18	Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,18. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria baik. Berdasarkan pada komentar dan catatan dosen ahli secara langsung maka terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Merujuk pada butir-butir penilaian di atas, maka dapat dilihat bahwa butir penilaian yang mendapat nilai kurang yaitu tentang keakuratan istilah, kebenaran penulisan huruf Latin, penggunaan contoh pada kehidupan sehari-hari, dan kejelasan

petunjuk penggunaan. Sehingga perbaikan akan berfokus pada hal-hal yang telah disebutkan yaitu sebagai berikut.

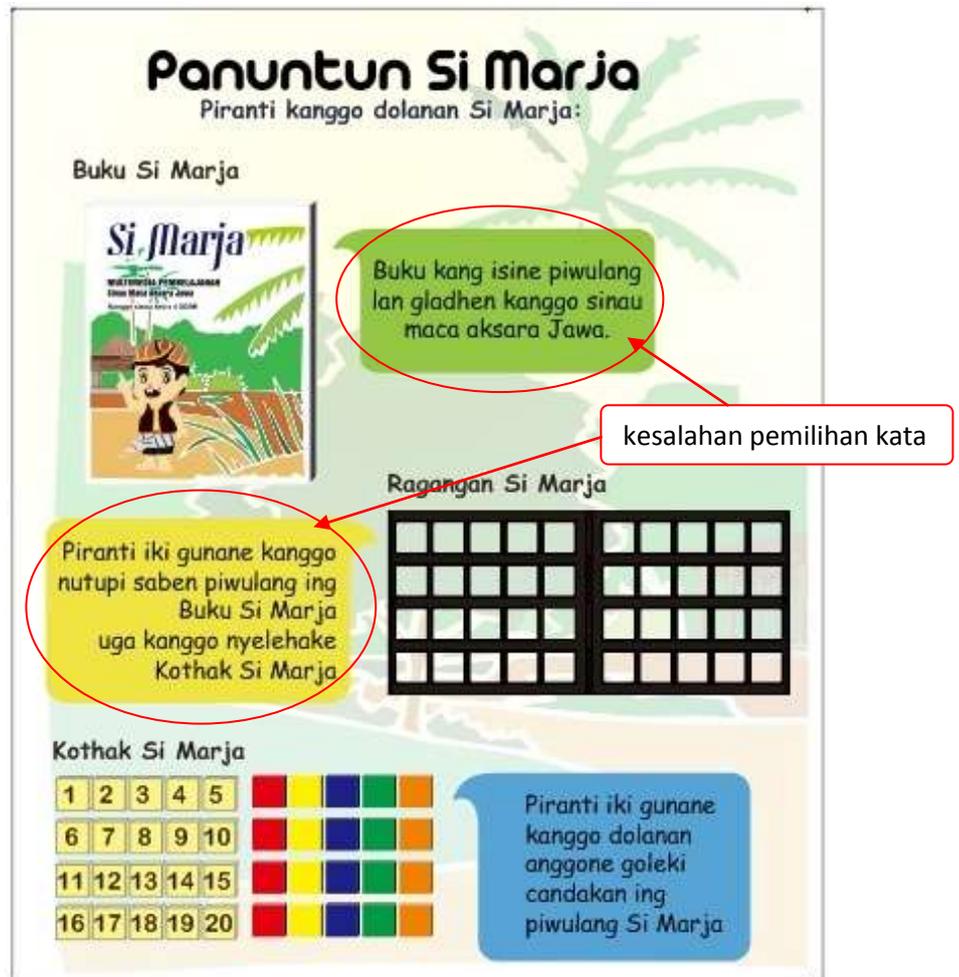
- a) Terdapat susunan kalimat yang kurang sesuai EYD. Pada bagian petunjuk (*panuntun*) pilihan kata yang digunakan tidak disusun sesuai ejaan yang benar, sehingga sulit dipahami.
- b) Terdapat beberapa pilihan kata yang kurang tepat. Beberapa kata menggunakan bahasa Indonesia.
- c) Terdapat kata yang kurang tepat pada kalimat perintah di petunjuk permainan setiap *piwulang*.
- d) Kesalahan penulisan pada vokal *e*, yaitu *ê*, *é*, dan *è*.
- e) Pemilihan kata-kata yang mudah dalam penulisan bentuk aksara Jawa.

Hasil validasi oleh dosen ahli materi di atas kemudian dijadikan sebagai dasar perbaikan pertama (revisi pertama) mengenai aspek materi pembelajaran pada produk media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Terdapat susunan kalimat yang kurang sesuai EYD.

Kalimat petunjuk sebaiknya disusun sesuai dengan ejaan yang baik dan benar sehingga mudah dipahami. Pengguna dari media pembelajaran interaktif *Si Marja* adalah siswa SD Kelas IV maka pemilihan kata untuk menyusun kalimat harus jelas dan mudah dipahami. Pemilihan kata-kata pada media pembelajaran ini

menggunakan bahasa Jawa agar supaya siswa terbiasa menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari.



Gambar 2

Petunjuk penggunaan (*panuntun*) *Si Marja* sebelum direvisi.

Pada Gambar 2 di atas panel pengenalan alat dalam media *Si Marja* dilingkari dengan warna merah menunjukkan bahwa terdapat kesalahan dalam pemilihan kata-kata dan ejaan.



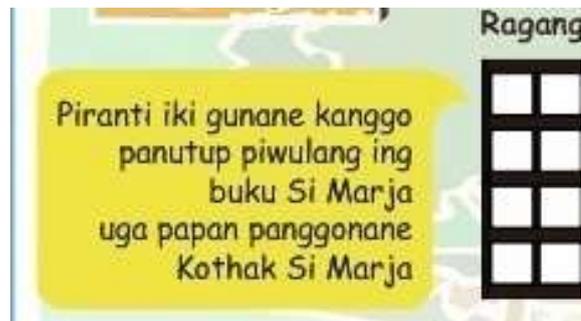
Gambar 3.
Kalimat petunjuk alat sebelum direvisi.

Pada bagian petunjuk (*panuntun*) pilihan kata yang digunakan tidak disusun sesuai ejaan yang benar, sehingga sulit dipahami. Pada Gambar 3 di atas merupakan pengenalan alat-alat atau *piranti* yang ada pada media pembelajaran. Sebelum direvisi penulisan kalimatnya yaitu “*Piranti iki kanggo gladhen lan sinau maca aksara Jawa kanthi dolanan*”. Sebaiknya menggunakan kata-kata dari bahasa Jawa yang tepat sehingga kalimat yang disusun menjadi mudah dipahami dan sesuai EYD.



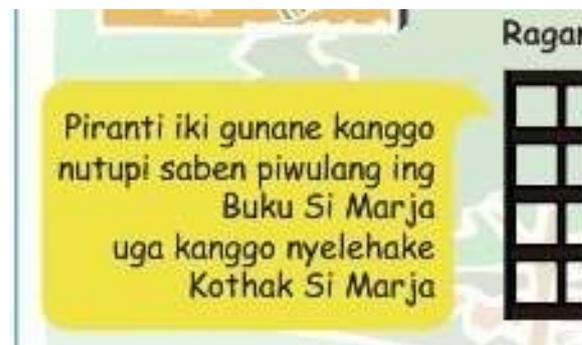
Gambar 4.
Kalimat petunjuk alat setelah direvisi (buku *Si Marja*).

Setelah diperbaiki menjadi “*Buku kang isine piwulang lan gladhen kanggo sinau maca aksara Jawa*” seperti terlihat pada Gambar 4. Pada penulisan kalimat petunjuk lainnya juga mengalami kesalahan yang sama.



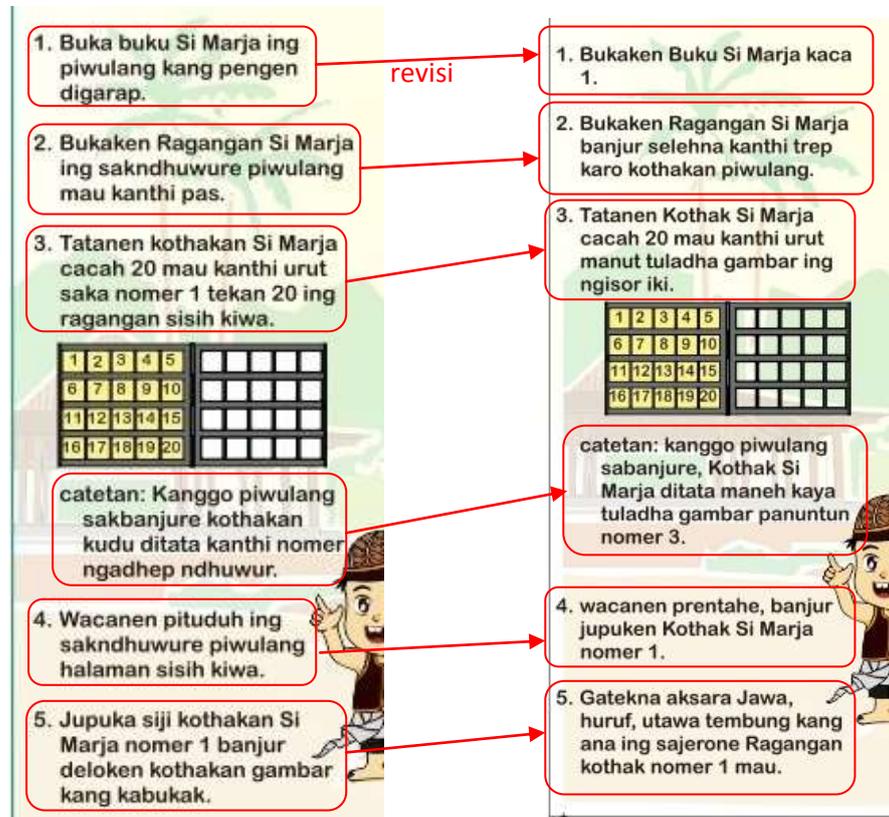
Gambar 5.
Kalimat petunjuk alat sebelum direvisi (ragangan *Si Marja*).

Pada Gambar 5 kalimat petunjuk tidak menggunakan ejaan yang benar sehingga siswa terdapat kesalahan memahami petunjuk. Setelah direvisi maka kalimat berbunyi “*Piranti iki gunane kanggo nutupi saben piwulang ing Buku Si Marja uga kanggo nyelehake Kothak Si Marja.*” Kalimat tersebut diperbaiki sehingga mudah dipahami.



Gambar 6.
Kalimat petunjuk alat setelah direvisi (ragangan *Si Marja*).

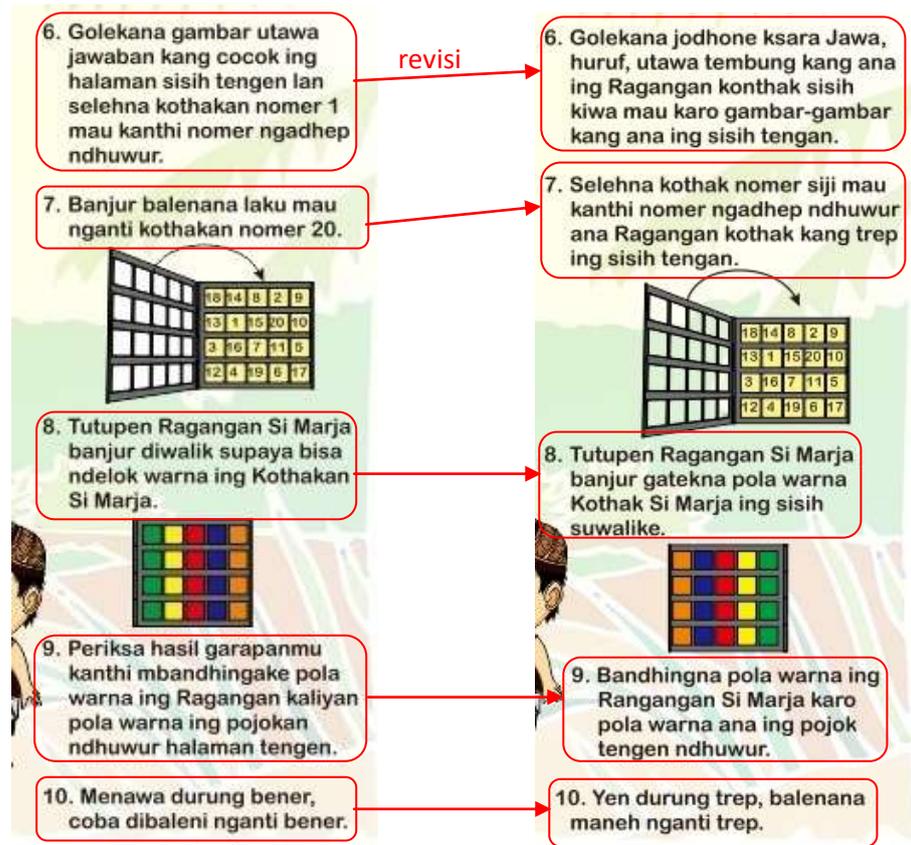
Pada halaman petunjuk penggunaan (*panuntun*) juga diperlukan perbaikan tata kalimat dan pilihan kata dalam bahasa Jawa.



Gambar 7a. Kalimat-kalimat petunjuk sebelum direvisi (kiri)

Gambar 8a. Kalimat-kalimat petunjuk sesudah direvisi (kiri)

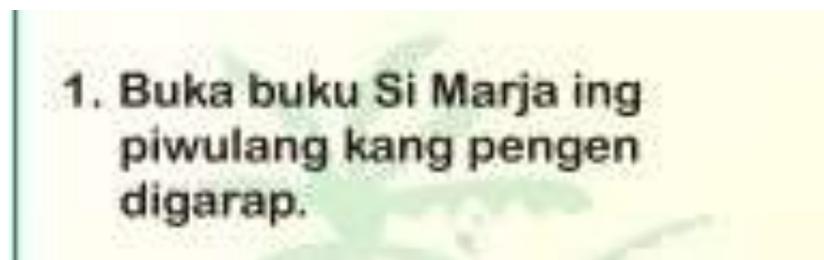
Gambar 7a dan 7b menunjukkan halaman petunjuk (*panuntun*) yang berisi kalimat-kalimat petunjuk yang tidak sesuai ejaan yang benar sehingga kurang dapat dimengerti. Selain daripada hal tersebut, terdapat pula penggunaan kata-kata dari bahasa Indonesia yang memiliki makna sama dengan kata-kata dalam bahasa Jawa. Gambar 8a dan 8b merupakan perbaikan dari kalimat-kalimat petunjuk (*panuntun*). Anak panah berwarna merah pada gambar menunjukkan perbaikan pada panel petunjuk penggunaan.



Gambar 7b. Kalimat-kalimat petunjuk sebelum direvisi (kiri)

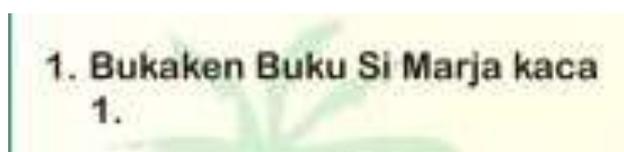
Gambar 8b. Kalimat-kalimat petunjuk sesudah direvisi (kir)

- b) Terdapat beberapa pilihan kata yang kurang tepat. Beberapa kata menggunakan bahasa Indonesia. Sebaiknya menggunakan kata-kata asli bahasa Jawa yang benar, bukan serapan dari bahasa Indonesia.



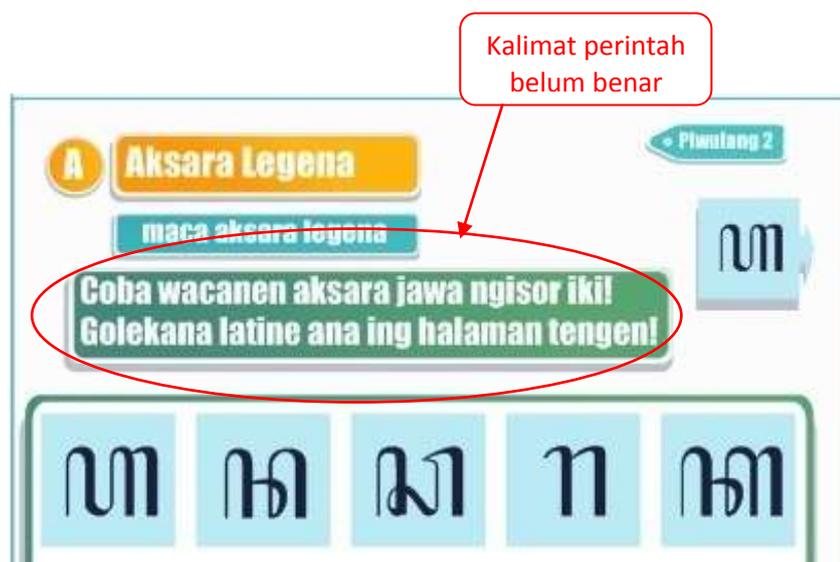
Gambar 9. Kalimat petunjuk yang mengandung kata serapan dari bahasa Indonesia.

Misalnya pada petunjuk penggunaan media pembelajaran, masih terdapat kata “buka” yang bermakna perintah untuk membuka akan tetapi kata tersebut merupakan kata dalam bahasa Indonesia. Pada perbaikan kata “buka” diganti menjadi “*bukaken*” yaitu kata bahasa Jawa yang bermakna perintah untuk membuka.

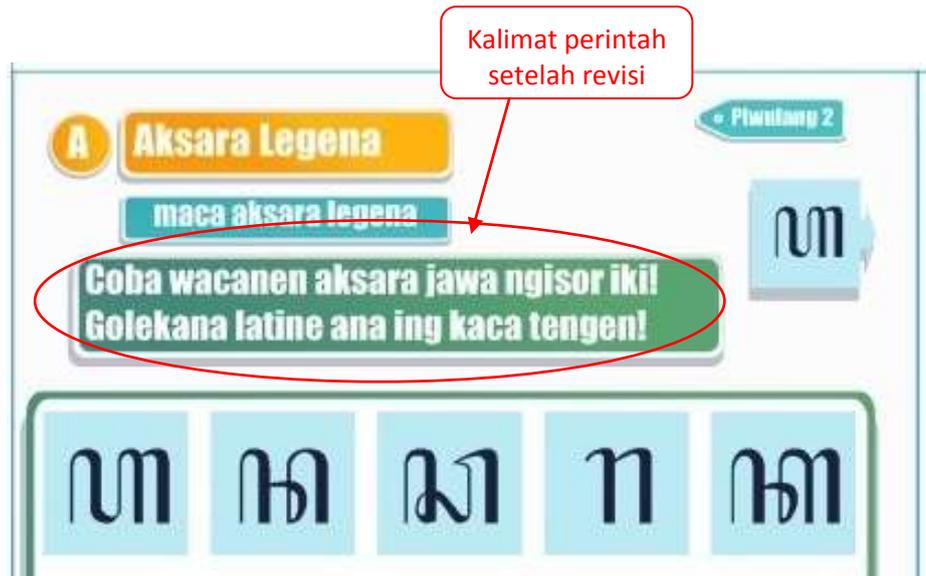


Gambar 10.
Kalimat petunjuk yang sudah diperbaiki.

- c) Terdapat kata yang kurang tepat pada kalimat perintah di petunjuk permainan setiap *piwulang*. Sama seperti butir di atas bahwa masih terdapat pemilihan kata bahasa Indonesia dalam kalimat berbahasa Jawa.



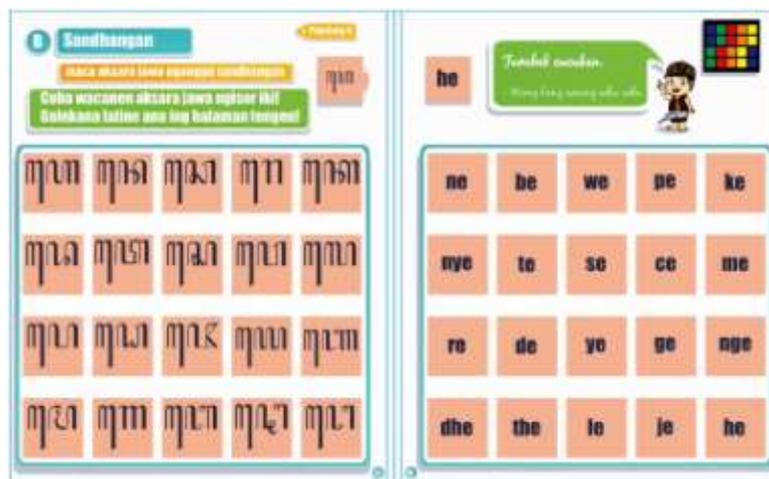
Gambar 11.
Penulisan kalimat perintah pada *piwulang* 2 yang kurang tepat.



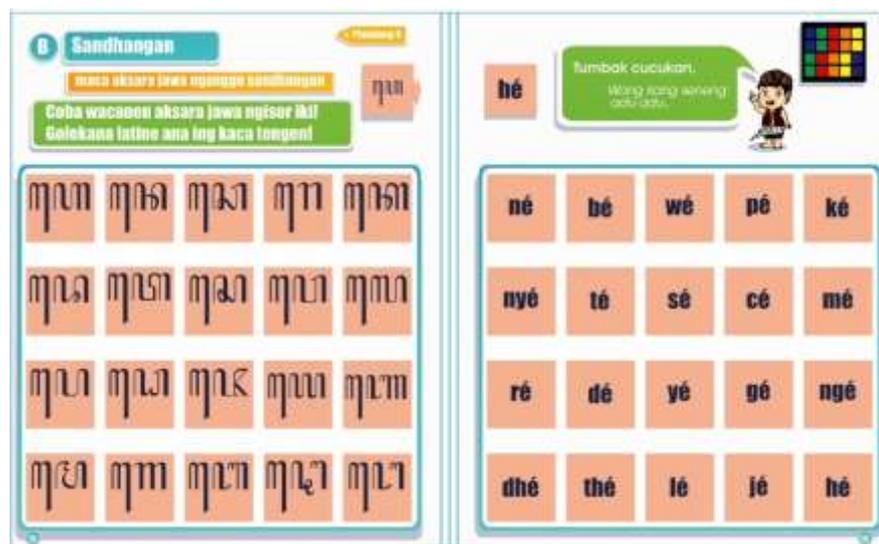
Gambar 12.
Revisi penulisan kalimat perintah pada *piwulang 2*.

Kata “halaman” merupakan kata dalam bahasa Indonesia (Gambar 11). Pada revisi kata “halaman” diganti dengan kata “*kaca*” yang merupakan bahasa Jawa dari kata “halaman” (Gambar 12).

- d) Kesalahan penulisan pada vokal *e*, seharusnya dibubuhi tanda diakritik seperti *ê*, *é*, dan *è*.



Gambar 13.
Penulisan vokal *e* sebelum revisi.



Gambar 14.
Penulisan vokal *e* setelah revisi.

Pemberian tanda diakritik tersebut bertujuan untuk membedakan bunyi vokal yang diucapkan, karena setiap bunyi huruf vokal *e* tersebut pada bahasa Jawa beragam maknanya. Pada Gambar 13 dan 14 di atas menunjukkan bunyi vokal *e* pada *sandhangantaling*. Aksara Jawa yang diberi *sandhangan taling* akan berbunyi *é* seperti pelafalan kata “eka”. Pada revisi penulisan huruf latin vokal *e* diberi tanda diakritik (*´*) diatas huruf *e* untuk *sandhangan taling* sehingga menjadi *é*. Penambahan tanda diakritik (*^*) di atas huruf *e* untuk *sandhangan pepet* sehingga menjadi *ê*. Serta pembubuhan tanda diakritik (*`*) di atas huruf *e* pada aksara Jawa dengan *sandhangan taling* untuk pelafalan seperti kata “bebek” sehingga menjadi *è*.

- e) Pemilihan kata-kata yang mudah dalam penulisan bentuk aksara Jawa.



Gambar 15.
Kesalahan pemilihan kata agar sesuai dengan materi pada silabus.



Gambar 16.
Revisi pemilihan kata agar sesuai dengan materi pada silabus.

Dikarenakan materi pada kelas IV SD yang belum sampai pada penggunaan *pasangan*, maka diusahakan menggunakan kata-kata yang jika ditulis dalam bentuk aksara Jawa tidak menggunakan *pasangan*. Pada Gambar 8 kata yang dilingkari dengan warna merah jika ditulis dengan aksara Jawa harus menggunakan *pasangan* aksara. Pada revisi kata-kata tersebut diganti dengan kata yang sederhana.

Setelah melakukan revisi tahap pertama kemudian dilakukan validasi ahli tahap kedua. Proses validasi tersebut dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2014 bertempat di ruang dosen Pendidikan

Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni UNY kepada dosen ahli yang sama yaitu Ibu Venny Indria Ekowati, M.Litt. Hal tersebut bertujuan agar ahli materi dapat mengetahui proses perkembangan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Berikut hasil validasi tahap kedua.

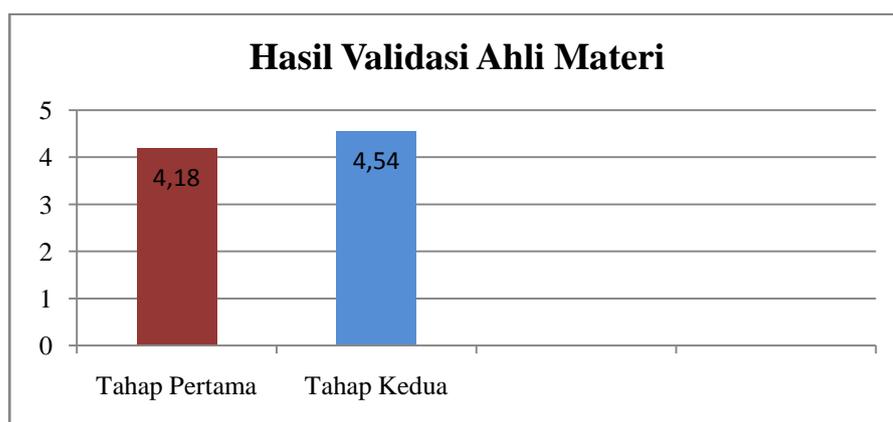
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sesuai kompetensi inti	5	Sangat Baik
2.	Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar	5	Sangat Baik
3.	Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar	5	Sangat Baik
4.	Materi yang disajikan <i>up to date</i>	4	Baik
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
6.	Keakuratan istilah	4	Baik
7.	Kebenaran penulisan aksara Jawa	5	Sangat Baik
8.	Kebenaran penulisan huruf Latin	4	Baik
9.	Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik
10.	Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah ke sukar	4	Baik
11.	Membantu siswa mengenal aksara Jawa	5	Sangat Baik
12.	Membantu siswa menghafal aksara Jawa	5	Sangat Baik
13.	Sebagai sarana latihan membaca aksara Jawa	5	Sangat Baik
14.	Umpan balik ketika membaca aksara Jawa	5	Sangat Baik
15.	Petunjuk penggunaan jelas	4	Baik
16.	Bahasa mudah dipahami	4	Baik
17.	Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	5	Sangat Baik

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
18.	Mengaktifkan siswa secara fisik	5	Sangat Baik
19.	Mengaktifkan siswa secara mental	4	Baik
20.	Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar	5	Sangat Baik
21.	Dapat digunakan secara individu dan kelompok	5	Sangat Baik
22.	Memberi motivasi siswa untuk belajar aksara Jawa	4	Baik
	Rata-rata	4,54	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,54. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria sangat baik. Pada tahap kedua ini dosen ahli materi tidak memberikan saran atas kekurangan produk dari segi materi sehingga dapat dikatakan tidak ada catatan khusus untuk melakukan revisi kembali.

Berikut diagram penilaian ahli materi agar dapat melihat proses pengembangan produk dari tahap pertama hingga kedua.



Gambar 17.
Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama sampai Kedua

Proses pengembangan yang dilakukan telah melalui dua tahapan validasi kepada ahli materi. Jika dilihat dari diagram batang di atas, maka tampak kenaikan hasil yang signifikan. Proses validasi kepada ahli materi hanya dilakukan sebanyak dua kali dikarenakan sudah didapatkan hasil yang sangat baik pada validasi tahap kedua. Kriteria tersebut membuktikan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada pengguna yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2) Data hasil validasi ahli media dan revisi produk

Ahli media pada validasi media pembelajaran *Si Marja* yaitu dosen Prodi Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, Ibu Unik Ambar Wati, M.Pd. Validasi media dilakukan dengan memberikan produk prototipe dan lembar penilaian atau angket kepada dosen ahli media. Namun terlebih dahulu peneliti melakukan konsultasi butir-butir instrumen penilaian kepada dosen terkait, sehingga didapatkan butir instrumen penilaian yang valid.

Lembar penilaian kepada ahli media memuat 38 butir tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran, prinsip psikologis, kriteria pemilihan media pembelajaran, landasan penggunaan media pembelajaran, karakteristik multimedia interaktif, fungsi multimedia interaktif, elemen desain grafis, dan prinsip visual. Penilaian untuk

setiap indikator menggunakan skala penilaian 1 sampai dengan 5 dengan kriteria: “Sangat Kurang” (SK) = skor 1, “Kurang” (K) = skor 2, “Cukup” (C) = skor 3, “Baik” (B) = skor 4, dan “Sangat Baik” (SB) = skor 5. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 25 November 2014 bertempat di ruang Kampus UPP I, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Berikut hasil penilaian ahli materi pada tahap pertama.

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Dapat membangkitkan minat belajar aksara Jawa	4	Baik
2.	Dapat membangkitkan motivasi belajar aksara Jawa	4	Baik
3.	Memperlancar siswa mempelajari dan mengingat aksara Jawa	4	Baik
4.	Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	4	Baik
5.	Variasi metode pembelajaran	4	Baik
6.	Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar	4	Baik
7.	Memperhatikan perbedaan individual siswa	3	Cukup
8.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal	4	Baik
9.	Organisasi isi dan prosedur	4	Baik
10.	Memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran	4	Baik
11.	Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran	4	Baik
12.	Umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung	4	Baik
13.	Dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang	4	Baik
14.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa	4	Baik
15.	Mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran aksara Jawa	4	Baik
16.	Ketersediaan waktu dalam penggunaan	4	Baik

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
17.	Sesuai dengan taraf berpikir siswa	4	Baik
18.	Disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit	4	Baik
19.	Komponen-komponen penyusun <i>Si Marja</i> berfungsi secara sinergis	4	Baik
20.	Interaksi antara <i>Si Marja</i> dengan pengguna dapat merangsang kreativitas pengguna	3	Cukup
21.	Kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna	4	Baik
22.	Dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah	4	Baik
23.	Dirancang dengan memperhatikan urutan tingkat kesulitan materi pembelajaran	4	Baik
24.	Mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya	4	Baik
25.	Dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa	5	Sangat Baik
26.	Keruntutan materi pembelajaran	4	Baik
27.	Memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa	4	Baik
28.	Desain visual buku dibuat secara konsisten	4	Baik
29.	Organisasi informasi pada buku	4	Baik
30.	Setiap bab pada buku <i>Si Marja</i> ditampilkan secara berbeda	4	Baik
31.	Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf	4	Baik
32.	Kesederhanaan desain visual buku	4	Baik
33.	Keterpaduan desain visual buku	4	Baik
34.	Penekanan pada unsur terpenting dalam desain buku	4	Baik
35.	Keseimbangan desain visual buku	4	Baik
36.	Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku	4	Baik
37.	Penggunaan garis pada desain visual buku	4	Baik
38.	Pemilihan warna pada desain visual buku	4	Baik
	Rata-rata	3,97	Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,97. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria baik. Namun, jika dilihat lebih detail dan berdasarkan pada komentar dan catatan dosen ahli secara langsung maka terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu sebagai berikut.

- a) Pada butir instrumen kemampuan media pembelajaran untuk membedakan perbedaan individual siswa masih kurang.
- b) Pada butir instrumen interaksi antara *Si Marja* dengan pengguna kurang dapat merangsang kreativitas pengguna.
- c) Secara visual terdapat pilihan *font* huruf yang kurang terbaca oleh anak-anak.
- d) Peletakan nomor halaman yang kurang tepat, sehingga kurang terlihat dengan jelas.
- e) Pilihan warna yang terlalu mencolok pada *Piwulang 11*.

Hasil validasi oleh dosen ahli media di atas kemudian dijadikan sebagai dasar perbaikan pertama (revisi pertama) mengenai aspek tampilan secara visual dan aspek fungsi media pembelajaran. Perbaikan dari aspek materi dijelaskan perbutir sebagai berikut.

- a) Kemampuan media pembelajaran untuk membedakan perbedaan individual siswa masih kurang. Media pembelajaran *Si Marja* dirancang berdasarkan prinsip visual dua dimensi yang dapat

diterima anak secara visual yaitu indera penglihatan. Sementara anak dengan keterbatasan indera penglihatan tidak dapat menggunakan media tersebut dengan baik. Tidak ada perbaikan yang berarti pada aspek ini dikarenakan media pembelajaran *Si Marja* untuk sementara digunakan untuk anak yang tidak mengalami keterbatasan kemampuan penglihatan.

- b) Interaksi antara *Si Marja* dengan pengguna kurang dapat merangsang kreativitas pengguna. Pada media pembelajaran *Si Marja* langkah-langkah permainannya sudah ditentukan dan harus mengikuti aturan. Jika langkah-langkah tidak diikuti dengan benar maka kemampuan membaca aksara Jawa siswa tidak akan meningkat. Oleh karena hal tersebut media pembelajaran ini tidak menyediakan suatu fitur khusus untuk meningkatkan kreativitas secara langsung. Tidak ada perbaikan khusus untuk butir ini karena media pembelajaran *Si Marja* dirancang agar ada pengulangan cara kerja sehingga diharapkan materi di dalamnya dapat diserap oleh pengguna.
- c) Secara visual terdapat pilihan *font* huruf yang kurang terbaca oleh anak-anak.



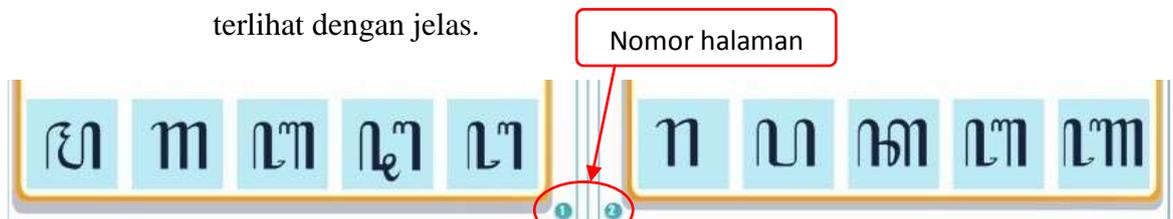
Gambar 18.
Tampilan pilihan huruf yang kurang terbaca oleh anak-anak.



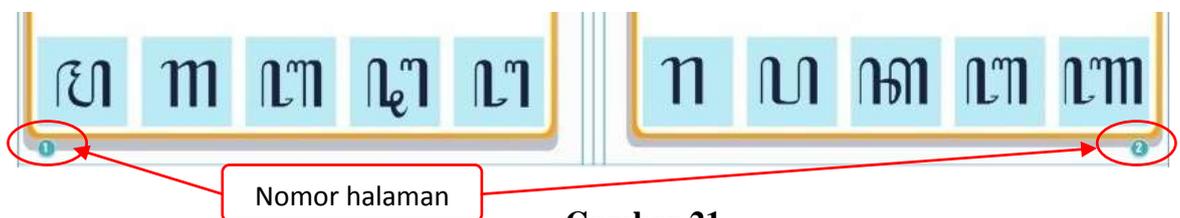
Gambar 19.
Tampilan pilihan huruf setelah direvisi sehingga terbaca oleh anak-anak.

Pilihan huruf pada bagian peribahasa sebelum revisi kurang tepat. Pada Gambar 18 dilingkari dengan warna merah menunjukkan bahwa *font* yang digunakan kurang terbaca oleh anak-anak. Setelah revisi *font* diganti dengan huruf yang sederhana sehingga mudah dibaca oleh anak-anak (Gambar 19).

- f) Peletakan nomor halaman yang kurang tepat, sehingga kurang terlihat dengan jelas.



Gambar 20.
Peletakan nomor halaman di dalam sehingga tidak terlihat jelas setelah dijilid.



Gambar 21.
Revisi peletakan nomor halaman di luar sehingga terlihat dengan jelas setelah dijilid.

Pada Gambar 20 menunjukkan peletakan nomor halaman yang berada di dalam, sehingga ketika dijilid nomor halaman tidak terlihat dan membuat kesulitan untuk mencari halaman. Setelah direvisi nomor halaman diletakkan di luar sehingga mudah terlihat.

d) Pilihan warna yang terlalu mencolok pada *Piwulang* 11.

Warna kuning yang terlalu mencolok pada panel *Piwulang* 11 terlihat sangat mencolok sehingga tidak nyaman dilihat (Gambar 22).



Gambar 22.
Tampilan *Piwulang* 11 dengan warna yang mencolok sebelum direvisi.

Perbaikan pada butir ini yaitu penggantian warna pada panel *Piwulang* 11 menjadi warna kuning yang nyaman dilihat.



Gambar 23.
Tampilan *Piwulang 11* diperbaiki dengan warna yang tidak mencolok.

Setelah melakukan revisi tahap pertama kemudian dilakukan validasi ahli media tahap kedua. Proses validasi tersebut dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2014 bertempat di kampus UPP I Fakultas Ilmu Pendidikan UNY kepada dosen ahli yang sama yaitu Ibu Unik Ambar Wati, M.Pd. Hal tersebut bertujuan agar ahli materi dapat mengetahui proses perkembangan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Berikut hasil validasi ahli media tahap kedua.

Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Dapat membangkitkan minat belajar aksara Jawa	4	Baik
2.	Dapat membangkitkan motivasi belajar aksara Jawa	4	Baik
3.	Memperlancar siswa mempelajari dan mengingat aksara Jawa	4	Baik
4.	Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	4	Baik
5.	Variasi metode pembelajaran	5	Sangat Baik

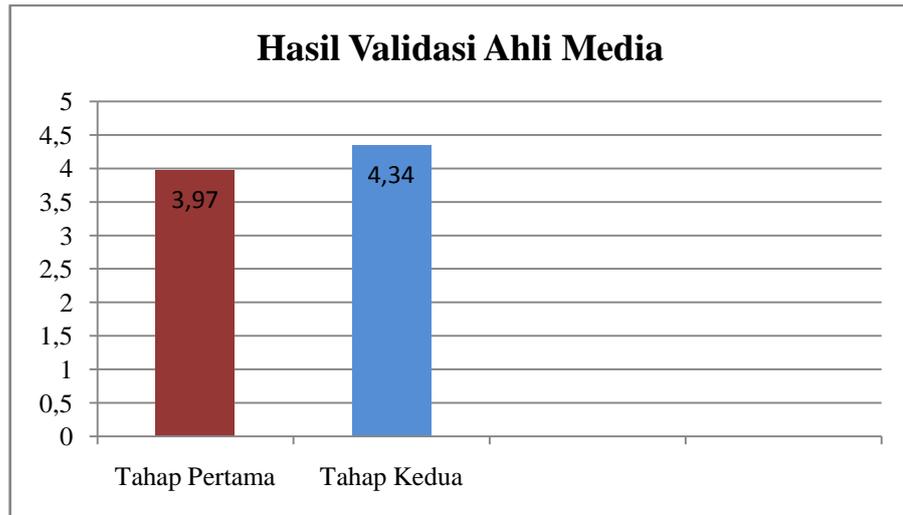
No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
6.	Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar	4	Baik
7.	Memperhatikan perbedaan individual siswa	4	Baik
8.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal	4	Baik
9.	Organisasi isi dan prosedur	4	Baik
10.	Memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran	4	Baik
11.	Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran	4	Baik
12.	Umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung	5	Sangat Baik
13.	Dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang	5	Sangat Baik
14.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa	4	Baik
15.	Mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran aksara Jawa	5	Sangat Baik
16.	Ketersediaan waktu dalam penggunaan	4	Baik
17.	Sesuai dengan taraf berpikir siswa	4	Baik
18.	Disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit	5	Sangat Baik
19.	Komponen-komponen penyusun <i>Si Marja</i> berfungsi secara sinergis	4	Baik
20.	Interaksi antara <i>Si Marja</i> dengan pengguna dapat merangsang kreativitas pengguna	4	Baik
21.	Kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna	4	Baik
22.	Dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah	5	Sangat Baik
23.	Dirancang dengan memperhatikan urutan tingkat kesulitan materi pembelajarn	5	Sangat Baik
24.	Mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya	4	Baik
25.	Dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa	5	Sangat Baik
26.	Keruntutan materi pembelajaran	4	Baik
27.	Memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa	4	Baik
28.	Desain visual buku dibuat secara konsisten	5	Sangat Baik

No	Butir penilaian	Nilai	Kriteria
29.	Organisasi informasi pada buku	4	Baik
30.	Setiap bab pada buku <i>Si Marja</i> ditampilkan secara berbeda	4	Baik
31.	Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf	5	Sangat Baik
32.	Kesederhanaan desain visual buku	5	Sangat Baik
33.	Keterpaduan desain visual buku	4	Baik
34.	Penekanan pada unsur terpenting dalam desain buku	5	Sangat Baik
35.	Keseimbangan desain visual buku	4	Baik
36.	Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku	4	Baik
37.	Penggunaan garis pada desain visual buku	4	Baik
38.	Pemilihan warna pada desain visual buku	5	Sangat Baik
	Rata-rata	4,34	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,34. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan ber kriteria sangat baik.

Tidak ada catatan khusus mengenai aspek tampilan visual media pembelajaran. Namun dari segi penggunaan, dosen ahli media memberikan saran terkait butir instrumen tentang efek kreativitas pengguna media. Saran tersebut yaitu saat penerapan media dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya menggunakan strategi yang tepat.

Berikut diagram penilaian ahli media agar dapat melihat proses pengembangan produk dari tahap pertama hingga kedua.



Gambar 24.
Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama sampai Kedua.

Proses pengembangan yang dilakukan telah melalui dua tahapan validasi kepada ahli media. Jika dilihat dari diagram batang di atas, maka tampak kenaikan hasil yang signifikan. Proses validasi kepada ahli media dilakukan sebanyak dua kali agar supaya didapatkan hasil yang sangat baik pada validasi tahap kedua berdasarkan revisi. Kriteria sangat baik mengindikasikan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada pengguna yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar.

3. Uji Coba Lapangan Produk Media Pembelajaran *Si Marja*

a. Uji Lapangan Perorangan

Uji lapangan perorangan dilakukan kepada tiga siswa kelas IV SD Keputran A dari masing-masing kelas paralel A, B, dan C. Uji lapangan perseorangan dilakukan di perpustakaan sekolah di luar jam pelajaran

pada tanggal 29 Januari 2015. Pemerolehan data menggunakan metode observasi dan wawancara serta angket untuk siswa saat uji coba perorangan.

Tabel 15. Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Perorangan

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	13	4,3	sangat baik
2	Kemudahan penggunaan <i>Si Marja</i>	13	4,3	sangat baik
3	Materi yang disampaikan pada <i>Si Marja</i> runtut	14	4,6	sangat baik
4	Warna pada <i>Si Marja</i> bagus dan menarik dilihat	14	4,6	sangat baik
5	Tulisan dan aksara dapat dibaca dengan jelas	14	4,6	sangat baik
6	Perintah pada setiap piwulang mudah dipahami	11	3,6	baik
7	Contoh-contoh kata dalam piwulang <i>Si Marja</i> mudah dikenali	13	4,3	sangat baik
8	Permainan pada <i>Si Marja</i> membantu mengingat materi membaca aksara Jawa	13	4,3	sangat baik
9	Belajar aksara Jawa menggunakan <i>Si Marja</i> menyenangkan	14	4,6	sangat baik
10	Menggunakan <i>Si Marja</i> dapat menambah motivasi belajar	13	4,3	sangat baik
11	<i>Si Marja</i> mudah dibawa	12	4	baik
		144	4,3	sangat baik

Nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan angket dari siswa yaitu 4,3. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik. Sumber data tidak hanya berdasarkan pada nilai angket, melainkan dari observasi dan wawancara selama uji coba berlangsung.

Pada saat uji coba peneliti hanya menggunakan satu perangkat media pembelajaran *Si Marja*. Karena keterbatasan tersebut, maka siswa menggunakan media secara bergantian. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa saat awal pengenalan siswa masih belum begitu mengerti apa itu media *Si Marja*. Begitu pula saat membaca petunjuk penggunaan atau *panuntunSi Marja*, siswa masih merasa bingung dan belum paham. Setelah dijelaskan oleh peneliti, siswa sedikit demi sedikit paham tentang petunjuk penggunaan *Si Marja*.

Salah satu siswa AH dari kelas A mencoba satu *piwulang* sesuai petunjuk dan tidak mengalami kesulitan. Setelah selesai kemudian bergantian dengan siswa AR dari kelas B mencoba media pembelajaran *Si Marja*. Siswa AR mencoba *piwulang* yang sama dengan siswa AH dan tidak mengalami kesulitan. Giliran selanjutnya adalah siswa RR dari kelas C mencoba media pembelajaran *Si Marja* pada *piwulang* yang sama dengan siswa-siswa sebelumnya. Saat mencoba siswa RR tidak mengalami kesulitan berarti. Semua siswa belum mengalami kesulitan karena pada *piwulang* 1 isi materi pembelajaran hanya berupa mencocokkan aksara Jawa pada halaman 1 dengan halaman 2.



Gambar 25.
Siswa sedang mencoba media pembelajaran *Si Marja* secara bergantian.

Karena keterbatasan waktu, peneliti mengarahkan siswa untuk mencoba *piwulang* 4 tentang materi membaca kata atau *tembung*. Pada tahap ini terdapat siswa yang membutuhkan waktu sedikit lebih lama saat mencoba. Namun siswa yang lain tidak membutuhkan waktu yang lama karena sudah mengetahui dan hafal aksara Jawa.

Setelah selesai mencoba menggunakan media pembelajaran ini, siswa diwawancarai oleh peneliti. Siswa AH memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran *Si Marja* menarik, walaupun awalnya masih belum paham cara bermain. Siswa lain juga memberikan tanggapan yang serupa, *Si Marja* menyenangkan karena ada permainannya. Masukan yang didapat berdasarkan wawancara dan pengamatan secara langsung yaitu siswa agak kesulitan membedakan warna *kothakan* merah dan jingga (Gambar 25). Saran dan masukan tersebut kemudian dijadikan acuan untuk perbaikan pada pengembangan media pembelajaran *Si Marja* selanjutnya.



Gambar 26.
Kemiripan warna *kothakan* antara warna merah dengan warna jingga.

b. Uji Lapangan Kelompok Kecil

Uji lapangan Kelompok Kecil melibatkan sembilan siswa kelas 4 B SD N Keputran A. Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2015 di perpustakaan SD N Keputran 4 pada jam pelajaran berdasarkan ijin dari guru kelas. Siswa yang terlibat pada uji coba perorangan tidak terlibat kembali pada uji coba kelompok kecil ini. Hal tersebut agar supaya data yang diperoleh valid.

Tabel 16. Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	40	4,4	Sangat baik
2	Kemudahan penggunaan <i>Si Marja</i>	37	4,1	Baik
3	Materi yang disampaikan pada <i>Si Marja</i> runtut	39	4,3	Sangat baik
4	Warna pada <i>Si Marja</i> bagus dan menarik dilihat	53	5,8	Sangat baik
5	Tulisan dan aksara dapat dibaca dengan jelas	41	4,5	Sangat baik
6	Perintah pada setiap piwulang mudah dipahami	36	4	Baik
7	Contoh-contoh kata dalam piwulang <i>Si Marja</i> mudah dikenali	42	4,6	Sangat baik

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
8	Permainan pada <i>Si Marja</i> membantu mengingat materi membaca aksara Jawa	39	4,3	Sangat baik
9	Belajar aksara Jawa menggunakan <i>Si Marja</i> menyenangkan	51	5,9	Sangat baik
10	Menggunakan <i>Si Marja</i> dapat menambah motivasi belajar	37	4,1	Baik
11	<i>Si Marja</i> mudah dibawa	34	3,7	Baik
		449	4,5	Sangat Baik

Nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan angket dari siswa yaitu 4,5. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik. Sumber data tidak hanya berdasarkan pada nilai angket, melainkan dari observasi dan wawancara selama uji coba berlangsung.

Uji coba kelompok kecil dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari tiga orang siswa. Cara penggunaan media yaitu dengan bergantian. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan jumlah media *Si Marja* yang tersedia dan sekaligus melihat apakah media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara berkelompok atau tidak.

Secara umum siswa antusias saat menggunakan media pembelajaran. Pada awal penggunaan, siswa masih dapat mengikuti langkah-langkah sesuai petunjuk. Namun setelah beberapa lama terdapat kelompok siswa yang tidak dapat dikondisikan sehingga tidak menggunakan media pembelajaran sesuai langkah. Kelompok siswa tersebut hanya melihat pola warna. Pola warna pada buku *Si Marja* berfungsi sebagai kunci bahwa pengguna sudah menggunakan media tersebut dengan benar.

Siswa hanya menyusun *kothakan Si Marja* sesuai urutan pola warna bukan sesuai urutan hasil membaca aksara Jawa di buku *Si Marja*. Karena keterbatasan waktu, siswa tidak dapat mencoba setiap piwulang yang disediakan. Siswa hanya mencoba beberapa piwulang saja yang dianggapnya mudah.



Gambar 27.
Siswa sedang menggunakan media pembelajaran *Si Marja* secara berkelompok.

B. Pembahasan

Si Marja adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengenalkan dan belajar membaca aksara Jawa. *Si Marja* siswa dapat mengulangi materi pembelajaran aksara Jawa secara mandiri maka ia dapat menguasai kemampuan membaca aksara Jawa. Media pembelajaran tersebut membantu mengenalkan dan membaca aksara Jawa yang dikemas dengan permainan mencocokkan, mencari persamaan maupun perbedaan, serta mengidentifikasi hubungan sesuatu hal. Agar supaya media pembelajaran lebih familiar dengan anak-anak, maka pendekatan secara psikologis harus dilakukan. Salah satunya yaitu dengan memberi penamaan yang tidak asing dengan telinga anak-anak khususnya di daerah Jawa Tengah maupun DIY. *Si Marja* merupakan akronim dari *Sinau Maca Aksara Jawa*, yang dalam bahasa Indonesia yaitu “belajar membaca aksara Jawa”. Visual yang ditampilkan dalam media pembelajaran tersebut juga harus mendukung, yaitu menarik bagi anak-anak namun tetap mempertahankan nilai-nilai budaya Jawa. Salah satu wujud nilai budaya Jawa yang mudah dibaca adalah peribahasa, sehingga anak-anak masih dapat membaca peribahasa Jawa. Peribahasa Jawa yang belum dipahami oleh anak atau siswa dapat ditanyakan kepada guru atau orang tua. *Si Marja* dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek isi materi dan aspek visual serta kegunaan media pembelajaran.

Materi pembelajaran pada *Si Marja* disesuaikan dengan silabus pembelajaran pada kelas IV SD yaitu mengenal aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg*. Materi tersebut sesuai dengan kompetensi inti

dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD semester gasal dan genap berdasarkan Peraturan Gubernur DIY No. 64 tentang mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal wajib di Sekolah/Madrasah Tahun 2013. Secara jelas Kompetensi Dasar pada semester satu yaitu memahami kata dan kalimat beraksara Jawa *nglegena*, dan menggunakan *sandhangan swara, lan panyigeg*. Kompetensi Dasar pada semester kedua adalah menulis kata dan kalimat beraksara Jawa *nglegena*, dan yang menggunakan *sandhangan swara, lan panyigeg*.

Penyajian materi dibuat sesuai dengan urutan tingkat kesulitan pengenalan aksara Jawa. Bermula dari mengenal aksara Jawa *legena* satu persatu dengan mencocokkan bentuk aksara, dilanjutkan dengan membaca peraksara kemudian membaca kata. Materi selanjutnya yaitu mengenalkan *sandhangan swara* dan *panyigeg* dengan urutan sama seperti sebelumnya. Hingga yang terakhir yaitu membaca kata sederhana dengan aksara yang diberi *sandhangan swara* dan *panyigeg*. Setiap babak latihan dibagi menjadi beberapa pelajaran atau dalam bahasa Jawa disebut *piwulang*. Pada setiap *piwulang* terdapat suatu perintah permainan yang harus diikuti oleh pengguna. Agar supaya pengguna dapat melihat hasil pekerjaannya benar atau salah maka disediakan kunci jawaban berupa pola warna.

Media pembelajaran *Si Marja* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran visual berbasis cetak yang interaktif. Media pembelajaran visual berbasis visual memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Siswa dapat mengikuti alur pikiran secara logis atau mengulangi materi dalam media cetakan. Selain dari pada hal

tersebut, media pembelajaran *Si Marja* mengoptimalkan respon dari siswa dalam menggunakan media ini. Respon yang dapat ditanggapi siswa atau anak secara langsung merupakan syarat utama dari media pembelajaran interaktif. Perpaduan teks dan gambar menambah daya tarik dan melancarkan pemahaman informasi. Pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan. Meskipun isi informasi media cetakan harus diperbarui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru di bidang ilmu, materi dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah (Azhar Arsyad, 2013:40).

Penyajian media pembelajaran secara visual berdasarkan beberapa pertimbangan aspek visual. Beberapa aspek visual yang dipertimbangkan pada pengembangan media *Si Marja* diantaranya yaitu: kesederhanaan desain visual buku, keterpaduan desain visual buku, keseimbangan desain visual buku, pemilihan bentuk-bentuk dan garis pada desain visual buku, dan pemilihan warna desain visual buku. Tata letak elemen-elemen visual harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang atau dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan (Azhar Arsyad, 2013:107). Desain visual buku *Si Marja* dirancang sesederhana mungkin akan tetapi disukai oleh anak-anak, yaitu dengan pemilihan warna terang namun lembut. Agar supaya menimbulkan kesan tertentu maka perlu diciptakan tokoh dengan nama *Si Marja* ke dalam buku. Tokoh *Si Marja* yang diciptakan merupakan gambaran anak-anak suku Jawa lengkap dengan pakaian sederhana khas suku Jawa.

Salah satu komponen pada media pembelajaran interaktif *Si Marja* yang merupakan komponen terpenting yaitu *frame* atau kerangka. Kerangka digunakan untuk membantu jalannya permainan mencocokkan. Kerangka terbuat dari bahan akrilik (*acrylic*) berbentuk persegi panjang yang dibuat berlubang berbentuk persegi sebanyak 20 lubang pada setiap sisi. Lubang-lubang persegi tersebut digunakan untuk meletakkan petak (*tiles*) persegi yang berjumlah 20 biji. Petak persegi mempunyai nomor 1 hingga 20 pada sisi berwarna hitam, sedangkan pada sisi sebaliknya memiliki lima macam warna yang berbeda sebagai kunci jawaban. Petak-petak tersebut kemudian digunakan untuk mencari kecocokan antara sisi kanan dengan sisi kiri pada buku *Si Marja*. Pembuatan kerangka dan petak-petak tersebut berdasarkan aspek fungsi media interaktif yaitu adanya interaksi antara media dengan pengguna, sehingga dapat mengakomodasi respon pengguna secara langsung (Daryanto, 2010:51).

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran interaktif *Si Marja* yaitu antara lain: memilih salah satu *piwulang* pada buku *Si Marja*, kerangka dibuka kemudian diletakkan di atas *piwulang* yang akan dikerjakan, susun petak-petak sesuai urutan 1 s/d 20 pada sisi kiri buku, baca perintah pada *piwulang* kemudian ambil petak nomor 1 dari kerangka sebelah kiri, cari kesamaan pada sisi buku sebelah kanan kemudian letakkan pada kerangka bagian kanan. Ulangi langkah tersebut hingga petak nomor 20, kemudian tutup kerangka sehingga petak tertahan di tengah. Setelah ditutup, kemudian kerangka dibalik sehingga terlihat pola warna yang terbentuk dari susunan petak-petak yang telah dikerjakan. Pola

warna tersebut merupakan indikator bahwa pengguna telah mengerjakan tugasnya dengan benar.

Setelah media pembelajaran selesai dirancang dan diproduksi, tahap selanjutnya adalah validasi media kepada ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran yang diproduksi merupakan *prototype* atau produk awal, sehingga terdapat kemungkinan adanya revisi. Penilaian dari segi materi terdiri dari aspek kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Validasi dari segi materi dilakukan kepada dosen ahli materi di bidangnya yaitu dosen Pendidikan Bahasa Jawa.

Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila dapat memberikan motivasi bagi siswa atau penggunadan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik apabila organisasinya logis, teratur, familiar sehingga mudah digunakan dan sesuai dengan taraf berpikir siswa. Media pembelajaran yang efektif dapat menghasilkan respon emosional untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa atau pengguna melalui kegiatan umpan balik dan penguatan. Tidak hanya hal-hal tersebut, latihan dan pengulangan perlu dilakukan untuk penerapan pengetahuan yang terkandung dalam media pembelajaran pada masalah yang nyata.

Hasil validasi segi materi tahap pertama didapatkan bahwa media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,18 atau jika dikonversikan menjadi kualitatif maka termasuk dalam kriteria baik. Analisis berdasarkan butir instrumen yaitu sebagai berikut: materi yang disajikan sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar; indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi

dasar; materi yang disajikan *up to date* dan sesuai dengan tujuan pembelajaran; istilah-istilah yang digunakan cukup akurat; penyajian konsep dari yang sederhana menuju hal yang lebih sulit; dapat membantu siswa mengenal dan menghafal aksara Jawa; dapat digunakan untuk latihan membaca aksara Jawa; terdapat umpan balik ketika membaca aksara Jawa; soal atau tugas dalam latihan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; dapat mengaktifkan siswa secara fisik dan mental; dapat menciptakan kegiatan bermain sambil belajar; dapat digunakan secara individu dan kelompok; dan dapat memberi motivasi siswa untuk belajar membaca aksara Jawa.

Namun, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki agar menjadi lebih layak diujicobakan kepada siswa. Diantaranya yaitu kebenaran penulisan aksara Jawa masih terdapat beberapa kesalahan, begitu pula pada penulisan huruf Latin; contoh kata-kata yang digunakan tidak semua ada dalam kehidupan sehari-hari siswa; dan pilihan kata dalam petunjuk penggunaan belum begitu jelas. Setelah diperbaiki atas dasar saran dan masukan dari dosen ahli materi, maka media pembelajaran harus dinilai kembali. Validasi tahap kedua didapatkan nilai rata-rata sebesar 4,54. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan berkriteria sangat baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Si Marja* sudah sangat layak diujicobakan kepada siswa di lapangan jika dilihat dari segi pengembangan materi.

Langkah selanjutnya yaitu validasi media pembelajaran kepada ahli media. Beberapa aspek yang dipertimbangkan yaitu fungsi dan manfaat media,

kriteria pemilihan media, karakteristik multimedia pembelajaran, fungsi multimedia pembelajaran, elemen desain grafis, dan prinsip visual. Hasil validasi pada tahap pertama mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,97. Hasil tersebut jika dikonversikan menjadi kualitatif maka termasuk dalam kriteria baik. Berikut uraian berdasarkan butir instrumen: media *Si Marja* dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar aksara Jawa; memperlancar siswa mempelajari dan mengingat aksara Jawa; isi materi pembelajaran mudah dipahami siswa; dapat menjadi variasi metode pembelajaran; menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar; sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal; organisasi isi dan prosedur baik; memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran; meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran; umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung; dapat digunakan secara berulang-ulang; sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa; mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran aksara Jawa; sesuai dengan taraf berpikir siswa; disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit; komponen-komponen penyusun *Si Marja* berfungsi secara sinergis; kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah; dirancang dengan memperhatikan urutan tingkat kesulitan materi pembelajaran; mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya; dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa; keruntutan materi pembelajaran; memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa.

Dari aspek visual: desain visual buku dibuat secara konsisten; organisasi informasi pada buku baik; setiap bab pada buku *Si Marja* ditampilkan secara

berbeda; pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf tepat; desain visual buku sederhana, padu, dan seimbang; penekanan pada unsur terpenting dalam desain buku sudah baik; pemilihan bentuk-bentuk, garis, dan warna pada desain visual buku sudah baik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari segi pengembangan media diperlukan beberapa perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli, yaitu media kurang memperhatikan perbedaan individual. Setelah dilakukan perbaikan dari segi pengembangan media, selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,34. Nilai rata-rata tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan berkriteria sangat baik. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah layak diujicobakan kepada siswa kelas IV SD dari segi pengembangan media pembelajaran.

Setelah mendapatkan rekomendasi layak dari ahli materi dan ahli pengembangan media, *Si Marja* siap diujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Data kuantitatif diperoleh dari angket kepada siswa dengan nilai 4,3 pada uji coba perorangan dan nilai 4,5 pada uji coba kelompok kecil. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Si Marja* sangat baik digunakan untuk siswa. Menurut butir-butir angket maka dapat dideskripsikan sebagai berikut: petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga mudah digunakan siswa; materi yang disampaikan runtut; warna menarik dilihat; aksara Jawa dapat dibaca dengan jelas; perintah pada setiap piwulang mudah dipahami;

contoh-contoh kata dalam piwulang mudah dikenali; permainan sangat membantu mengingat materi membaca aksara Jawa; dan dapat menambah motivasi belajar membaca aksara Jawa bagi siswa karena menyenangkan.

Hasil pengamatan peneliti secara langsung saat uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Si Marja* menarik dan dapat memotivasi siswa membaca aksara Jawa karena menyenangkan. Kriteria media pembelajaran yang baik yaitu harus dapat meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Kemenarikan media pembelajaran terlihat saat siswa antusias mencoba media tersebut. Langkah-langkah permainan pada media pembelajaran membuat siswa antusias. Bermain dapat dijadikan suatu metode untuk memberikan pemahaman yang bersifat jangka panjang (Sukirman Dharmamulya, 2008:25). Permainan mencari kesamaan, perbedaan, dan hubungan terdapat di dalam media pembelajaran *Si Marja*. Pada *piwulang* pertama perintahnya adalah mencari aksara Jawa yang sama, kemudian *piwulang* selanjutnya ialah mencari cara baca aksara Jawa pada bentuk latin. Materi di dalamnya disusun berdasarkan tingkat kesulitan mengenal aksara Jawa mulai dari aksara Jawa *legena*, kemudian mengenal *sandhangan swara* dan *panyigeg* serta latihan membaca kata-kata sederhana.

Media pembelajaran juga harus dapat merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan

benar. Latihan membaca secara berulang-ulang akan membuat ingatan akan aksara Jawa menjadi kuat. Hal tersebut sesuai dari uraian Thorndike (Sugihartono, dkk, 2010:11) tentang *law of exercise* bahwa semakin sering suatu materi diulangi, maka semakin dikuasailah materi tersebut, begitu pula sebaliknya semakin jarang diulangi, maka materi semakin tidak dapat dikuasai. Jika siswa sudah mengenal dan mengingat bentuk aksara Jawa dengan baik, maka ketrampilan membaca aksara Jawa siswa akan meningkat. Hasil wawancara secara langsung menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media *Si Marja* untuk latihan mengingat dan menghafal aksara Jawa dengan mudah.

BAB V PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)* layak digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD N Keputran A. Media pembelajaran *Si Marja* layak digunakan dengan memenuhi beberapa kriteria yaitu dapat memberikan motivasi bagi siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran, organisasinya logis, teratur, familiar sehingga mudah digunakan, sesuai dengan taraf berpikir siswa, dan dapat menghasilkan respon emosional untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa atau pengguna melalui kegiatan umpan balik dan penguatan. Hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 4,54 dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,34 dengan kategori sangat baik. Uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas IV SD N Keputran A. Hasil uji coba perorangan mendapatkan skor rata-rata 4,3 merupakan kategori sangat baik, sedangkan uji coba kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 4,5 yang termasuk kategori sangat baik.

B. SARAN

Beberapa hal yang menjadi saran berdasarkan simpulan adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya uji coba lapangan atau uji coba pada kelompok besar perlu dilaksanakan dan diseminasi setelah produk media disempurnakan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan lanjutan sangat diperlukan, yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif *Si Marja* dengan materi lanjutan dari mengenal aksara *legena*, *sandhangan swara* dan *panyigeg* yakni pasangan aksara, aksara *murda* dan lain sebagainya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif *Si Marja* pada pembelajaran aksara Jawa di Sekolah Dasar.
4. Bagi guru kelas maupun guru mata pelajaran Bahasa Jawa, media pembelajaran ini sebaiknya digunakan secara individual agar efektif karena perubahan kemampuan siswa tidak dapat dilihat secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. rev ed. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg W.R. & Gall M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- DISDIKPORa DIY. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal, SK dan KD Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*. Yogyakarta.
- Eko Putro Widyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- H. A. R. Tilaar (1999). *Pendidikan Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Rosdakarya.
- Kodiran. (1995). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Djambatan.
- Mulyana (Ed). (2008). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wwacana.
- Nana Sudjana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. (1997). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah
- Punaji Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rita Eka Izzati, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slamet Riyadi. (2002). *Ha-Na-Ca-Ra-Ka. Kelahiran, Penyusunan, Fungsi, dan Makna*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suwaji Bastomi. (1995). *Seni dan Budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.*
- Venny Indria Ekowati. (2011). *Perubahan Sistem Pembelajaran Aksara Jawa. Makalah, Kongres Bahasa Jawa 2011 Semarang*. Diakses dari <http://www.adjisaka.com> pada tanggal 5 Maret 2014, pukul 09.39 WIB.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi

Yogyakarta, 29 Oktober 2014

Hal : Permohonan menjadi ahli materi

Kepada
Yth. Ibu Venny Indria Ekowati, M.Litt
di tempat

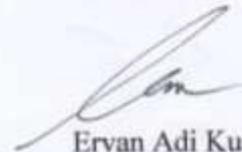
Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Pendidikan UNY dan sebagai persyaratan guna mendaptkann gelar sarjana pendidikan, saya mengembangkan Media Pembelajaran *Si Marja* (Sinau Maca Aksara Jawa) pada materi aksara Jawa untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka saya mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi untuk memberikan penilaian maupun masukan berupa saran dan kritik terhadap media yang sederhana tersebut, khususnya dari segi materi. Penilaian yang diberikan akan sangat berguna untuk melakukan revisi dalam rangka mencapai kelayakan media tersebut.

Demikian atas perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Hormat kami,



Ervan Adi Kusuma
NIM. 10108241108

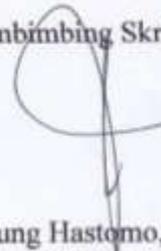
Mengetahui,

Pembimbing Skripsi I



Supartinah, M.Hum
NIP. 19800312 200501 2 002

Pembimbing Skripsi II



Agung Hastomo, M.Pd
NIP. 19800811 200604 1 002

Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi Ahli Media

Yogyakarta, 29 Oktober 2014

Hal : Permohonan menjadi ahli media

Kepada
Yth. Ibu Unik Ambar Wati, M.Pd
di tempat

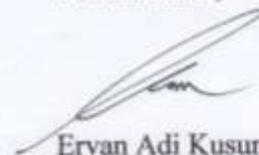
Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Pendidikan UNY dan sebagai persyaratan guna mendapatkann gelar sarjana pendidikan, saya mengembangkan Media Pembelajaran *Si Marja* (Sinau Maca Aksara Jawa) pada materi aksara Jawa untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Schubungan dengan hal tersebut, maka saya mohon kesediaan Ibu menjadi ahli media untuk memberikan penilaian maupun masukan berupa saran dan kritik terhadap media yang sederhana tersebut. Penilaian yang diberikan akan sangat berguna untuk melakukan revisi dalam rangka mencapai kelayakan media tersebut.

Demikian atas perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

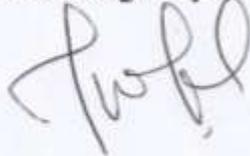
Hormat kami,



Ervan Adi Kusuma
NIM. 10108241108

Mengetahui,

Pembimbing Skripsi I



Supartinah, M.Hum
NIP. 19800312 200501 2 002

Pembimbing Skripsi II



Agung Hastomo, M.Pd
NIP. 19800811 200604 1 002

Lampiran 3. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Media	: <i>Si Marja</i> (Sinau Maca Aksara Jawa)
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi Pokok	: Membaca Aksara Jawa
Sasaran	: Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Validator	: Venny Indria Ekowati, M.Litt
Hari, tanggal	: 8 Desember 2014

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *Si Marja*. Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda “√” pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

- SK : sangat kurang, bobot skor 1
- K : kurang, bobot skor 2
- C : cukup, bobot skor 3
- B : baik, bobot skor 4
- SB : sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai kompetensi inti					✓
	2. Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar					✓
	3. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar					✓
B. Kebenaran isi	4. Materi yang disajikan <i>up to date</i>				✓	
	5. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	6. Keakuratan istilah			✓		
	7. Kebenaran penulisan aksara Jawa				✓	
	8. Kebenaran penulisan huruf Latin		✓			
	9. Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari			✓		
C. Cara penyajian	10. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah ke sukar				✓	
	11. Membantu siswa mengenal aksara Jawa					✓
	12. Membantu siswa menghafal aksara Jawa					✓
	13. Sebagai sarana latihan membaca aksara Jawa					✓
	14. Umpan balik ketika membaca aksara Jawa					✓
	15. Petunjuk penggunaan jelas			✓		
	16. Bahasa mudah dipahami			✓		
	17. Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai				✓	
	18. Mengaktifkan siswa secara fisik					✓
	19. Mengaktifkan siswa secara mental				✓	
	20. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar					✓
	21. Dapat digunakan secara individu dan kelompok					✓
22. Memberi motivasi siswa untuk belajar aksara Jawa				✓		

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan

di lembar tersendiri

Komentar secara umum:

.....

Kesimpulan:

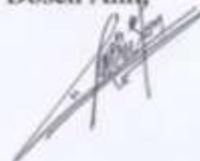
Media pembelajaran ini dinyatakan*:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
- ② 2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta, 8 Desember 2014.

Dosen Ahli,



VENNY INDRIA EKOWATI

NIP 1979127000312 2 003

Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Media	: <i>Si Marja</i> (Sinau Maca Aksara Jawa)
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi Pokok	: Membaca Aksara Jawa
Sasaran	: Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Validator	: Venny Indria Ekowati, M.Litt
Hari, tanggal	: 19 Desember 2014

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *Si Marja*. Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda "√" pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

- SK : sangat kurang, bobot skor 1
- K : kurang, bobot skor 2
- C : cukup, bobot skor 3
- B : baik, bobot skor 4
- SB : sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai kompetensi inti					✓
	2. Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar					✓
	3. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar					✓
B. Kebenaran isi	4. Materi yang disajikan <i>up to date</i>				✓	
	5. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	6. Keakuratan istilah				✓	
	7. Kebenaran penulisan aksara Jawa					✓
	8. Kebenaran penulisan huruf Latin				✓	
	9. Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari				✓	
C. Cara penyajian	10. Penyajian konsep dari yang sederhana ke kompleks dan dari yang mudah ke sukar				✓	
	11. Membantu siswa mengenal aksara Jawa					✓
	12. Membantu siswa menghafal aksara Jawa					✓
	13. Sebagai sarana latihan membaca aksara Jawa					✓
	14. Umpan balik ketika membaca aksara Jawa					✓
	15. Petunjuk penggunaan jelas				✓	
	16. Bahasa mudah dipahami				✓	
	17. Soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai					✓
	18. Mengaktifkan siswa secara fisik					✓
	19. Mengaktifkan siswa secara mental				✓	
	20. Menciptakan kegiatan bermain sambil belajar					✓
	21. Dapat digunakan secara individu dan kelompok					✓
22. Memberi motivasi siswa untuk belajar aksara Jawa				✓		

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan

Komentar secara umum:

Baik, segera uji coba lapangan.

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan*:

- ① Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta, 19 Desember 2014

Dosen Ahli

Venny Indria Ekowati
Venny Indria Ekowati, M.Lit

NIP 19791217 200312 2 003

Lampiran 5. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Pertama

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Media	: Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi Pokok	: Membaca Aksara Jawa
Sasaran	: Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Validator	: Unik Ambar Wati, M.Pd
Hari, tanggal	: 25 November 2014

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *Si Marja*. Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan produksi dan desain visual media. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda “√” pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

- SK : sangat kurang, bobot skor 1
- K : kurang, bobot skor 2
- C : cukup, bobot skor 3
- B : baik, bobot skor 4
- SB : sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	1. Si Marja dapat membangkitkan minat belajar aksara Jawa				✓	
	2. Si Marja dapat membangkitkan motivasi belajar aksara Jawa				✓	
	3. Si Marja dapat memperlancar siswa mempelajari dan mengingat aksara Jawa				✓	
	4. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa				✓	
	5. Si Marja membuat variasi metode pembelajaran				✓	
	6. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan Si Marja				✓	
B. Prinsip psikologis	7. Si Marja memperhatikan perbedaan individual siswa			✓		
	8. Si Marja sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal				✓	
	9. Organisasi isi dan prosedur di dalam Si Marja urut dan bermakna				✓	
	10. Si Marja memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran				✓	
	11. Si Marja meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran				✓	
	12. Umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung saat menggunakan Si Marja				✓	
	13. Si Marja dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang				✓	
C. Kriteria pemilihan media pembelajaran	14. Si Marja sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa				✓	
	15. Si Marja mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran aksara Jawa				✓	
	16. Ketersediaan waktu dalam menggunakan Si Marja				✓	
	17. Si Marja sesuai dengan taraf berpikir siswa				✓	
D. Landasan penggunaan media pembelajaran	18. Si Marja disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit				✓	
	19. Komponen-komponen penyusun Si Marja berfungsi secara sinergis				✓	
	20. Interaksi antara Si Marja dengan pengguna dapat merangsang kreatifitas pengguna			✓		
E. Karakteristik multimedia	21. Si Marja memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon				✓	

interaktif	pengguna					
	22. Si Marja dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah				✓	
	23. Si Marja dirancang dengan memperhatikan urutan sesuai tingkat kesulitan materi pembelajarn				✓	
F. Fungsi multimedia interaktif	24. Si Marja mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya				✓	
	25. Si Marja dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa				✓	✓
	26. Materi pembelajaran di dalam Si Marja dibuat urutan yang jelas				✓	
	27. Si Marja memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa				✓	
G. Elemen desain grafis	28. Desain visual buku Si Marja dibuat secara konsisten				✓	
	29. Organisasi informasi pada buku Si Marja				✓	
	30. Setiap bab pada buku Si Marja ditampilkan secara berbeda				✓	
	31. Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf				✓	
H. Prinsip visual	32. Kesederhanaan desain visual buku Si Marja				✓	
	33. Keterpaduan desain visual buku Si Marja				✓	
	34. Penekanan pada unsur terpenting dalam desain Si Marja				✓	
	35. Keseimbangan desain visual buku Si Marja				✓	
	36. Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku Si Marja				✓	
	37. Penggunaan garis pada desain visual buku Si Marja				✓	
	38. Pemilihan warna pada desain visual buku Si Marja				✓	

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan

Komentar secara umum:

font perlu dipertimbangkan
perlu mempertegas bagian keaktifan & mengakomodasi perbedaan siswa

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan*:

- ① Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta, 25 November 2014

Validator,



UNIK AMBARWATI

NIP 19791019 200501 2001

Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Kedua

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Media	: Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa)
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi Pokok	: Membaca Aksara Jawa
Sasaran	: Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Validator	: Unik Ambar Wati, M.Pd
Hari, tanggal	: 2 Desember 2014

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang Media Pembelajaran *Si Marja*. Kriteria penilaian materi dilihat dari pertimbangan produksi dan desain visual media. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu kami mohon Ibu dapat memberikan tanda “√” pada alternatif pilihan dalam kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Ibu.

Keterangan alternatif pilihan:

- SK : sangat kurang, bobot skor 1
- K : kurang, bobot skor 2
- C : cukup, bobot skor 3
- B : baik, bobot skor 4
- SB : sangat baik, bobot skor 5

Indikator	Butir penilaian	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
A. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	1. Dapat membangkitkan minat belajar aksara Jawa				✓	
	2. Dapat membangkitkan motivasi belajar aksara Jawa				✓	
	3. Memperlancar siswa mempelajari dan mengingat aksara Jawa				✓	
	4. Isi materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa				✓	
	5. Variasi metode pembelajaran				✓	
	6. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar					✓
B. Prinsip psikologis	7. Memperhatikan perbedaan individual siswa				✓	
	8. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dalam muatan lokal				✓	
	9. Organisasi isi dan prosedur				✓	
	10. Memperhatikan pengalaman siswa tentang materi pembelajaran				✓	
	11. Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran				✓	
	12. Umpan balik oleh siswa dapat dilihat secara langsung					✓
	13. Dapat digunakan sebagai latihan yang dapat diulang-ulang					✓
C. Kriteria pemilihan media pembelajaran	14. Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa				✓	
	15. Mendukung isi pelajaran dalam pembelajaran aksara Jawa					✓
	16. Ketersediaan waktu dalam penggunaan				✓	
	17. Sesuai dengan taraf berpikir siswa				✓	
D. Landasan penggunaan media pembelajaran	18. Disajikan dari hal yang sederhana menuju yang lebih rumit					✓
	19. Komponen-komponen penyusun Si Marja berfungsi secara sinergis				✓	
	20. Interaksi antara Si Marja dengan pengguna dapat merangsang kreativitas pengguna				✓	
E. Karakteristik multimedia interaktif	21. kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna				✓	
	22. Dapat digunakan siswa sendiri dengan mudah					✓
	23. Dirancang dengan memperhatikan urutan tingkat kesulitan materi					✓

	pembelajaran					
F. Fungsi multimedia interaktif	24. Mampu memperkuat respon siswa terhadap materi di dalamnya				✓	
	25. Dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar siswa					✓
	26. Keruntutan materi pembelajaran				✓	
	27. Memberikan kesempatan adanya partisipasi dari siswa				✓	
G. Elemen desain grafis	28. Desain visual buku dibuat secara konsisten					✓
	29. Organisasi informasi pada buku				✓	
	30. Setiap bab pada buku Si Marja ditampilkan secara berbeda				✓	
	31. Ketepatan pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf					✓
H. Prinsip visual	32. Kesederhanaan desain visual buku					✓
	33. Keterpaduan desain visual buku				✓	
	34. Penekanan pada unsur terpenting dalam desain buku					✓
	35. Keseimbangan desain visual buku				✓	
	36. Pemilihan bentuk-bentuk pada desain visual buku				✓	
	37. Penggunaan garis pada desain visual buku				✓	
	38. Pemilihan warna pada desain visual buku					✓

Peneliti juga berharap Ibu berkenan memberikan masukan dan atau saran mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan

Komentar secara umum:

.....
 unsur kreatifitas di media perlu dicermati atau dirancang
 dalam kegiatan pembelajaran

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan*:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*: lingkari salah satu

Yogyakarta, 2 Desember 2014

Dosen Ahli,



VIKI AMBARWATI

NIP

Lampiran 7. Lembar Penilaian Angket Siswa

Lembar instrumen untuk siswa

Nama : AULIA MUKTI UTHMA.D.W.
Kelas : 5 B

1. Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah

2. Apakah Si Marja mudah digunakan?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah

3. Apakah materi yang disampaikan pada Si Marja sudah urut?
 - a. Sangat urut
 - b. Urut
 - c. Cukup urut
 - d. Kurang urut
 - e. Tidak urut

4. Apakah warna pada Si Marja bagus dan menarik dilihat?
 - a. Sangat bagus dan menarik
 - b. Bagus dan menarik
 - c. Cukup bagus dan menarik
 - d. Kurang bagus dan menarik
 - e. Tidak bagus dan menarik

5. Apakah tulisan dan aksara terbaca dengan jelas?
 - a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
 - e. Tidak jelas

6. Apakah perintah pada setiap piwulang mudah dipahami?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah

7. Apakah contoh-contoh kata dalam piwulang Si Marja mudah dikenali?
- a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah
8. Apakah permainan pada Si Marja membantu mengingat materi membaca aksara Jawa?
- a. Sangat membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Kurang membantu
 - e. Tidak membantu
9. Apakah belajar aksara Jawa menggunakan Si Marja menyenangkan?
- a. Sangat menyenangkan
 - b. Menyenangkan
 - c. Cukup membantu
 - d. Kurang menyenangkan
 - e. Tidak menyenangkan
10. Apakah dengan menggunakan Si Marja dapat menambah motivasi belajar?
- a. Sangat termotivasi
 - b. Termotivasi
 - c. Cukup termotivasi
 - d. Kurang termotivasi
 - e. Tidak termotivasi
11. Apakah Si Marja mudah dibawa?
- a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah

Lampiran 8. Rekap Nilai Angket Siswa pada Uji Coba Perorangan

Tabel 1. Rekap Nilai Angket Siswa pada Uji Coba Perorangan

No	Penilaian responden			Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
	R1	R2	R3			
1.	4	4	5	13	4,3	sangat baik
2.	5	4	4	13	4,3	sangat baik
3.	4	5	5	14	4,6	sangat baik
4.	5	4	5	14	4,6	sangat baik
5.	4	5	5	14	4,6	sangat baik
6.	3	4	4	11	3,6	baik
7.	4	5	4	13	4,3	sangat baik
8.	4	5	4	13	4,3	sangat baik
9.	4	5	5	14	4,6	sangat baik
10.	4	5	4	13	4,3	sangat baik
11.	4	4	4	12	4	baik
Jumlah				144	4,3	sangat baik

Tabel 2. Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Perorangan

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	13	4,3	sangat baik
2	Kemudahan penggunaan Si Marja	13	4,3	sangat baik
3	Materi yang disampaikan pada Si Marja runtut	14	4,6	sangat baik
4	Warna pada Si Marja bagus dan menarik dilihat	14	4,6	sangat baik
5	Tulisan dan aksara dapat dibaca dengan jelas	14	4,6	sangat baik
6	Perintah pada setiap piwulang mudah dipahami	11	3,6	baik
7	Contoh-contoh kata dalam piwulang Si Marja mudah dikenali	13	4,3	sangat baik
8	Permainan pada Si Marja membantu mengingat materi membaca aksara Jawa	13	4,3	sangat baik
9	Belajar aksara Jawa menggunakan Si Marja menyenangkan	14	4,6	sangat baik
10	Menggunakan Si Marja dapat menambah motivasi belajar	13	4,3	sangat baik
11	Si Marja mudah dibawa	12	4	baik
		144	4,3	sangat baik

Lampiran 9. Rekap Nilai Angket Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 3. Rekap Nilai Angket Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Penilaian responden									Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9			
1.	4	5	5	5	4	3	5	4	5	40	4,4	Sangat baik
2.	4	4	4	4	5	4	4	4	4	37	4,1	Baik
3.	4	4	4	4	5	4	5	5	4	39	4,3	Sangat baik
4.	5	5	4	5	5	5	5	5	4	53	5,8	Sangat baik
5.	4	4	5	5	5	5	4	4	5	41	4,5	Sangat baik
6.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	Baik
7.	5	4	4	5	5	4	5	5	5	42	4,6	Sangat baik
8.	4	5	4	4	4	4	5	5	4	39	4,3	Sangat baik
9.	4	5	5	5	5	4	5	4	4	51	5,9	Sangat baik
10.	4	4	4	4	5	4	4	4	4	37	4,1	Baik
11.	3	4	4	4	4	3	4	4	4	34	3,7	Baik
										449	4,5	Sangat Baik

Tabel 4. Hasil Angket kepada Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	40	4,4	Sangat baik
2	Kemudahan penggunaan Si Marja	37	4,1	Baik
3	Materi yang disampaikan pada Si Marja runtut	39	4,3	Sangat baik
4	Warna pada Si Marja bagus dan menarik dilihat	53	5,8	Sangat baik
5	Tulisan dan aksara dapat dibaca dengan jelas	41	4,5	Sangat baik
6	Perintah pada setiap piwulang mudah dipahami	36	4	Baik
7	Contoh-contoh kata dalam piwulang Si Marja mudah dikenali	42	4,6	Sangat baik
8	Permainan pada Si Marja membantu mengingat materi membaca aksara Jawa	39	4,3	Sangat baik
9	Belajar aksara Jawa menggunakan Si Marja menyenangkan	51	5,9	Sangat baik
10	Menggunakan Si Marja dapat menambah motivasi belajar	37	4,1	Baik
11	Si Marja mudah dibawa	34	3,7	Baik
		449	4,5	Sangat Baik

Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Lapangan



Gambar 1
Salah Satu Siswa Mencoba Media Saat Uji Coba Perorangan



Gambar 2
Salah Satu Siswa Mencoba Media Saat Uji Coba Perorangan



Gambar 3
Siswa Menyusun Kothakan ke Dalam Ragangan Si Marja Saat Uji Coba Perorangan



Gambar 4
Siswa Membaca Panuntun (petunjuk) Si Marja Sebelum Menggunakan Media



Gambar 5
Siswa Menggunakan Media Si Marja Secara Bergantian



Gambar 6
Suasana Siswa Menggunakan Media Si Marja

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hujung, Fax (0274) 540611; Dekan Telp (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



No. : 8090 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

2 Desember 2014

Yth. Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl. Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Ervan Adi Kusuma
NIM : 10108241108
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Krapyak, Dompoyongan, Jogonalan, Klaten, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Keputran A
Subyek : Siswa Kelas IV
Obyek : Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa "Si Marja"
Waktu : Desember 2014-Februari 2015
Judul : Pengembangan Media Si Marja dalam Pembelajaran Aksara Jawa di Kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP.196009021987021001



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (C274) 555241,515865,515866,562882
Fax (0274) 555241
EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id
HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/3557
7326/34

- Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 8090/UN34.11/PL/2014 Tanggal : 02/12/2014
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dijijinkan Kepada : Nama : ERVAN ADI KUSUMA NO MHS / NIM : 10108241108
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Supartinah, M.Hum.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA SI MARJA DALAM PEMBELAJARAN AKSARA JAWA DI KELAS IV SD N KEPUTRAN A YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 03/12/2014 Sampai 03/03/2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

ERVAN ADI KUSUMA



Tembusan Kepada :
Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD Negeri Keputran A Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY

Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEPUTRAN "A"

Jl. Patehan Kidul No. 8 Yogyakarta ☎ 55133 ☎ (0274) 379397, 417292
Email : sdkeputrana@gmail.com Website : www.sdnkeputran-a.sch.id
HOT LINE SMS : 081227880001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 056

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Keputran "A" Yogyakarta :

Nama : Marsono, S.Pd
NIP : 19630418 198703 1 018
Pangkal/Gol : Pembina/IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Keputran "A" Yogyakarta

Menerangkan bahwa yang nama tersebut di bawah ini :

Nama : Ervan Adi Kusuma
NIM : 10108241108
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Krapyak, Dompoyongan, Jogonalan, Klaten, Jawa Tengah

Telah melaksanakan penelitian di kelas IV dari tanggal 29 Januari s.d 7 Maret 2015 .

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Lampiran 13. Desain Media Pembelajaran Interaktif Si Marja



Gambar 7

Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Si Marja



Gambar 8

Tampilan Sampul Buku Media Pembelajaran Interaktif Si Marja



Gambar 9
Tampilan Ragangan Si Marja



Gambar 10
Tampilan Ragangan Si Marja jika Ditutup



Gambar 10
Tampilan Kothakan Si Marja



Gambar 11
Langkah Pertama Menggunakan Si Marja



Gambar 12
Langkah Kedua Menggunakan Si Marja



Gambar 13
Langkah Ketiga Menggunakan Si Marja



Gambar 14
Langkah Keempat Menggunakan Si Marja