

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV
SD N LEMPUYANGAN 1
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh
Fatimatuz Zahro
NIM 11108241017

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

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV SD N LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA" disusun oleh Fatimatuz Zahro, NIM 11108241017 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Dosen Pembimbing I

P. Sarjiman, M.Pd.
NIP 19541212 198103 1 009

Yogyakarta, 18 Juni 2015
Dosen Pembimbing II

Supartinah, M.Hum.
NIP 19800312 200501 2 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang saya tulis 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 lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



PENGESAHAN

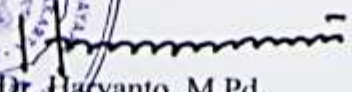
Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV SD N LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA" disusun oleh Fatimatuz Zahro, NIM 11108241017 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Juli.....2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
P. Sarjiman, M.Pd.	Ketua Penguji		<u>23/7/2015</u>
Unik Ambarwati, M.Pd.	Sekretaris Penguji		<u>19/7/2015</u>
Pujiriyanto, M.Pd.	Penguji Utama		<u>19/7/2015</u>
Supartinah, M.Hum	Penguji Pendamping		<u>13/7/2015</u>

Yogyakarta, 27 JUL 2015.....
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001



MOTTO

လက်ဝါဒကျမ်း

Ing ngarsa sung tuladha

ហិរញ្ញវត្ថុ

Ing madya mangun karsa

ហេតុអ្វីតែអ្នកស្រី?

Tut wuri handayani

(Ki Hajar Dewantara)

“Di tengah kehidupan kita sehari-hari, kita harus menemukan *juice* untuk mendorong pertumbuhan jiwa kreatif kita”

(Sark)

“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi, berbeda-beda bahasamu, dan berbeda-beda pula warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda (kekuasaan-Nya) bagi orang-orang yang mengetahui.”

(Terjemahan QS. Ar-Ruum: 22)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil ‘alamiin, segala puji hanya milik Allah Subhanahuwata’ala karena dengan izin-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak, Ibu, dan Adik Tercinta
2. Almamater UNY
3. Nusa dan Bangsa

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV
SD N LEMPUYANGAN 1
YOGYAKARTA**

Oleh
Fatimatuz Zahro
NIM 11108241017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa dan mendeskripsikan tingkat validitas media tersebut.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*R and D*) dengan prosedur penelitian menggunakan model Plomp. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pada tahap *preliminary investigation*, *test*, dan *implementation*. Pada tahap *preliminary investigation* pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Sedangkan pada tahap *test* dan *implementation* dilakukan dengan teknik angket. Validasi materi dan media dilakukan oleh dosen ahli bidang masing-masing sebanyak 1 orang, penilaian praktisi oleh guru kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta sebanyak 1 orang, dan uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta sebanyak 28 siswa. Hasil dari penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan sebagai data tahap *preliminary investigation*. Data kuantitatif digunakan sebagai data tahap *test* dan *implementation*. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan kriteria minimal perolehan skor yaitu $> 3,36$ (kriteria baik). Kriteria minimal digunakan sebagai pengambilan keputusan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan.

Langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini yaitu *preliminary investigation*, *design*, *realization*, *test*, *evaluation*, *revision*, dan *implementation*. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 4,8 (kriteria sangat baik). Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 4,3 (kriteria sangat baik). Penilaian media oleh praktisi memperoleh skor 4,0 (kriteria baik). Hasil uji coba media memperoleh skor 4,41 (kriteria sangat baik).

Kata kunci : *Media, Monopoli, Aksara Jawa, Siswa kelas IV SD*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta”. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi tauladan baik umat manusia.

Penulis sampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan penulis menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian sampai selesainya skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan izin, fasilitas dalam melancarkan proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak P. Sarjiman, M.Pd selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya untuk membimbing, memotivasi, serta saran-saran dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Supartinah, M.Hum selaku pembimbing II yang juga dengan sabar telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya untuk membimbing, memotivasi, serta memberikan saran dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Unik Ambarwati, M.Pd selaku validator media yang telah meluangkan waktu dan memberikan banyak saran terhadap produk ini.
7. Ibu Siti Mulyani, M.Hum selaku validator materi yang telah meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing dalam menyusun materi produk ini.
8. Bapak Agung Hastomo, M.Pd selaku pendamping akademik yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan motivasi dan saran selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

9. Semua Dosen Prodi PGSD yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
10. Bapak Sarjono, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
11. Bapak Agus Sutikno, M.Si selaku wali kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta yang telah meluangkan waktu, memberikan saran dan masukan, serta membantu dalam pengambilan data.

Serta pihak-pihak lain yang sudah banyak memberikan bantuan, doa dan dukungan. Terimakasih kepada Nuri, Dina, dan Aul, yang bersedia membantu dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih kepada teman-teman kelas 11 I PGSD yang telah banyak berbagi suka dan duka selama menempuh pendidikan. Terimakasih kepada adikku Faida yang bersedia membantu dalam segala hal dan menjadi semangat penulis untuk selalu memberikan contoh yang baik. Terimakasih kepada Wa Wati yang telah membantu dan menemani di kos saat pertama kali kuliah di UNY. Terimakasih tidak terhingga kepada Bapak dan Mama yang telah mendoakan, memotivasi, dan memberikan dukungan moril maupun materil hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Meskipun demikian, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan pendidikan di Indonesia.

Yogyakarta, 17 Juni 2015
Penulis,



Fatimatuz Zahro
NIM 11108241017

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Media	8
H. Definisi Operasional	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD	11
B. Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di SD	13
C. Karakteristik Siswa Usia SD	24
D. Media Pembelajaran	26
E. Monopoli	33
F. Kerangka Pikir	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Model Pengembangan	38
C. Uji Coba Produk	46
D. Jenis dan Sumber Data	47
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Penelitian	49
G. Teknik Analisis Data	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Tahap <i>Preliminary Investigation</i>	57
B. Deskripsi Hasil Tahap <i>Design</i>	61
C. Deskripsi Hasil Tahap <i>Realization</i>	69
D. Deskripsi Hasil Tahap <i>Test, Evaluation, and Revision</i>	80
E. Deskripsi Hasil Tahap <i>Implementation</i>	110

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	115
B. Saran	118

DAFTAR PUSTAKA	119
----------------------	-----

LAMPIRAN	120
----------------	-----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. KI dan KD Mulok Bahasa Jawa kelas 4 SD di DIY	20
Tabel 2. Aksara Jawa	21
Tabel 3. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan guru	50
Tabel 4. Angket untuk ahli media	50
Tabel 5. Angket untuk ahli materi	51
Tabel 6. Angket untuk praktisi (guru)	52
Tabel 7. Angket untuk siswa	53
Tabel 8. Kriteria Penilaian	55
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi Pertama	81
Tabel 10. Perbandingan Materi <i>Kertu Papan</i> Sebelum dan Setelah Revisi Materi Pertama	84
Tabel 11. Perbandingan Materi <i>Kertu Kunci Papan</i> Sebelum dan Setelah Revisi Materi Pertama	87
Tabel 12. Perbandingan Materi <i>Kertu Sayembara</i> Sebelum dan Setelah Revisi Materi Pertama	89
Tabel 13. Perbandingan Materi <i>Kertu Kunci Papan</i> Sebelum dan Setelah Revisi Materi Pertama	92
Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Materi Kedua	94
Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Materi Ketiga	98
Tabel 16. Hasil Penilaian Ahli Media Pertama	99
Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Media Kedua	104
Tabel 18. Hasil Penilaian Ahli Media Ketiga	109
Tabel 19. Hasil Uji Coba Media Monopoli Aksara Jawa	111
Tabel 20. Hasil Penilaian Praktisi	113

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Umum untuk Memecahkan Masalah Bidang Pendidikan.....	38
Gambar 2. Hasil <i>Realization</i> Papan Monopoli Aksara Jawa	69
Gambar 3. Hasil <i>Realization Kertu Papan</i>	71
Gambar 4. Hasil <i>Realization Kertu Kunci Papan</i>	73
Gambar 5. Hasil <i>Realization Kertu Kunci Papan</i>	74
Gambar 6. Hasil <i>Realization Kertu Kunci Sayembara</i>	76
Gambar 7. Desain Awal <i>Dhuwit-dhuwitan</i> Monopoli Aksara Jawa	77
Gambar 8. Bidak Monopoli Aksara Jawa	78
Gambar 9. <i>Dhadhu</i> Monopoli Aksara Jawa	78
Gambar 10. Desain Awal Peraturan Monopoli Aksara Jawa	79
Gambar 11. Desain Kotak Media Monopoli Aksara Jawa	80
Gambar 12. Papan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Materi Pertama	82
Gambar 13. Papan Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Materi Pertama	83
Gambar 14. <i>Kertu Papan</i> Sebelum Revisi Materi Pertama	83
Gambar 15. <i>Kertu Papan</i> Setelah Revisi Materi Pertama	84
Gambar 16. <i>Kertu Kunci Papan</i> Sebelum Revisi Materi Pertama	86
Gambar 17. <i>Kertu Kunci Papan</i> Setelah Revisi Materi Pertama	86
Gambar 18. <i>Kertu Sayembara</i> Sebelum Revisi Materi Pertama	88
Gambar 19. <i>Kertu Sayembara</i> Setelah Revisi Materi Pertama	89
Gambar 20. <i>Kertu Kunci Sayembara</i> Sebelum Revisi Materi Pertama	91
Gambar 21. <i>Kertu Kunci Sayembara</i> Setelah Revisi Materi Pertama	91
Gambar 22. <i>Dhuwit-dhuwitan</i> Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Materi Pertama	93
Gambar 23. <i>Dhuwit-dhuwitan</i> Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Materi Pertama	93
Gambar 24. Peraturan Permainan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Materi Kedua	96
Gambar 25. Peraturan Permainan Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Materi Kedua	97

Gambar 26. Diagram Hasil Penilaian Media Monopoli Aksara Jawa oleh Ahli Materi Tahap Pertama Hingga Tahap Ketiga.....	99
Gambar 27. Papan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Pertama	101
Gambar 28. Papan MonopoliAksara Jawa Setelah Revisi Media Pertama.....	102
Gambar 29. <i>Dhuwit-dhuwitan</i> Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Pertama	103
Gambar 30. <i>Dhuwit-dhuwitan</i> Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Media Pertama.....	103
Gambar 31. Papan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Kedua	105
Gambar 32. Papan Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Media Kedua	106
Gambar 33. Peraturan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Kedua...	107
Gambar 34. <i>Buku Tata Cara Dolanan</i> Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Kedua	108
Gambar 35. Diagram Hasil Penilaian Media Monopoli Aksara Jawa oleh Ahli Media Tahap Pertama Hingga Tahap Ketiga	110

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	120
Lampiran 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	123
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III	126
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	129
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	132
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III	135
Lampiran 7. Angket Uji Coba Untuk Siswa	138
Lampiran 8. Hasil Uji Coba	139
Lampiran 9. Hasil Penilaian Praktisi	140
Lampiran 10. Foto Produk Media Monopoli Aksara Jawa	143
Lampiran 11. Dokumentasi Uji Coba	148
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian	150
Lampiran 13. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	152

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya pelestarian kebudayaan Jawa sudah semestinya selalu dilakukan. Hal ini dilakukan agar kebudayaan atau warisan budaya tidak dilupakan oleh generasi penerus. Kemajuan zaman yang mengarah kepada modernisasi membuat generasi penerus semakin mudah untuk melupakan kebudayaan, terutama kebudayaan Jawa. Teknologi yang semakin canggih juga membuat manusia zaman sekarang menganggap mempelajari kebudayaan menjadi hal yang kurang penting dan kurang bermakna. Jika anggapan ini dibiarkan terus menerus maka lama kelamaan kebudayaan asli Jawa akan semakin dilupakan dan mungkin bisa hilang.

Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal dan kebudayaan Jawa yang masih bertahan sebagai salah satu upaya agar kebudayaan Jawa tetap lestari. Mata pelajaran Bahasa Jawa dipelajari oleh siswa SD sampai dengan SMA. Ada lima kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sastra Jawa. Salah satu materi pelajaran dari mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu aksara Jawa dengan kompetensi dasar membaca dan menulis. Dalam pembelajaran membaca aksara Jawa, siswa harus dapat menguasai keterampilan membaca bacaan beraksara Jawa. Syarat agar siswa dapat terampil membaca bacaan beraksara Jawa yaitu siswa harus mengenal aksara Jawa dan memahami cara membacanya.

Keterampilan membaca aksara Jawa yang harus dikuasai siswa pada setiap jenjang pendidikan berbeda-beda. Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 keterampilan membaca aksara Jawa kelas IV

SD meliputi keterampilan membaca tulisan aksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*. Sama halnya dengan membaca pada umumnya, membaca aksara Jawa merupakan proses menerjemahkan simbol-simbol (tulisan) menjadi bunyi-bunyi bahasa yang bermakna. Siswa membutuhkan proses belajar yang kontinu agar dapat terampil membaca tulisan aksara Jawa, sehingga guru perlu memperhatikan cara-cara agar siswa tetap senang belajar membaca aksara Jawa.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta pada bulan Agustus sampai dengan September 2014 dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Bapak Agus Sutikno, M.Si pada 26 Januari 2015 tentang pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV diketahui bahwa: 1) media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran membaca aksara Jawa masih terbatas yaitu berupa tabel aksara Jawa dengan ukuran kurang lebih 50 x 30 cm, 2) proses pembelajaran membaca aksara Jawa menggunakan metode ceramah dan penugasan, 3) sumber belajar yang digunakan berupa buku teks dan LKS, dan 4) siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Bapak Agus Sutikno, M.Si menjelaskan bahwa media yang ada yaitu hanya tabel aksara Jawa dengan ukuran kurang lebih 50 x 30 cm. Media tersebut biasa digunakan oleh guru sebagai media penyampaian materi aksara Jawa. Jika ditinjau dari ukuran sebenarnya media tersebut terlalu kecil apabila digunakan sebagai media pembelajaran membaca untuk satu kelas. Aksara Jawa yang terdapat pada media tabel aksara Jawa kurang terbaca jika media dilihat dari bangku siswa bagian belakang. Guru mengatasi permasalahan tersebut dengan menjelaskan materi aksara Jawa melalui metode ceramah dengan menggunakan papan tulis sebagai

sarana menyampaikan materi aksara Jawa, kemudian siswa diberi penugasan untuk mengerjakan LKS atau buku untuk latihan membaca aksara Jawa. Bapak Agus Sutikno, M.Si juga mengatakan bahwa belum pernah melakukan inovasi pada pembelajaran membaca aksara Jawa sehingga pembelajaran membaca aksara Jawa yang berlangsung selalu demikian.

Menurut Agus Hariyanto (2009: 88) prinsip umum dan kiat membelajarkan membaca yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan membaca membutuhkan proses yang berlangsung kontinu dan bertahap.
2. Penggunaan alat bantu untuk memberikan efek senang terhadap siswa, sehingga siswa tidak merasa jemu ketika sedang belajar.
3. Jangan ragu untuk bereksplorasi dalam mencari terobosan atau teknik baru yang lebih mudah dan menyenangkan untuk membelajarkan membaca pada siswa.

Berdasarkan prinsip-prinsip umum mengajarkan membaca tersebut, guru perlu menggunakan alat bantu/ media dalam membelajarkan membaca. Namun sayangnya, media yang digunakan guru selama ini terlalu kecil yaitu tabel aksara Jawa ukuran 50 x 30 cm untuk mengajar satu kelas. Hal tersebut membuat siswa kurang dapat membaca tulisan aksara Jawa yang ada di media tersebut, padahal pembelajaran membaca membutuhkan media visual dengan kualitas keterbacaan yang baik. Dapat dikatakan media yang selama ini dipakai guru belum mendukung pembelajaran aksara Jawa, sehingga dibutuhkan media dengan kualitas keterbacaan yang baik untuk mendukung pembelajaran aksara Jawa. Selain menggunakan media, guru perlu melakukan eskplorasi dalam penggunaan metode yang lebih

mudah dan menyenangkan siswa. Namun yang terjadi guru belum pernah bereksplorasi atau menggunakan metode lain selain ceramah dan penugasan.

Penggunaan media yang kurang representatif dan penyampaian materi pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang menangkap pesan yang disampaikan guru dan menjadi mudah jemu terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Agus Hariyanto (2009: 192) bahwa pembelajaran membaca seharusnya membutuhkan inovasi karena ciri khas mental siswa SD yaitu mudah jemu.

Mental siswa SD yang mudah jemu ini dapat berakibat pada hilangnya rasa senang belajar pada diri siswa. Jika rasa senang belajar hilang pada diri siswa maka siswa menjadi malas untuk belajar. Siswa yang malas belajar membaca aksara Jawa akan menjadi kurang terampil membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan keadaan yang terjadi pada siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta, yaitu siswa kurang terampil membaca tulisan aksara Jawa. Siswa masih membutuhkan tabel aksara Jawa saat diminta membaca tulisan aksara Jawa. Menurut Dwi Sunar (2008: 70-76) perkembangan kemampuan membaca sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar membaca yang dialami oleh siswa, sehingga kurangnya pengalaman belajar membaca menyebabkan kemampuan membacanya juga kurang.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wina Sanjaya (2008: 207) bahwa fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu

penyampai materi pelajaran juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat menambah motivasi siswa untuk belajar.

Selain menggunakan media dalam pembelajaran, cara agar siswa senang belajar yaitu melalui belajar sambil bermain. Hal tersebut dikarenakan salah satu karakteristik siswa SD yaitu senang bermain. Agus Hariyanto (2008: 61) menyatakan bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Jika menginginkan siswa senang terhadap belajar maka perlu membuat suasana gembira agar anak nyaman belajar.

Kegiatan belajar sambil bermain dapat dilakukan salah satunya melalui pengembangan media permainan menjadi media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dwi Sunar (2008: 61) salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran, terutama untuk pembelajaran membaca yaitu media monopoli. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media tersebut membutuhkan keterampilan membaca.

Berdasarkan pernyataan di atas dan permasalahan membaca aksara Jawa yang ada, maka pengembangan media monopoli merupakan hal yang paling memungkinkan. Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa selain dapat mengatasi keterbatasan media, juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa yang lain seperti: 1) metode guru yang monoton, 2) guru belum menerapkan cara pembelajaran sesuai dengan karakteristik

siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain, 3) siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Media Monopoli Aksara Jawa dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang lain karena penggunaan media ini dikemas dalam bentuk permainan. Bapak Agus Sutikno, M.Si mengatakan belum pernah mengajarkan membaca aksara Jawa menggunakan metode permainan, sehingga penggunaan media yang dikemas dalam bentuk permainan ini merupakan suatu hal yang baru dalam pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Penggunaan Media Monopoli Aksara Jawa juga diharapkan dapat membuat siswa senang belajar membaca aksara Jawa karena media ini didesain sesuai karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain. Jika siswa senang belajar membaca aksara Jawa maka keterampilan membacanya pun akan meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Media yang digunakan dalam membelajarkan membaca aksara Jawa masih terbatas dan kurang representatif yaitu hanya tabel aksara Jawa berukuran 50 x 30 cm, sehingga diperlukan lagi media yang bisa mendukung pembelajaran membaca aksara Jawa.
2. Metode atau cara membelajarkan aksara Jawa yang selama ini diterapkan masih kurang bervariasi yaitu ceramah dan penugasan mengerjakan LKS.
3. Guru belum menerapkan cara pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain.

4. Siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan keterbatasan media pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk pembelajaran membaca di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta?
2. Seberapa tinggi tingkat validitas Media Monopoli Aksara Jawa untuk pembelajaran membaca di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta?

E. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk pembelajaran membaca di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.
2. Mendeskripsikan validitas Media Monopoli Aksara Jawa untuk pembelajaran membaca di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

F. Manfaat

Beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Memperkenalkan cara belajar membaca aksara Jawa melalui media monopoli.
- b. Meningkatkan minat belajar membaca aksara Jawa.
- c. Memotivasi siswa untuk semakin senang belajar membaca aksara Jawa.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan pemahaman tentang pentingnya media dalam pembelajaran.
- b. Memperkenalkan cara membelajarkan membaca aksara Jawa melalui media monopoli.
- c. Membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi membaca aksara Jawa.

G. Spesifikasi Media

Media Monopoli Aksara Jawa mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

1. Papan Monopoli Aksara Jawa

Papan Monopoli Aksara Jawa berukuran 35 cm x 30 cm, terdiri dari 22 *papan* dengan rincian 1 *Papan Kawiwitan* untuk memulai permainan, 18 *papan* nama *kasatriyan* di pewayangan, dan 3 *Papan Sayembara*. Nama *Papan Kasatriyan* pewayangan yang ada di papan monopoli yaitu (a) *papan* Jangkarbumi, (b) *papan* Plangkawati (c) *papan* Pringgondani, (d) *papan* Yasarata, (e) *papan* Madukara, (f) *papan* Bumiretawu, (g) *papan* Sawojajar, (h) *papan* Jodhipati, (i)

papan Ngamarta, (j) *papan* Ngawangga, (k) *papan* Banakeling, (l) *papan* Sokalima, (m) *papan* Plasajenar, (n) *papan* Cempalareja, (o) *papan* Mandaraka, (p) *papan* Mandura, (q) *papan* Dwaraka, dan (r) *papan* Ngastina.

2. Bidak

Bidak digunakan untuk mewakili pemain.

3. *Kertu Sayembara*

Kertu Sayembara terdiri dari 15 kartu. Kartu ini berisi tantangan unjuk kemampuan pemain dalam membaca aksara Jawa.

4. *Kertu Kunci Sayembara*

Kertu Kunci Sayembara terdiri dari 15 kartu. Kartu ini berisi jawaban dari tantangan yang ada di *Kertu Sayembara*.

5. *Kertu Papan*

Kertu Papan terdiri dari 18 kartu. Kartu ini berisi tantangan bagi pemain yang ingin membeli suatu *papan nagara/ kasatriyan*. Tantangan tersebut yaitu membaca aksara Jawa.

6. *Kertu Kunci Papan*

Kertu Kunci Papan terdiri dari 18 kartu. Kartu ini berisi jawaban dari tantangan *Kertu Papan*.

7. Sebuah *dhadhu*

Dhadhu digunakan untuk menentukan jumlah langkah bidak berjalan dari *papan* ke *papan*.

8. *Dhuwit-dhuwitan*

Dhuwit-dhuwitan Monopoli Aksara Jawa terdiri dari uang limaratusan dan uang seribuan. *Dhuwit-dhuwitan* digunakan untuk jual-beli *papan* kerajaan, pembayaran denda dan pemberian *reward*.

H. Definisi Operasional

Istilah yang pokok dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Media Monopoli Aksara Jawa adalah seperangkat media yang terdiri dari papan monopoli aksara Jawa, sebuah dadu, *kertu papan*, *kertu kunci papan*, *kertu sayembara*, *kertu kunci sayembara*, bidak, dan *dhuwit-dhuwitan* yang penggunaannya melalui permainan untuk mendukung pembelajaran membaca aksara Jawa.
2. Pembelajaran Membaca Aksara Jawa adalah suatu pembelajaran yang mengajarkan cara membaca tulisan beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Bahasa Jawa merupakan salahsatu muatan lokal dalam struktur kurikulum di tingkat pendidikan SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA/SMK, bahkan di Propinsi Yogyakarta menjadi muatan lokal wajib di semua sekolah. Sesuai dengan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 muatan lokal bahasa Jawa di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan tata bahasa yang baik dan benar.
2. Menghargai dan menggunakan Bahasa Jawa sebagai sarana berkomunikasi, lambang kebanggaan, dan identitas daerah.
3. Menggunakan Bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial.
4. Memanfaatkan dan menikmati karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti dan meningkatkan pengetahuan.
5. Menghargai bahasa dan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan-tujuan tersebut dirumuskan dalam Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa dalam bentuk Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai dasar penentuan tujuan pembelajaran. Kompetensi Inti (KI) terdiri dari 4 aspek, yaitu aspek spiritual, aspek sosial, aspek kognitif, dan aspek psikomotor yang kemudian dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD).

Kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Jawa mencakup komponen kemampuan berbahasa, bersastra, dan kemampuan berbudaya yang meliputi aspek-aspek: 1) menyimak, 2) berbicara, 3) membaca, dan 4) menulis. Berikut penjelasan aspek-aspek tersebut.

1. Menyimak, meliputi kompetensi memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa seperti dongeng berbagai tema, *cangkriman*, *paribasan*, *tembung entar*, dan *parikan*.
2. Berbicara, meliputi kompetensi mengungkapkan gagasan wacana lisan sastra dan nonsastra, seperti memperkenalkan diri, mengucapkan salam, menyampaikan terimakasih, bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan ajakan, melakukan praktik bertamu yang dilakukan dengan *unggah-ungguh* yang tepat, serta menceritakan berbagai tokoh wayang.
3. Membaca, meliputi kompetensi memahami wacana tulis sastra dan nonsastra, yaitu memahami wacana tulis dengan berbagai tema, melagukan berbagai tembang dolanan dan macapat, serta membaca aksara Jawa.
4. Menulis, meliputi kompetensi mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dan nonsastra seperti menulis kata, kalimat, membuat karangan dengan berbagai tema, serta menulis dengan aksara Jawa.

Media monopoli aksara Jawa yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan untuk mengatasi keterbatasan media dalam pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD.

B. Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di SD

Membaca merupakan serangkaian kegiatan pikiran yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memahami suatu informasi melalui indra penglihatan dalam bentuk simbol-simbol yang rumit, yang disusun sedemikian rupa sehingga mempunyai arti dan makna. Membaca merupakan pemahaman bahasa tulis oleh pembaca.

Menurut Tarigan (2008: 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis. Crawley dan Mountain (Rahim, 2005: 2) bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan.

Membaca merupakan proses komunikasi. Di dalam kata “membaca” terdapat aktivitas atau proses penangkapan dan pemahaman sejumlah pesan (informasi) dalam bentuk tulisan. Jadi, membaca adalah kegiatan otak untuk mencerna dan memahami serta memaknai simbol-simbol. Aktivitas membaca telah merangsang otak untuk melakukan olah pikir memahami makna yang terkandung dalam rangkaian simbol-simbol (tulisan). Semakin sering seseorang membaca maka semakin tertantang seseorang untuk terus berpikir terhadap apa yang mereka telah baca.

Aktivitas membaca sering dikaitkan dengan aktivitas berbicara, tetapi tidak semua orang yang melakukan aktivitas berbicara mempunyai kesempatan untuk membaca. Oleh karena itu, orang lebih senang berbicara daripada membaca karena membaca merupakan aktivitas yang kompleks. Saat sebuah proses membaca sedang berlangsung, seluruh aspek kejiwaan dapat dikatakan ikut terlibat. Dalam aktivitas membaca, terjadi proses kemampuan berpikir dan proses mengolah rasa. Seseorang siswa yang sedang membaca berarti sedang membangun kepribadian dan kemampuannya. Oleh karena itu, menurut Dwi Sunar Prasetyono (2009: 57) tahapan menuju aktivitas membaca berkaitan erat dengan kerangka tindakan AIDA (*attention, interest, desire, dan action*). Rasa keingintahuan atas perhatian (*attention*) terhadap suatu objek dapat menimbulkan rasa ketertarikan atau menaruh minat pada sesuatu (*interest*), rasa ketertarikan akan menimbulkan rangsangan atau keinginan (*desire*) untuk melakukan sesuatu (*action*). Dalam hal ini *action* yang dimaksud yaitu melakukan kegiatan membaca.

Menurut Rofi'udin dan Zuhdi (Dwi Sunar Prasetyono, 2009: 80) ada tiga hal pokok yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memberikan pengajaran membaca, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan aspek sosial siswa, yaitu kemampuan bekerjasama, percaya diri, pengendalian diri, kestabilan emosi, dan rasa tanggungjawab.
2. Pengembangan fisik, yaitu pengaturan gerak motorik, koordinasi gerak mata, dan tangan.
3. Perkembangan kognitif, yaitu membedakan bunyi, huruf, menghubungkan kata dan makna.

Siswa SD selalu membutuhkan hiburan. Salah satu cara meningkatkan motivasi siswa SD untuk membaca adalah dengan memberikan permainan yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan membaca. Untuk dapat memicu gairah yang dapat mengembangkan kemampuan membaca seorang siswa, diperlukan suatu kondisi yang kondusif bagi kegiatan membaca. Kondisi yang dimaksud menurut Dwi Sunar Prasetyono (2009: 91) yaitu sebagai berikut.

1. Kemahiran membaca diperoleh melalui interaksi sosial dan tingkah laku *emultif* (kompetitif).
2. Siswa menguasai kemahiran membaca sebagai hasil dari pengalaman hidup.
3. Siswa menguasai kemahiran membaca jika ia mengetahui tujuan membaca.
4. Kegiatan membaca harus dilakukan dengan perasaan senang dan gembira.

Bermain adalah salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan.

Oleh karena itu, peran guru sangat berpengaruh bagi siswa dalam menumbuhkan minat baca. Gurulah yang menentukan bagaimana proses pengajaran membaca siswa terjadi. Proses pengajaran inilah yang akan menentukan keberhasilan dari tujuan pembelajaran.

Menurut Doman (Dwi Sunar Prasetyono, 2009: 124) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan membaca kepada siswa, yaitu sebagai berikut.

1. Jadikan kegiatan belajar membaca sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan. Belajar membaca dapat dilakukan melalui permainan yang mengasyikkan dan bukan sesuatu yang menyulitkan. Belajar adalah hadiah dan bukan hukuman. Belajar adalah sesuatu yang menggembirakan dan bukan tugas

yang membosankan. Belajar merupakan kesempatan yang harus dinikmati dan bukan tugas yang harus dihindari.

2. Waktu membaca hendaknya tidak terlalu lama agar siswa tidak cepat bosan. Bagi siswa SD rentang waktu konsentrasi maksimal adalah 45 menit.
3. Pilihlah waktu yang tepat dan kondisi hati yang tenang dalam mengajarkan siswa belajar membaca. Suasana yang tidak tenang dan bising akan dapat mengganggu perhatian siswa.
4. Jangan memaksa siswa untuk belajar membaca atau bertindak terlalu keras ketika siswa tidak mau belajar membaca.

Menurut Agus Hariyanto (2009: 88) prinsip umum dan kiat membelajarkan membaca yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan membaca membutuhkan proses yang berlangsung kontinu dan bertahap.
2. Pergunakan alat bantu untuk memberikan efek senang terhadap siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika sedang belajar.
3. Jangan ragu untuk bereksplorasi dalam mencari terobosan atau teknik baru yang lebih mudah dan menyenangkan untuk membelajarkan membaca pada siswa.

Menurut Glen Doman (Dwi Sunar Prasetyono 2008: 126) metode sehebat apapun jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan, maka akan menyebabkan rasa malas bagi siswa untuk diajak belajar membaca. Sangat penting menciptakan sebuah kesan bahwa belajar membaca bagi siswa adalah sesuatu yang mengasyikkan. Belajar dengan cara yang mengasyikkan akan memudahkan siswa untuk menguasai materi dengan lebih cepat.

Menurut Hasan Walinono (1995: 9-14), hal-hal yang perlu diperhatikan guru dalam mengajarkan membaca yaitu sebagai berikut.

1. Tingkat perkembangan anak

Perkembangan antara siswa yang satu dengan yang lain berbeda-beda, ada yang cepat dan ada yang lambat. Siswa usia sekolah dasar pada umumnya mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan kecenderungan meniru orang-orang di sekitarnya. Guru perlu membangkitkan bakat, minat, serta kemampuan anak dengan memberikan bimbingan sesuai tingkat perkembangan anak.

2. Tingkat kesiapan anak

Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi faktor penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Siswa yang siap mengikuti pembelajaran akan menyerap pembelajaran secara maksimal.

3. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Setiap mengajar, hendaknya guru berpedoman kompetensi inti dan kompetensi dasar.

4. Tujuan pengajaran (kesesuaian dengan KI dan KD)

Tujuan pengajaran merupakan acuan yang detail dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan pengajaran yang guru kembangkan harus sesuai dengan KI dan KD yang terdapat dalam silabus.

5. Sumber Bahan Ajar

Bahan pengajaran dapat diambil dari buku-buku terbitan. Namun, guru juga dapat mengembangkan sendiri dengan syarat atau kriteria sebagai berikut.

- a. Bahan harus memupuk jiwa dan moral Pancasila.

- b. Sesuai dengan taraf perkembangan siswa.
- c. Bacaan berasal dari dunia anak-anak, misalnya mengandung unsur permainan.
- d. Sesuai dengan perkembangan ilmu terakhir.
- e. Dikorelasikan dengan mata pelajaran yang lain.
- f. Mendukung tujuan pembangunan.
- g. Memenuhi tujuan pendidikan.
- h. Menanamkan rasa kebangsaan.

Pengembangan bahan ajar tersebut harus sesuai urutan sebagai berikut.

- a. Dari lingkungan anak meluas ke lingkungan yang lebih jauh.
- b. Dari materi yang mudah kepada yang sukar.
- c. Dari yang konkrit kepada yang abstrak.

6. Peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan

Alat adalah sarana yang menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, oleh karena itu guru hendaknya mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.

7. Keaktifan siswa

Dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya guru lebih mengutamakan aktivitas siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip pengalaman belajar bahwa belajar akan lebih bermakna dan semakin diingat jika siswa sendiri yang melakukannya

8. Sikap membaca yang benar

Sikap membaca yang benar perlu guru contohkan dan perhatikan agar siswa terbiasa sedari dini melakukan sikap yang benar saat membaca guna kesehatan fisik anak.

9. Pemilihan metode yang tepat

Pemilihan metode yang tepat sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Metode pembelajaran menentukan pengalaman belajar seperti apa yang akan dilakukan siswa, sehingga pemilihan metode perlu memperhatikan karakteristik siswa dan materi apa yang akan dipelajari.

Pembelajaran membaca aksara Jawa pada umumnya sama dengan pembelajaran membaca huruf Latin. Hanya ada satu perbedaan yaitu terletak pada cara membaca huruf. Cara membaca aksara Jawa bersifat silabik, yaitu satu aksara Jawa terdiri dari dua atau lebih huruf latin (bersuku kata). Menurut Suwardi Endraswara (2009:86-87) ada beberapa prinsip belajar aksara Jawa yang perlu guru perhatikan yaitu sebagai berikut.

1. *Imitating*, adalah belajar aksara Jawa yang hanya meniru dari pengajar, buku, maupun apa saja yang pernah dilihat. Kekuatan memori subjek siswa akan diuji dalam meniru cara membaca aksara Jawa, baik terkait membaca tulisan *jejeg* (tegak) maupun *dhoyong* (miring). Oleh sebab itu, guru perlu memberikan contoh membaca aksara Jawa yang tepat.
2. *Remembering*, adalah belajar aksara Jawa dengan metode memberdayakan daya ingat. Dalam belajar aksara Jawa, daya ingat adalah faktor penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Siswa diharuskan mengingat bentuk-bentuk aksara Jawa dan bunyinya agar dapat membacanya.
3. *Reformulating*, adalah langkah belajar aksara Jawa dengan mencoba menulis ulang yang pernah diingat, dilihat dalam contoh.
4. *Creating*, adalah langkah mencipta aksara Jawa.

5. *Justifying*, adalah langkah menilai mana tulisan aksara Jawa yang benar dan yang salah.

Berdasarkan prinsip tersebut jika dikaitkan dengan pembelajaran membaca aksara Jawa, maka guru perlu memperhatikan prinsip *imitating* dan *remembering*. Dua prinsip inilah yang melandasi guru dalam mengajarkan membaca aksara Jawa pada siswa.

Selain memahami bagaimana mengajarkan membaca aksara Jawa, guru juga perlu memperhatikan cakupan materi yang diajarkan. Berdasarkan Peraturan Gubernur Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di sekolah, kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran aksara Jawa kelas 4 SD adalah sebagai berikut.

Tabel 1. KI dan KD Mulok Bahasa Jawa kelas 4 SD di DIY

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 sekolah.	3.5 Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa <i>Legena</i> , dan yang menggunakan <i>sandhangan swara</i> , lan <i>panyigeg</i> .

Berdasarkan kompetensi tersebut, maka materi pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas 4 SD yaitu sebagai berikut.

1. Aksara Jawa *Legena*

Aksara *Legena* (Jawa: "wuda") yaitu aksara yang belum mendapat tambahan *sandhangan*. Dalam aksara Jawa (carakan) terdiri atas 20 buah aksara, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Aksara Jawa

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
Ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Da	ta	sa	wa	la
ꦥ	ꦢꦲ	ꦗ	ꦪ	ꦤꦪ
Pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠꦲ	ꦒ
ma	ga	ba	tha	nga

2. *Sandhangan*

Sandhangan adalah tanda yang ada pada aksara Jawa untuk mengubah atau menambah bunyi aksara. Macam-macam *sandhangan* yaitu sebagai berikut.

a. *Sandhangan* pembentuk vokal (*Sandhangan swara*)

Sandhangan swara adalah perlengkapan huruf yang berfungsi untuk merubah fonem dasar "a" dalam aksara Jawa *Legena* menjadi suara lainnya.

Adapun macam dari *sandhangan swara* yaitu sebagai berikut.

1) *Sandhangan Wulu*

Sandhangan wulu berbentuk bulatan kecil, letaknya di atas huruf agak ke belakang. Adapun fungsinya untuk mengubah huruf *Legena* yang berbunyi "a" menjadi vokal "i".

Contoh: Wili = ᮊᮦᮊᮦ

Pipi = ᮊᮦᮊᮦ

2) Sandhangan Suku

Sandhangan suku berfungsi untuk mengubah huruf *Legena* yang berbunyi “a” menjadi huruf vokal yang berbunyi “u”.

Contoh: Putu = ᮊᮦᮊᮦ

Yuyu = ᮊᮦᮊᮦ

3) Sandhangan Pepet

Sandhangan pepet bentuknya bulat yang diletaknya di atas huruf. Ukurannya jauh lebih besar dari pada wulu. *Sandhangan* ini berfungsi untuk mengubah huruf *Legena* yang berbunyi “a” menjadi “e”.

Contoh: Gela = ᮊᮦᮊᮦ

Telu = ᮊᮦᮊᮦ

4) Sandhangan taling berbunyi “a” menjadi “e”.

Contoh: Lélé = ᮊᮦᮊᮦ

Saté = ᮊᮦᮊᮦ

5) Sandhangan Taling Tarung

Taling di depan huruf, tarung di belakang huruf. Keduanya menjadikan huruf *Legena* menjadi berbunyi “o”.

Contoh: Toko = ᮊᮦᮊᮦ

Soto = ꦱꦺꦴꦠꦺ

b. *Sandangan-sandhangan panyigeg wanda*

Sandhangan dalam aksara Jawa bermakna tambahan untuk melengkapi. Sedangkan *sandhangan* panyigeg wanda adalah pengganti konsonan atau pengganti huruf mati yang terdiri dari layar (pengganti r), cecak (pengganti ng), wignyan (pengganti h), dan pangkon (pengubah menjadi huruf mati).

1) *Layar* (...../)

Layar adalah pengganti *sigegan ra* atau konsonan *r* sebagai penutup suku kata.

Contoh: bubar = ꦧꦸꦧꦫꦲ

Pager = ꦥꦒꦺꦫꦲ

2) *Cecak* (.....')

Cecak adalah pengganti *sigegan nga* atau konsonan *ng* sebagai penutup suku kata.

Contoh: polong = ꦥꦺꦴꦭꦺꦁꦺ

urang = ꦸꦫꦁꦲ

3) *Wignyan* (.....ꦲ)

Wignyan adalah pengganti *sigegan ha* atau konsonan *h* sebagai penutup suku kata.

Contoh: Gajah = ꦒꦲꦲꦲ

Bungah = 𑌁𑌃𑌃

4) *Pangkon* (..... ၂၈)

Pangkon adalah pengubah huruf nglegena menjadi huruf mati penutup kata.

Contoh: Bates = ၂၁၆၁၈၇၇

Cagak = 𐌴𐌹𐍃𐌵𐌰

Berdasarkan kompetensi dasar dan cakupan materi, maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran membaca aksara Jawa dengan urutan sebagai berikut.

1. Siswa dapat membaca kata beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.
2. Siswa dapat membaca frasa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.
3. Siswa dapat membaca klausa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.
4. Siswa dapat membaca kalimat beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*.

C. Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar

Usia siswa SD berada pada rentang 7-12 tahun. Pada usia ini, siswa berada pada tahap masa kanak-kanak akhir. Ruang lingkup pergaulan mereka pun sudah semakin luas karena mereka terpadukan menjadi sahabat dalam satu sekolah. Menurut Conny R. Semiawan (Novi Maisaroh, 2011: 6). Pendidikan pada usia ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi

motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh siswa usia dini.

Dalam psikologi pendidikan dikenal adanya teori perkembangan. Model pembelajaran yang cukup dikenal adalah pendekatan perkembangan yang sering dihubungkan dengan Jean Piaget. Dalam model Piaget (Sugihartono, 2007: 109) dikenal adanya empat tahap perkembangan yaitu *sensorimotor stage*, (lahir sampai usia 2 tahun); *preoperational stage* (2–7 tahun); *concrete operational stage* (7– 11 tahun); dan *formal stage* (11–15 tahun ke atas). Jadi, apabila siswa SD belajar mulai kelas 3 atau 4 mereka sedang dalam tahap *concrete operational stage* dan oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar, dan kegiatan-kegiatan yang membuat mereka senang (bermain).

Menurut Dwi Sunar Prasetyono (2009: 71-73) sifat yang menonjol pada siswa usia kanak-kanak akhir (10-12 tahun) yaitu sebagai berikut.

1. Timbul kebanggaan atas senioritas karena siswa menganggap dirinya telah melampaui masa kanak-kanak.
2. Adanya minat pada kehidupan praktis yang nyata.
3. Siswa lebih realistis, mempunyai rasa keingintahuan, dan ingin belajar.
4. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal atau mata pelajaran tertentu.

Beberapa ciri khas mental siswa usia SD yaitu sebagai berikut.

1. Daya konsentrasi lemah dan mudah merasa jemu. Oleh karena itu, pengajar perlu memperbanyak inovasi permainan dalam pembelajaran agar siswa selalu merasa senang untuk belajar.
2. Memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap hal-hal yang menarik bagi siswa.
3. Menyukai hal-hal yang sudah dikenal dan senang untuk mengulang hal-hal yang mereka sukai.
4. Daya ingat masih kurang sehingga perlu diingatkan kembali.
5. Bermain adalah bagian dari dunia siswa. Permainan masih mendominasi dunia siswa dalam segala hal, termasuk kegiatan mereka dalam belajar. (Agus Hariyanto, 2009: 192-194).

Berdasarkan karakteristik siswa usia SD tersebut, maka media monopoli aksara Jawa didesain sesuai dengan karakteristik siswa SD supaya media monopoli ini dapat digunakan sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan siswa. Beberapa karakteristik yang menjadi acuan dalam pembuatan media monopoli ini yaitu: 1) siswa senang bermain, 2) siswa mudah bosan, dan 3) siswa menyukai hal-hal yang sudah dikenal.

D. Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2008: 205) proses belajar mengajar (pembelajaran) hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/ materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik

verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal kemudian ditafsirkan oleh peserta didik sehingga pembelajaran dapat diterima.

Namun demikian, bisa terjadi proses komunikasi mengalami hambatan, artinya tidak selamanya pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan mudah diterima oleh penerima pesan. Bahkan adakalanya pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan. Inilah yang dimaksud kesalahan komunikasi. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesalahan komunikasi. *Pertama*, faktor lemahnya kemampuan pengirim pesan dalam mengkomunikasikan informasi, sehingga pesan yang disampaikan tidak jelas diterima, atau mungkin salah menyampaikan. *Kedua*, faktor lemahnya kemampuan penerima pesan dalam menerima pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu, dalam proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Saluran inilah yang disebut media. Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengomunikasikan pesan, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.

Menurut asal katanya, media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Arief S. Sadiman, (Novi Maisaroh 2011: 4-5) menyatakan bahwa media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuannya secara efektif.

Menurut Kemp and Dayton (Wina Sanjaya 2008: 210-211) media tidak hanya sebagai alat bantu dalam mengomunikasikan materi pembelajaran, beberapa

manfaat dapat diperoleh dari penggunaan media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Membuat pembelajaran lebih menarik.
2. Membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
5. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di mana pun diperlukan.
6. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan (membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa terhadap materi).
7. Peran guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.
8. Membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Levie dan Lentz (Azhar Arsyad, 2005: 16-17), mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu sebagai berikut.

1. Fungsi Atensi yaitu mengarahkan perhatian siswa agar fokus pada pembelajaran.
2. Fungsi Afektif yaitu untuk menggugah emosi dan sikap siswa terhadap media yang ditampilkan.
3. Fungsi Kognitif yaitu untuk memperlancar tujuan pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui media yang ditampilkan.
4. Fungsi Kompensatoris yaitu untuk membantu siswa yang lemah dan lambat menerima informasi yang disajikan secara verbal.

Berdasarkan kajian pernyataan Kemp and Dayton dan Azhar Arsyad tersebut, maka dapat diperoleh fungsi dari media permainan monopoli dalam membelajarkan membaca aksara Jawa adalah sebagai berikut.

1. Membuat pembelajaran lebih menarik.
2. Membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan (membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa terhadap materi).
4. Peran guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.
5. Membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2008: 211) berdasarkan sifat dan cara penggunaannya media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut.

1. Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara. Contoh: radio dan rekaman suara.
2. Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media yang termasuk ke dalam media ini yaitu slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3. Media Audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga yang dapat didengar juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Kemampuan media ini dalam menyampaikan pesan/ materi pembelajaran dianggap lebih baik

karena menggunakan kedua unsur jenis media (audio dan visual). Contoh media audiovisual yaitu rekaman video, slide bersuara, dan film.

Berdasarkan kategori di atas maka media Monopoli Aksara Jawa termasuk dalam kategori media visual grafis. Menurut Freddy Adiono Basuki (Pujiriyanto, 2005: 1) istilah grafis berasal dari bahasa Inggris yaitu *graphic* yang berarti goresan yang berupa titik-titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak-mencetak. Menurut Pujiriyanto (2005: 38-69) agar media grafis dapat sesuai dengan fungsinya dan berkualitas maka dalam mendesain media grafis perlu memperhatikan unsur-unsur grafis. Unsur-unsur grafis tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Teks (Tulisan)

Teks atau tulisan mempunyai fungsi sebagai penyampai pesan dalam bentuk rangkaian huruf. Penyampaian pesan melalui tulisan sangat erat kaitannya dengan keterbacaan. Mendesain tulisan agar dapat terbaca perlu memperhatikan ukuran huruf, bentuk huruf, tebal-tipisnya huruf, jarak antarkata, jarak antarhuruf, jarak antarkata, dan jarak antarbaris.

2. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital. Hal tersebut disebabkan ilustrasi mempunyai fungsi: a) menarik perhatian, b) merangsang minat pengguna media terhadap keseluruhan pesan, c) menonjolkan keistimewaan media, dan d) menciptakan suasana. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun grafis lainnya.

3. Warna

Pemilihan warna menjadi suatu hal yang sangat penting dalam menentukan respon pengguna. Warna adalah hal yang memberikan kesan saat pertama kali dilihat. Penggunaan warna perlu disusun dengan tepat karena bisa menimbulkan suasana, memberikan dampak psikologis, dan mempengaruhi pandangan pengguna pada media. Untuk mencapai desain warna yang efektif perlu memperhatikan siapa pengguna media tersebut. Jika media digunakan untuk anak-anak maka perlu memilih warna-warna yang cerah untuk memberikan kesan ceria.

a. Pengelompokkan warna

Ahli grafis Jerman Le Bond mengemukakan temuan bahwa terdapat 3 warna primer yaitu merah, kuning, dan biru. Dalam desain grafis istilah pada warna primer tersebut yaitu *cyan* (biru), *magenta* (merah), *yellow* (kuning) dan masih ditambahkan warna *key* (hitam), sehingga dalam aplikasi desain grafis biasa ditemukan istilah warna CMYK. Jika warna-warna primer tersebut digabungkan maka akan menciptakan warna-warna sekunder. Pencampuran warna primer menghasilkan warna sekunder yaitu: a) merah + biru = ungu, b) merah + kuning = jingga, dan c) kuning + biru = hijau.

b. Dimensi Warna

Dimensi warna merupakan sifat-sifat dasar warna. Warna dibagi menjadi tiga dimensi yaitu:

- 1) *Hue* yaitu berkaitan dengan panas-dinginnya warna.
- 2) *Value* yaitu berkaitan dengan gelap-terangnya warna, menunjukkan kualitas sinar yang direfleksikan oleh sebuah warna.

3) *Intensity* yaitu berkaitan dengan cerah-suramnya warna, menunjukkan kuat lemahnya warna.

Selain memperhatikan unsur-unsur grafis, untuk menghasilkan desain grafis yang berkualitas juga perlu mengorganisasikan unsur-unsur grafis sesuai prinsip-prinsip desain. Berikut prinsip-prinsip desain yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2005: 107-110).

1. Prinsip Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu pada jumlah unsur yang ada pada media. Semakin sedikit jumlah unsur yang ada pada media maka semakin mudah siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah dibaca.

2. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara unsur-unsur visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Unsur-unsur itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga unsur-unsur yang ada pada media tersebut merupakan suatu bentuk kesatuan yang menyeluruh.

3. Penekanan

Penekanan terhadap salah satu unsur diperlukan sebagai pusat perhatian siswa. Penekanan dapat dilakukan menggunakan ukuran, perspektif, atau warna.

4. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih perlu menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan.

Menurut Wina Sanjaya, (2008: 226-227) media yang baik bukan hanya sesuai dengan kriteria fisiknya saja tetapi juga ketepatan penggunaan media tersebut. Berikut prinsip-prinsip penggunaan media.

1. Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Media yang digunakan sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
4. Media yang digunakan memperhatikan efektifitas dan efisien.
5. Media yang digunakan sesuai dengan kemampuan pengguna dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan suatu media perlu memperhatikan prinsip desain dan prinsip penggunaan agar media tidak hanya menarik tetapi juga memiliki manfaat yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media monopoli aksara Jawa didesain sedemikian rupa sesuai prinsip-prinsip di atas sehingga diharapkan dapat menjadi media yang layak untuk pembelajaran membaca aksara Jawa siswa kelas 4 SD.

E. Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia dan sangat digemari siswa-siswa. Dalam permainan monopoli siswa dilatih untuk bersikap kompetitif, hemat, dan konglomerasi (mengembangkan usaha dengan membeli atau menjual petak-petak yang tersedia).

Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk

memindahkan bidaknya. Petak yang tersedia dalam papan permainan adalah tujuan dari bidak yang dijalankan. Bidak berjalan dari petak ke petak sesuai jumlah nilai yang ditunjukkan dadu. Apabila bidak mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka pemain pemilik bidak dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Apabila petak itu sudah dibeli pemain lain, maka pemilik bidak harus membayar uang sewa kepada pemilik petak.

Untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan berikut.

1. Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak Monopoli disediakan berbagai macam bidak seperti bidak topi, setrika, anjing, dan mobil.
2. Dua buah dadu.
3. Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
4. Papan permainan yang terdiri dari petak-petak. Petak-petak tersebut yaitu sebagai berikut.
 - a. 22 petak nama daerah, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum pemain boleh membeli rumah atau hotel.
 - b. 4 petak stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi jika pemain memiliki lebih dari satu stasiun, namun pemain tidak boleh membangun rumah atau hotel di atas stasiun.

- c. 2 petak perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi jika pemain memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
 - d. 1 Petak Dana Umum dan 1 petak Kesempatan. Bidak pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
5. Uang-uangan Monopoli.
 6. 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau dan hotel berwarna merah.
 7. Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Monopoli aksara Jawa merupakan modifikasi dari monopoli yang sebenarnya. Berikut rincian modifikasi Monopoli Aksara Jawa.

1. Papan Monopoli Aksara Jawa

Papan Monopoli Aksara Jawa berukuran 35 cm x 30 cm, terdiri dari 22 *papan* dengan rincian 1 *Papan Kawiitan* untuk memulai permainan, 18 *papan kasatriyan* di pewayangan, dan 3 *Papan Sayembara*. Nama *papan kasatriyan* pewayangan yang ada di papan monopoli yaitu (a) *papan* Jangkarbumi, (b) *papan* Plangkawati (c) *papan* Pringgondani, (d) *papan* Yasarata, (e) *papan* Madukara, (f) *papan* Bumiretawu, (g) *papan* Sawojajar, (h) *papan* Jodhipati, (i) *papan* Ngamarta, (j) *papan* Ngawangga, (k) *papan* Banakeling, (l) *papan* Sokalima, (m) *papan* Plasajenar, (n) *papan* Cempalareja, (o) *papan* Mandaraka, (p) *papan* Mandura, (q) *papan* Dwaraka, dan (r) *papan* Ngastina.

2. Kertu Sayembara

Kertu Sayembara merupakan kartu yang wajib diambil pemain pada saat bidaknya berhenti di papan sayembara. Kartu ini terdiri dari 15 kartu yang berisi tulisan aksara Jawa yang wajib dibaca pemain agar dapat melanjutkan permainan. Jika pemain dapat menyelesaikan tantangan maka pemain mendapat *dhuwit* Rp 1000, 00 dari bank. Namun, jika pemain tidak dapat membaca *kertu sayembara* hingga selesai, maka pemain didenda membayar Rp 500,00.

3. *Kertu Kunci Sayembara*

Kertu Kunci Sayembara merupakan kartu jawaban dari soal yang ada pada *Kertu Sayembara*. Kartu ini terdiri dari 15 kartu

4. *Kertu Papan*

Kertu Papan merupakan kartu yang berisi syarat agar pemain dapat membeli suatu *papan* kerajaan/ kesatriyan. *Kertu Papan* terdiri dari 18 kartu.

5. *Kertu Kunci Papan*

Kartu Kunci Papan terdiri dari 18 kartu. Kartu ini berisi jawaban dari *Kertu Papan*.

6. Sebuah *dhadhu*

Dhadhu digunakan untuk menentukan jumlah langkah bidak berjalan dari *papan* ke *papan*.

7. Bidak

Bidak digunakan untuk mewakili pemain.

8. *Dhuwit-dhuwitan*

Dhuwit-dhuwitan Monopoli Aksara Jawa terdiri dari *dhuwit* limaratusan dan *dhuwit* seribuan. *Dhuwit-dhuwitan* digunakan untuk jual-beli *papan* kerajaan, pembayaran denda, dan pemberian *reward*.

F. Kerangka Pikir

Pembelajaran membaca aksara Jawa merupakan salah satu pembelajaran yang membutuhkan proses belajar yang kontinu agar siswa dapat terampil membaca. Kebutuhan proses belajar yang kontinu ini apabila tidak diimbangi dengan variasi-variasi pembelajaran dapat menyebabkan siswa jemu pada pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan karakteristik siswa SD yaitu: 1) senang bermain, 2) mudah jemu, dan 3) menyukai hal-hal yang telah dikenal.

Pembelajaran membaca aksara Jawa pada hakikatnya merupakan salah satu dari kegiatan visual, sehingga membutuhkan perantara visual sebagai penyampai pesan. Namun sayangnya, media yang selama ini digunakan guru sebagai penyampai pesan pembelajaran membaca aksara Jawa masih sangat terbatas, yaitu hanya berupa tabel aksara Jawa berukuran 50 x 30 cm. Media tersebut terlalu kecil apabila digunakan untuk pembelajaran satu kelas. Dibutuhkan media yang lebih representatif untuk mendukung pembelajaran membaca aksara Jawa.

Media Monopoli Aksara Jawa merupakan media yang akan dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran membaca aksara Jawa. Penggunaan media ini akan dikemas dalam bentuk permainan agar sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain. Selain itu, media ini merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran dan bisa menjadi sarana belajar sambil bermain sehingga diharapkan siswa semakin senang belajar membaca aksara Jawa.

BAB III

METODE PENELITIAN

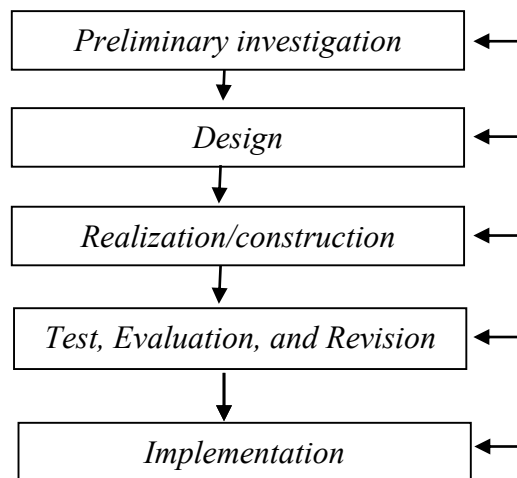
A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian *R and D (Research and Development)*.

B. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model Penelitian dan Pengembangan Plomp (Rochmad 2012: 66-67) terdiri dari 5 tahapan, yakni (1) *preliminary investigation*, (2) *design*, (3) *realization/construction*, (4) *test, evaluation, and revision*, (5) *implementation*.

Secara umum digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Umum untuk Memecahkan Masalah Bidang Pendidikan

Keterangan :



Kegiatan Pengembangan



Alur kegiatan tahap Pengembangan



Siklus Kegiatan Pengembangan

1. Tahap *Preliminary Investigation* (Investigasi Awal)

Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa di SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengamatan di SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta pada bulan Agustus sampai dengan September 2014 dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Bapak Agus Sutikno, M.Si pada 26 Januari 2015 tentang pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV diketahui bahwa: 1) media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran membaca aksara Jawa masih terbatas yaitu berupa tabel aksara Jawa dengan ukuran kurang lebih 50 x 30 cm, 2) proses pembelajaran membaca aksara Jawa menggunakan metode ceramah dan penugasan, 3) sumber belajar yang digunakan berupa buku teks dan LKS, dan 4) siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Bapak Agus Sutikno, M.Si menjelaskan bahwa media yang ada yaitu hanya tabel aksara Jawa dengan ukuran kurang lebih 50 x 30 cm. Media tersebut biasa digunakan oleh guru sebagai media penyampaian materi aksara Jawa. Jika ditinjau dari ukuran sebenarnya media tersebut terlalu kecil apabila digunakan sebagai media pembelajaran membaca untuk satu kelas. Aksara Jawa yang terdapat pada media tabel aksara Jawa kurang terbaca jika media dilihat dari bangku siswa bagian belakang. Guru mengatasi permasalahan tersebut dengan menjelaskan materi aksara Jawa melalui metode ceramah dengan menggunakan papan tulis sebagai sarana menyampaikan materi aksara Jawa, kemudian siswa diberi penugasan untuk mengerjakan LKS atau buku untuk latihan membaca

aksara Jawa. Bapak Agus Sutikno, M.Si juga mengatakan bahwa belum pernah melakukan inovasi pada pembelajaran membaca aksara Jawa sehingga pembelajaran membaca aksara Jawa yang berlangsung selalu demikian.

Menurut Agus Hariyanto (2009: 88) prinsip umum dan kiat membelajarkan membaca yaitu sebagai berikut.

- a. Kemampuan membaca membutuhkan proses yang berlangsung kontinu dan bertahap.
- b. Penggunaan alat bantu untuk memberikan efek senang terhadap siswa, sehingga siswa tidak merasa jemu ketika sedang belajar.
- c. Jangan ragu untuk bereksplorasi dalam mencari terobosan atau teknik baru yang lebih mudah dan menyenangkan untuk membelajarkan membaca pada siswa

Berdasarkan prinsip-prinsip umum mengajarkan membaca tersebut, guru perlu menggunakan alat bantu/ media dalam membelajarkan membaca. Namun sayangnya, media yang digunakan guru selama ini terlalu kecil yaitu tabel aksara Jawa ukuran 50 x 30 cm untuk mengajar satu kelas. Hal tersebut membuat siswa kurang dapat membaca tulisan aksara Jawa yang ada di media tersebut, padahal pembelajaran membaca membutuhkan media visual dengan kualitas keterbacaan yang baik. Dapat dikatakan media yang selama ini dipakai guru belum mendukung pembelajaran aksara Jawa, sehingga dibutuhkan media dengan kualitas keterbacaan yang baik untuk mendukung pembelajaran aksara Jawa. Selain menggunakan media, guru perlu melakukan eskplorasi dalam penggunaan metode yang lebih mudah dan menyenangkan siswa. Namun yang

terjadi guru belum pernah bereksplorasi atau menggunakan metode lain selain ceramah dan penugasan.

Penggunaan media yang kurang representatif dan penyampaian materi pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang menangkap pesan yang disampaikan guru dan menjadi mudah jemu terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Agus Hariyanto (2009: 192) bahwa pembelajaran membaca seharusnya membutuhkan inovasi karena ciri khas mental siswa SD yaitu mudah jemu.

Mental siswa SD yang mudah jemu ini dapat berakibat pada hilangnya rasa senang belajar pada diri siswa. Jika rasa senang belajar hilang pada diri siswa maka siswa menjadi malas untuk belajar. Siswa yang malas belajar membaca aksara Jawa akan menjadi kurang terampil membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan keadaan yang terjadi pada siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta, yaitu siswa kurang terampil membaca tulisan aksara Jawa. Siswa masih membutuhkan tabel aksara Jawa saat diminta membaca tulisan aksara Jawa. Menurut Dwi Sunar (2008: 70-76) perkembangan kemampuan membaca sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar membaca yang dialami oleh siswa, sehingga kurangnya pengalaman belajar membaca menyebabkan kemampuan membacanya juga kurang.

Berdasarkan kebutuhan media yang representatif dan karakteristik siswa yang mudah jemu, maka salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wina Sanjaya (2008: 207) bahwa fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu

penyampai materi pelajaran juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat menambah motivasi siswa untuk belajar.

Selain menggunakan media dalam pembelajaran, cara agar siswa senang belajar yaitu melalui belajar sambil bermain. Hal tersebut dikarenakan salah satu karakteristik siswa SD yaitu senang bermain. Agus Hariyanto (2008: 61) menyatakan bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Jika menginginkan siswa senang terhadap belajar maka perlu membuat suasana gembira agar anak nyaman belajar.

Kegiatan belajar sambil bermain dapat dilakukan salah satunya melalui pengembangan media permainan menjadi media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dwi Sunar (2008: 61) salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran, terutama untuk pembelajaran membaca yaitu media monopoli. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media tersebut membutuhkan keterampilan membaca.

Berdasarkan pernyataan di atas dan permasalahan membaca aksara Jawa yang ada, maka pengembangan media monopoli merupakan hal yang paling memungkinkan. Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa selain dapat mengatasi keterbatasan media, juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa yang lain seperti: a) metode guru yang monoton, b) guru belum menerapkan cara pembelajaran sesuai dengan

karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain, c) siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Media Monopoli Aksara Jawa dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang lain karena penggunaan media ini dikemas dalam bentuk permainan. Bapak Agus Sutikno, M.Si mengatakan belum pernah mengajarkan membaca aksara Jawa menggunakan metode permainan, sehingga penggunaan media yang dikemas dalam bentuk permainan ini merupakan suatu hal yang baru dalam pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Penggunaan Media Monopoli Aksara Jawa juga diharapkan dapat membuat siswa senang belajar membaca aksara Jawa karena media ini didesain sesuai karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain. Jika siswa senang belajar membaca aksara Jawa maka keterampilan membacanya pun akan meningkat.

2. Tahap perancangan (*design*)

Pada pengembangan media Monopoli Aksara Jawa komponen yang dikembangkan yaitu tujuan pembelajaran, materi ajar, dan media Monopoli Aksara Jawa.

a. Perancangan Tujuan Pembelajaran dan Materi Ajar

Tujuan pembelajaran dan materi ajar disesuaikan dengan Peraturan Gubernur DIY Nomor 64 tentang Muatan Lokal Wajib Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD tahun 2013. Berdasarkan peraturan tersebut, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran membaca aksara Jawa kelas 4 SD di Provinsi Yogyakarta yaitu sebagai berikut.

1) Kompetensi Inti

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 sekolah.

2) Kompetensi Dasar

Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara, dan berpanyigeg*.

Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka dirumuskan tujuan pembelajaran membaca aksara Jawa sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat membaca kata beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara, dan berpanyigeg*.
- 2) Siswa dapat membaca frasa beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara, dan berpanyigeg*.
- 3) Siswa dapat membaca klausa beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara, dan berpanyigeg*.
- 4) Siswa dapat membaca kalimat beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara, dan berpanyigeg*.

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut maka rancangan materi yang terdapat pada media Monopoli Aksara Jawa yaitu sebagai berikut.

- 1) Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara, dan berpanyigeg* dalam bentuk kata.

- 2) Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk frasa.
- 3) Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk klausa.
- 4) Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk kalimat.

b. Perancangan media

Media dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip desain visual, karakteristik siswa SD dan fungsinya yaitu untuk mengatasi permasalahan keterbatasan pembelajaran membaca aksara Jawa siswa SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Media Monopoli merupakan media pembelajaran membaca aksara Jawa untuk siswa kelas IV SD yang terdiri dari Papan Monopoli Aksara Jawa, *Kertu Papan*, *Kertu Kunci Papan*, *Kertu Sayembara*, *Kertu Kunci Sayembara*, bidak sebanyak 5 buah, *dhadhu* 1 buah, *dhuwit-dhuwitan*. Pembahasan lebih lanjut mengenai rancangan media Monopoli aksara Jawa terdapat pada Bab IV subbab Deskripsi Hasil Tahap *Design*.

3. Tahap *realization/construction*

Tahap *realization* merupakan tahap mewujudkan rancangan menjadi wujud nyata media Monopoli Aksara Jawa. Deskripsi lebih lanjut mengenai hasil dari tahap *realization* terdapat pada Bab IV subbab Deskripsi Hasil Tahap *Realization/ Construction*.

4. Tahap *test, evaluation and revision*

Setelah produk dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media. Jika media dikatakan layak maka maju ke tahap *implementasi*. Jika belum dikatakan layak maka dilakukan revisi hingga media dikatakan layak digunakan. Hasil dari tahap *test, evaluation, and revision* terdapat pada Bab IV subbab Deskripsi Hasil *Test, Evaluation, and Revision*.

5. Tahap *Implementation*

Pada fase ini dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan setelah media divalidasi dan dikatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Media diuji cobakan kepada 28 siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta. Hasil dari Tahap *Implementation* terdapat pada Bab IV Subbab Deskripsi Hasil Tahap *Implementation*.

B. Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Uji coba dilakukan kepada 28 siswa.

2. Objek Uji Coba

Objek uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu Media Monopoli Aksara Jawa untuk pembelajaran membaca di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

C. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dibutuhkan sebagai data penelitian tahap *preliminary investigation*. Data diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru mengenai permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa yang ada di SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Sumber data kualitatif yaitu siswa, guru, dan proses pembelajaran di SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

Sedangkan jenis data kuantitatif dibutuhkan sebagai data tahap *test* (hasil validasi produk) dan *implementation* (hasil uji coba). Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian materi, angket penilaian media, angket penilaian oleh guru (praktisi), serta angket penilaian oleh subjek uji coba produk. Sumber data kuantitatif yaitu ahli materi (dosen ahli pembelajaran Bahasa Jawa), ahli media (dosen ahli media pembelajaran), praktisi (guru kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta) dan subjek uji coba produk (siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta).

D. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Permasalahan pada proses pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta sebagai data tahap *preliminary investigation*.
2. Penilaian ahli materi terhadap media Monopoli Aksara Jawa digunakan sebagai data validasi materi atau data tahap *test*.

3. Penilaian ahli media terhadap media Monopoli Aksara Jawa digunakan sebagai data validasi media atau data tahap *test*.
4. Penilaian praktisi (guru) terhadap tampilan media, isi materi, dan penggunaan media Monopoli Aksara Jawa saat digunakan siswa. Penilaian praktisi digunakan sebagai data tahap *implementation*.
5. Penilaian siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa menggunakan media Monopoli Aksara Jawa digunakan sebagai data tahap *implementation*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan kuesioner (angket). Berikut rincian teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai permasalahan pembelajaran yang ada di SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi bebas, sehingga tidak ada panduan atau batasan dalam melakukan observasi. Data observasi pada penelitian ini digunakan sebagai data tahap *preliminary investigation*.
2. Wawancara terstruktur dengan praktisi (guru kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta) dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara terstruktur, sehingga wawancara dilakukan sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah dibuat sebelum wawancara. Data wawancara pada penelitian ini digunakan sebagai data tahap *preliminary investigation*.

3. Angket untuk penilaian ahli materi terhadap media Monopoli Aksara Jawa. Angket pada penelitian ini disusun berdasarkan prinsip pengembangan (desain) dan prinsip penggunaan media pembelajaran. Angket ini digunakan untuk memperoleh data penilaian ahli materi tentang kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan. Data dari angket ini digunakan sebagai data tahap *test*.
4. Angket untuk penilaian ahli media terhadap media permainan Monopoli Aksara Jawa. Angket ini digunakan untuk memperoleh data penilaian ahli media tentang kualitas tampilan, fisik, fungsi, dan teknis penggunaan media yang sedang dikembangkan. Data dari angket ini digunakan sebagai data tahap *test*.
5. Angket untuk penilaian praktisi (guru) terhadap isi materi dan media Monopoli Aksara Jawa. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang isi materi dan media dari sudut pandang praktisi (guru) ketika dilakukan uji coba. Data dari angket ini digunakan sebagai data tahap *implementation*.
6. Angket untuk penilaian siswa terhadap proses pembelajaran dan media Monopoli Aksara Jawa. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran dan media dari sudut pandang siswa ketika dilakukan uji coba. Data dari angket ini digunakan sebagai data tahap *implementation*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Daftar wawancara untuk memperoleh informasi tentang permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

2. Angket untuk penilaian ahli media terhadap media Monopoli Aksara Jawa.
3. Angket untuk penilaian ahli materi terhadap materi pada media Monopoli Aksara Jawa.
4. Angket untuk penilaian praktisi (guru) terhadap isi materi dan media Monopoli Aksara Jawa.
5. Angket untuk penilaian siswa terhadap proses pembelajaran dan media Monopoli Aksara Jawa.

Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru

1. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran aksara Jawa?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa dalam pembelajaran aksara Jawa?
3. Apa metode yang digunakan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa?
4. Apa media yang digunakan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa?
5. Apa permasalahan dalam pembelajaran aksara Jawa?

Tabel 4. Angket Penilaian oleh Ahli Media

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)					
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3.	Kemudahan penggunaan media					
4.	Keamanan media bagi siswa					
5.	Ketepatan jenis huruf					
6.	Ketepatan ukuran huruf					
7.	Keterbacaan tulisan					
8.	Ketepatan komposisi warna					
9.	Ketepatan <i>layout</i>					
10.	Ketepatan penggunaan gambar					
11.	Kualitas tampilan media					
12.	Ketepatan ukuran media					

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
13.	Kualitas pengemasan media					
14.	Ketahanan media					
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar					
16.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa					
17.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)					
18.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar					
19.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa					
20.	Media bisa digunakan secara independen					

Tabel 5. Angket Penilaian oleh Ahli Materi

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD					
2.	Kejelasan petunjuk permainan					
3.	Ketepatan cakupan materi					
4.	Kebermaknaan materi					
5.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa					
6.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					
8.	Kesesuaian urutan materi					
9.	Kualitas penyajian materi					
10.	Keterkinian materi					
11.	Kebenaran materi					
12.	Kualitas umpan balik					
13.	Kemenarikan pengemasan materi					
14.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar					
15.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa					

Tabel 6. Angket Penilaian oleh Praktisi (Guru)

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)					
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3.	Kemudahan penggunaan media					
4.	Keamanan media bagi siswa					
5.	Ketepatan jenis huruf					
6.	Ketepatan ukuran huruf					
7.	Keterbacaan tulisan					
8.	Ketepatan komposisi warna					
9.	Ketepatan <i>layout</i>					
10.	Ketepatan penggunaan gambar					
11.	Kualitas tampilan media					
12.	Ketepatan ukuran media					
13.	Kualitas pengemasan media					
14.	Ketahanan media					
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar					
16.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD					
17.	Ketepatan cakupan materi					
18.	Kebermaknaan materi					
19.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa					
20.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					
21.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					
22.	Kesesuaian urutan materi					
23.	Kualitas penyajian materi					
24.	Keterkinian materi					
25.	Kebenaran materi					
26.	Kualitas umpan balik					
27.	Kemenarikan pengemasan materi					
28.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar					
29.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa					
30.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)					
31.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar					
32.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa					
33.	Media bisa digunakan secara independen					

Tabel 7. Angket Penilaian oleh Siswa

ANGKET PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA DAN PERMAINAN MONOPOLI AKSARA JAWA		
Nama:		
Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan menyilang (X) salah satu pilihan jawaban.		
1. Apakah petunjuk penggunaan medianya jelas?		
a. Sangat Jelas	c. Cukup Jelas	e. Tidak Jelas
b. Jelas	d. Kurang Jelas	
2. Apakah petunjuk permainannya jelas?		
a. Sangat Jelas	c. Cukup Jelas	e. Tidak Jelas
b. Jelas	d. Kurang Jelas	
3. Apakah kamu senang belajar membaca aksara Jawa menggunakan media monopoli?		
a. Sangat Senang	c. Cukup Senang	e. Tidak Senang
b. Senang	d. Kurang Senang	
4. Apakah papan media monopoli aksara Jawa bagus?		
a. Sangat Bagus	c. Cukup Bagus	e. Tidak Bagus
b. Bagus	d. Kurang Bagus	
5. Apakah tulisan pada media monopoli aksara Jawa jelas?		
a. Sangat Jelas	c. Cukup Jelas	e. Tidak Jelas
b. Jelas	d. Kurang Jelas	
6. Apakah media monopoli aksara Jawa bisa membantumu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa?		
a. Sangat Membantu	c. Cukup Membantu	e. Tidak Membantu
b. Membantu	d. Kurang Membantu	
7. Apakah media monopoli aksara Jawa menarik?		
a. Sangat menarik	c. Cukup Menarik	e. Tidak Menarik
b. Menarik	d. Kurang Menarik	
8. Apakah kamu ingin memiliki media monopoli aksara Jawa?		
a. Sangat ingin	c. Cukup Ingin	e. Tidak Ingin
b. Ingin	d. Kurang Ingin	

- | | | |
|---|------------------------|-----------------------|
| 9. Apakah belajar menggunakan media monopoli aksara Jawa dapat meningkatkan semangatmu dalam belajar aksara Jawa? | | |
| a. Sangat Meningkatkan | c. Cukup Meningkatkan | e. Tidak Meningkatkan |
| b. Meningkatkan | d. Kurang Meningkatkan | |
| 10. Apakah media monopoli aksara Jawa mudah dibawa kemana-mana? | | |
| a. Sangat Mudah | c. Cukup Mudah | e. Tidak Mudah |
| b. Mudah | d. Kurang Mudah | |

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang dilakukan untuk menjelaskan data yang diperoleh. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk jenis data observasi dan wawancara. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari angket.

Analisis data kualitatif dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif kuantitatif sesuai panduan konversi data yang dikemukakan oleh Eko Putro Widyoko.

Konversi yang dilakukan terhadap data dari angket mengacu pada rumus konversi data yang dikemukakan oleh Eko Putro Widoyoko (2011: 238). Berikut tabel konversi data kualitatif-kuantitatif skala 5 yang dikemukakan oleh Eko Putro Widyoko.

Tabel 8. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
5	Sangat Baik	$X > \bar{X}_i + 1,8 \text{ Sb}_i$	$X > 4,08$
4	Baik	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ Sb}_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ Sb}_i$	$3,36 < X \leq 4,08$
3	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ Sb}_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ Sb}_i$	$2,64 < X \leq 3,36$
2	Kurang	$\bar{X}_i - 1,8 \text{ Sb}_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ Sb}_i$	$1,92 < X \leq 2,64$
1	Sangat Kurang	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ Sb}_i$	$X \leq 1,92$

Ketentuan

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

$$\text{Simpangan baku ideal } (\text{Sb}_i) = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$X = \text{Skor Empiris}$$

Perhitungan tabel di atas didapatkan berdasarkan perhitungan berikut.

$$\text{Skor Maks} = 5$$

$$\text{Skor Min} = 1$$

$$\begin{aligned} X_i &= \frac{1}{2} (5+1) \\ &= 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sbi} &= \frac{1}{6} (5-1) \\ &= 0,6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 5} &= X > 3 + (1,8 \times 0,6) \\ &= X > 3 + 1,08 \\ &= X > 4,08 \text{ (Sangat baik)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 4} &= 3 + (0,6 \times 0,6) < X \leq 4,08 \\ &= 3 + 0,36 < X \leq 4,08 \\ &= 3,36 < X \leq 4,08 \text{ (Baik)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 3} &= 3 - 0,36 < X \leq 3,36 \\ &= 2,64 < X \leq 3,36 \text{ (Cukup)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Skala 2} &= 3 - (1,8 \times 0,6) < X \leq 2,64 \\
 &= 3 - 1,08 < X \leq 2,64 \\
 &= 1,92 < X \leq 2,64 \text{ (Kurang)}
 \end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 1,92 \text{ (Sangat kurang)}$$

Media dikatakan layak jika skor penilaian yang diperoleh minimal masuk dalam kriteria baik (skor $> 3,36$).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Tahap *Preliminary Investigation* (Investigasi Pendahuluan)

Preliminary Investigation bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N 1 Lempuyangan Yogyakarta. Pengumpulan data awal dilakukan dengan melakukan observasi di lapangan pada bulan Agustus sampai dengan September 2014 dan wawancara dengan guru kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta, Bapak Agus Sutikno, M.Si pada tanggal 26 Januari 2015. Dari hasil investigasi ini didapatkan beberapa permasalahan/ hambatan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa yaitu sebagai berikut.

1. Media yang digunakan dalam membelajarkan membaca aksara Jawa masih terbatas dan kurang representatif yaitu hanya tabel aksara Jawa berukuran 50 x 30 cm, sehingga diperlukan lagi media yang bisa mendukung pembelajaran membaca aksara Jawa.
2. Metode atau cara membelajarkan aksara Jawa yang selama ini diterapkan masih kurang bervariasi yaitu ceramah dan penugasan mengerjakan LKS.
3. Guru belum menerapkan cara pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain.
4. Siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Bapak Agus Sutikno, M.Si menjelaskan bahwa media yang ada yaitu hanya tabel aksara Jawa dengan ukuran kurang lebih 50 x 30 cm. Media tersebut biasa digunakan oleh guru sebagai media penyampaian materi aksara Jawa. Jika ditinjau dari ukuran sebenarnya media tersebut terlalu kecil apabila digunakan sebagai

media pembelajaran membaca untuk satu kelas. Aksara Jawa yang terdapat pada media tabel aksara Jawa kurang terbaca jika media dilihat dari bangku siswa bagian belakang. Guru mengatasi permasalahan tersebut dengan menjelaskan materi aksara Jawa melalui metode ceramah dengan menggunakan papan tulis sebagai sarana menyampaikan materi aksara Jawa, kemudian siswa diberi penugasan untuk mengerjakan LKS atau buku untuk latihan membaca aksara Jawa. Bapak Agus Sutikno, M.Si juga mengatakan bahwa belum pernah melakukan inovasi pada pembelajaran membaca aksara Jawa sehingga pembelajaran membaca aksara Jawa yang berlangsung selalu demikian.

Menurut Agus Hariyanto (2009: 88) prinsip umum dan kiat membelajarkan membaca yaitu sebagai berikut.

- a. Kemampuan membaca membutuhkan proses yang berlangsung kontinu dan bertahap.
- b. Penggunaan alat bantu untuk memberikan efek senang terhadap siswa, sehingga siswa tidak merasa jemu ketika sedang belajar.
- c. Jangan ragu untuk bereksplorasi dalam mencari terobosan atau teknik baru yang lebih mudah dan menyenangkan untuk membelajarkan membaca pada siswa.

Berdasarkan prinsip-prinsip umum mengajarkan membaca tersebut, guru perlu menggunakan alat bantu/ media dalam membelajarkan membaca. Namun sayangnya, media yang digunakan guru selama ini terlalu kecil yaitu tabel aksara Jawa ukuran 50 x 30 cm untuk mengajar satu kelas. Hal tersebut membuat siswa kurang dapat membaca tulisan aksara Jawa yang ada di media tersebut, padahal pembelajaran membaca membutuhkan media visual dengan kualitas keterbacaan

yang baik. Dapat dikatakan media yang selama ini dipakai guru belum mendukung pembelajaran aksara Jawa, sehingga dibutuhkan media dengan kualitas keterbacaan yang baik untuk mendukung pembelajaran aksara Jawa. Selain menggunakan media, guru perlu melakukan eskplorasi dalam penggunaan metode yang lebih mudah dan menyenangkan siswa. Namun yang terjadi guru belum pernah bereksplorasi atau menggunakan metode lain selain ceramah dan penugasan.

Penggunaan media yang kurang representatif dan penyampaian materi pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang menangkap pesan yang disampaikan guru dan menjadi mudah jemu terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Agus Hariyanto (2009: 192) bahwa pembelajaran membaca seharusnya membutuhkan inovasi karena ciri khas mental siswa SD yaitu mudah jemu.

Mental siswa SD yang mudah jemu ini dapat berakibat pada hilangnya rasa senang belajar pada diri siswa. Jika rasa senang belajar hilang pada diri siswa maka siswa menjadi malas untuk belajar. Siswa yang malas belajar membaca aksara Jawa akan menjadi kurang terampil membaca aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan keadaan yang terjadi pada siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta, yaitu siswa kurang terampil membaca tulisan aksara Jawa. Siswa masih membutuhkan tabel aksara Jawa saat diminta membaca tulisan aksara Jawa. Menurut Dwi Sunar (2008: 70-76) perkembangan kemampuan membaca sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar membaca yang dialami oleh siswa, sehingga kurangnya pengalaman belajar membaca menyebabkan kemampuan membacanya juga kurang.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wina Sanjaya (2008: 207) bahwa fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu penyampai materi pelajaran juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat menambah motivasi siswa untuk belajar.

Selain menggunakan media dalam pembelajaran, cara agar siswa senang belajar yaitu melalui belajar sambil bermain. Hal tersebut dikarenakan salah satu karakteristik siswa SD yaitu senang bermain. Agus Hariyanto (2008: 61) menyatakan bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Jika menginginkan siswa senang terhadap belajar maka perlu membuat suasana gembira agar anak nyaman belajar.

Kegiatan belajar sambil bermain dapat dilakukan salah satunya melalui pengembangan media permainan menjadi media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dwi Sunar (2008: 61) salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran, terutama untuk pembelajaran membaca yaitu media monopoli. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media tersebut membutuhkan keterampilan membaca.

Berdasarkan pernyataan di atas dan permasalahan membaca aksara Jawa yang ada, maka pengembangan media monopoli merupakan hal yang paling memungkinkan. Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa selain dapat mengatasi keterbatasan media, juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan

pembelajaran membaca aksara Jawa yang lain seperti: a) metode guru yang monoton, b) guru belum menerapkan cara pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain, c) siswa kurang terampil membaca aksara Jawa.

Media Monopoli Aksara Jawa dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang lain karena penggunaan media ini dikemas dalam bentuk permainan. Bapak Agus Sutikno, M.Si mengatakan belum pernah mengajarkan membaca aksara Jawa menggunakan metode permainan, sehingga penggunaan media yang dikemas dalam bentuk permainan ini merupakan suatu hal yang baru dalam pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Penggunaan Media Monopoli Aksara Jawa juga diharapkan dapat membuat siswa senang belajar membaca aksara Jawa karena media ini didesain sesuai karakteristik siswa SD yang mudah jemu dan senang bermain. Jika siswa senang belajar membaca aksara Jawa maka keterampilan membacanya pun akan meningkat.

B. Deskripsi Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Pada pengembangan media Monopoli Aksara Jawa komponen yang dikembangkan yaitu tujuan pembelajaran, materi ajar, dan media Monopoli Aksara Jawa.

1. Perancangan Tujuan Pembelajaran dan Materi Ajar

Tujuan pembelajaran dan materi ajar disesuaikan dengan Peraturan Gubernur DIY Nomor 64 tentang Muatan Lokal Wajib Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD tahun 2013. Berdasarkan peraturan tersebut, Kompetensi Inti dan Kompetensi

Dasar pembelajaran membaca aksara Jawa kelas 4 SD di Provinsi Yogyakarta yaitu sebagai berikut.

a. Kompetensi Inti

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 sekolah.

b. Kompetensi Dasar

Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg*.

Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka dirumuskan tujuan pembelajaran membaca aksara Jawa sebagai berikut.

- a. Siswa dapat membaca kata beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg*.
- b. Siswa dapat membaca frasa beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg*.
- c. Siswa dapat membaca klausa beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg*.
- d. Siswa dapat membaca kalimat beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg*.

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut maka materi yang terdapat pada media Monopoli Aksara Jawa yaitu sebagai berikut.

- a. Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena, bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk kata.

- b. Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk frasa.
- c. Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk klausa.
- d. Tulisan aksara Jawa beraksara Jawa *Legena*, *bersandhangan swara*, dan *berpanyigeg* dalam bentuk kalimat.

2. Perancangan media

Media Monopoli Aksara Jawa merupakan media yang digunakan untuk mendukung pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas 4 SD. Materi pada media ini disusun sesuai Peraturan Gubernur DIY Nomor 64 tentang Muatan Lokal Wajib Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD tahun 2013 seperti yang dijelaskan di atas. Bentuk dan tampilan media didesain dengan memperhatikan unsur-unsur yang ada pada media visual grafis. Menurut Pujiriyanto (2005: 38-69) unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam mendesain media grafis yaitu sebagai berikut.

a. Teks (Tulisan)

Teks atau tulisan mempunyai fungsi sebagai penyampai pesan dalam bentuk rangkaian huruf. Penyampaian pesan melalui tulisan sangat erat kaitannya dengan keterbacaan. Mendesain tulisan agar dapat terbaca perlu memperhatikan ukuran huruf, bentuk huruf, tebal-tipisnya huruf, jarak antarkhuruf, jarak antarkata, dan jarak antarbaris. Pada Media Monopoli Aksara Jawa, tulisan didesain agar dapat terbaca dari jarak kurang lebih 60 cm dari pembaca. Hal tersebut dikarenakan media ini digunakan secara berkelompok, sehingga siswa

berinteraksi langsung dengan media dari jarak dekat. Setiap kelompok terdiri dari maksimal 5 siswa dan setiap kelompok mendapatkan sebuah media.

b. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital. Hal tersebut disebabkan ilustrasi mempunyai fungsi: 1) menarik perhatian, 2) merangsang minat pengguna media terhadap keseluruhan pesan, 3) menonjolkan keistimewaan media, dan d) menciptakan suasana. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun grafis lainnya. Media Monopoli Aksara Jawa didesain dengan menampilkan ilustrasi istana Kerajaan/ *Kasatriyan*, jumlah ilustrasi istana Kerajaan/ *Kasatriyan* sesuai jumlah *Papan Kasatriyan*. Ilustrasi ini berfungsi sebagai motivasi agar siswa mau membeli *Papan Kasatriyan* tersebut. Selain itu, ilustrasi lainnya yaitu gambar kartun anak menggunakan pakaian adat Jawa yang tersenyum sebagai ikon Media Monopoli Aksara Jawa.

c. Warna

Pemilihan warna menjadi suatu hal yang sangat penting dalam menentukan respon pengguna. Warna adalah hal yang memberikan kesan saat pertama kali dilihat. Penggunaan warna perlu disusun dengan tepat karena bisa menimbulkan suasana, memberikan dampak psikologis, dan mempengaruhi pandangan pengguna pada media. Untuk mencapai desain warna yang efektif perlu memperhatikan siapa pengguna media tersebut. Jika media digunakan untuk anak-anak maka perlu memilih warna-warna yang cerah untuk memberikan kesan ceria. Berdasarkan keterangan tersebut, maka pemilihan warna pada

Media Monopoli Aksara Jawa juga memakai warna-warna yang cerah seperti hijau muda, biru, merah, merah muda, dan kuning.

Selain memperhatikan unsur-unsur yang ada pada media, desain Media Monopoli juga memperhatikan prinsip-prinsip desain media visual yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2005: 107-110) yaitu sebagai berikut.

1. Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu pada jumlah unsur yang ada pada media. Semakin sedikit jumlah unsur yang ada pada media maka semakin mudah siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah dibaca. Pada Media Monopoli prinsip kesederhanaan diterapkan pada pembuatan *Kertu-kertu*. Hal tersebut dikarenakan penyampaian materi aksara Jawa yang utama yaitu terdapat pada *Kertu-kertu* tersebut. Sedangkan Papan Monopoli dan perangkat lainnya hanya sebagai pendukung penggunaan media ini agar media ini lebih menarik. Kesederhaan pada *Kertu-kertu* Monopoli Aksara Jawa yaitu pada pemilihan warna yang tidak banyak yaitu setiap *Kertu* hanya terdapat 2 warna (warna *background Kertu* dan warna tulisan. Sedangkan bentuk huruf yang digunakan yaitu aksara Jawa (sesuai materi pembelajaran) dan Comic Sans MS.

2. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara unsur-unsur visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Unsur-unsur itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga unsur-unsur yang ada pada media tersebut merupakan suatu bentuk kesatuan yang menyeluruh.

Pada Monopoli Aksara Jawa unsur-unsur yang ada telah didesain dan ditata sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan yang menyeluruh. Setiap unsur saling berkaitan dengan unsur lain, seperti pemilihan warna *background* harus menyesuaikan warna ilustrasi agar ilustrasi terlihat, pemilihan ukuran huruf menyesuaikan ruang dan keterbacaan, dll.

3. Penekanan

Penekanan terhadap salah satu unsur diperlukan sebagai pusat perhatian siswa. Penekanan dapat dilakukan menggunakan ukuran, perspektif, atau warna. Media Monopoli Aksara Jawa didesain agar ketertarikan siswa pada keseluruhan media muncul dari pandangan pertama siswa pada pengemasan media dan Papan Monopoli Aksara Jawa. Pengemasan didesain dengan menampilkan ikon Monopoli Aksara Jawa yaitu gambar kartun anak memakai pakaian adat yang tersenyum. Sedangkan Papan Monopoli Aksara Jawa didesain agar terkesan menimbulkan suasana yang ceria.

4. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih perlu menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan. Media Monopoli Aksara Jawa telah didesain sedemikian rupa sehingga menempati ruang penayangan yang seimbang, seperti pemilihan ukuran kartu sesuai ukuran Papan Monopoli, peletakkan gambar-gambar pada Papan Monopoli dengan jumlah yang seimbang antara sisi atas, bawah, kanan, dan kiri Papan Monopoli, dll.

Sedangkan fungsi dan penggunaan Media Monopoli Aksara Jawa didesain berdasarkan prinsip penggunaan dan karakteristik siswa SD. Berikut Prinsip

Penggunaan Media yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2008: 226-227) yang telah menjadi landasan pembuatan media ini.

1. Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media Monopoli Aksara Jawa didesain untuk mendukung tujuan pembelajaran aksara Jawa di Kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

2. Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.

Materi Media Monopoli Aksara Jawa didesain sesuai Peraturan Gubernur DIY Nomor 64 tentang Muatan Lokal Wajib Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD tahun 2013. Peraturan tersebut menjadi landasan pengembangan materi pembelajaran Bahasa Jawa SD se-DIY.

3. Media yang digunakan sesuai dengan kemampuan pengguna dalam mengoperasikannya.

Siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta telah mengenal dan menggunakan monopoli sebagai sarana bermain sebelum pengembangan media ini dilakukan. Pengembangan media ini merupakan modifikasi dari monopoli yang sebenarnya, sehingga penggunaanya hampir sama dengan monopoli yang sebenarnya. Berikut rincian perlengkapan Media Monopoli Aksara Jawa yang akan direalisasikan.

- a. Papan Monopoli Aksara Jawa

Papan Monopoli Aksara Jawa digunakan sebagai tempat berlangsungnya permainan. Papan Monopoli Aksara Jawa terdiri dari 18 *Papan Kasatriyan*, 3 *Papan Sayembara*, dan 1 *Papan Kawiwitan*

- b. *Kertu Papan*

Kertu Papan berisi soal tulisan aksara Jawa yang wajib dibaca oleh pemain jika akan membeli atau menyewa suatu *Papan Nagara/ Kasatriyan*. Jumlah *Kertu Papan* sesuai dengan jumlah *Papan Nagara/ Kasatriyan*.

c. *Kertu Kunci Papan*

Kertu Kunci Papan berisi kunci jawaban dari *Kertu Papan*. Jumlah *Kertu Kunci Papan* sesuai dengan jumlah *Kertu Papan*.

d. *Kertu Sayembara*

Kertu Sayembara berisi soal tulisan aksara Jawa yang wajib dibaca oleh pemain jika bidak pemain berhenti di *Papan Sayembara*. Jumlah *Kertu Sayembara* yaitu 15 kartu.

e. *Kertu Kunci Sayembara*

Kertu Kunci Sayembara berisi jawaban dari *Kertu Sayembara*. Jumlah *Kertu Kunci Sayembara* sesuai dengan jumlah *Kertu Sayembara*.

f. *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa

Dhuwit-dhuwitan monopoli digunakan untuk pembelian/ penyewaan petak dan pembayaran reward/ denda dalam permainan monopoli aksara Jawa. Terdiri dari uang 500-an dan 1000-an.

g. Bidak

Bidak digunakan untuk menunjukkan pada petak mana pemain berhenti.

h. *Dhadhu*

Dhadhu digunakan untuk menunjukkan jumlah petak yang dilewati oleh bidak.

i. *Buku Tata Cara Dolanan* Monopoli Aksara Jawa

Buku *Tata Cara Dolanan Monopoli Aksara Jawa* berisi tata cara bermain menggunakan media Monopoli Aksara Jawa.

j. Kotak Monopoli Aksara Jawa

Kotak Monopoli Aksara Jawa digunakan untuk wadah perlengkapan permainan.

C. Deskripsi Hasil Tahap *Realization/ Construction*

Rancangan yang telah dibuat kemudian direalisasikan dalam bentuk media Monopoli Aksara Jawa. Berikut hasil dan pembahasan tahap *realization*.

1. Papan Monopoli Aksara Jawa



Gambar 2. Hasil *Realization* Papan Monopoli Aksara Jawa

Papan ini berukuran 35 cm x 30 cm, terdiri dari 22 petak dengan rincian sebagai berikut.

- 1 petak *kawiwitan* untuk memulai permainan.
- 3 petak *sayembara*.

- c. 18 petak kerajaan dengan nama kerajaan yang ada di pewayangan untuk dibeli dan disewakan oleh pemain. Selanjutnya, petak yang ada di dalam Monopoli Akasara Jawa disebut *papan*.

Papan kerajaan terdiri dari 4 komplek, yaitu sebagai berikut.

- a. Komplek hijau yaitu komplek *papan* kerajaan berwarna hijau yang diperjual-belikan dengan syarat membeli: pemain bisa membaca *Kertu Papan* yang berisi tulisan aksara Jawa dalam bentuk kata. Komplek hijau terdiri dari *Papan Kasatriyan*: Jangkarbumi, Plangkawati, Pringgondani, dan Yasarata.
- b. Komplek biru yaitu komplek *papan* berwarna biru yang diperjual-belikan dengan syarat membeli: pemain bisa membaca *Kertu Papan* yang berisi tulisan aksara Jawa dalam bentuk frasa. Komplek biru terdiri dari *Papan Kasatriyan*: Madukara, Bumi Retawu, Sawojajar, Jodhipati, dan Ngamarta.
- c. Komplek merah yaitu komplek *papan* berwarna merah yang diperjual-belikan dengan syarat membeli: pemain bisa membaca *Kertu Papan* yang berisi tulisan aksara Jawa dalam bentuk klausa. Komplek merah terdiri dari *Papan Kasatriyan*: Ngawangga, Banakeling, Sokalima, dan Plasajenar.
- d. Komplek abu-abu yaitu komplek *papan* berwarna abu-abu yang diperjual-belikan dengan syarat membeli: pemain bisa membaca *Kertu Papan* yang berisi tulisan aksara Jawa dalam bentuk kalimat. Komplek abu-abu terdiri dari *Papan Kasatriyan/ Nagara*: Cempalareja, Mandaraka, Mandura, Dwarawati, dan Ngastina.

2. Kertu Papan

Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!
ꦭꦺꦴꦏꦭꦏꦏ	ꦭꦺꦴꦏꦭꦏꦏ	ꦭꦺꦴꦏꦭꦏꦏ	ꦭꦺꦴꦏꦭꦏꦏ
Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!
ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ
Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!
ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ
Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!
ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ
Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!
ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ
Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!	Wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki!
ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ	ꦏꦺꦴꦭꦏꦏ

Gambar 3. Hasil *Realization* Kertu Papan

Jumlah *Kertu Papan* sesuai dengan jumlah *papan* kerajaan yang ada di papan Monopoli Aksara Jawa yaitu 18 buah. *Kertu Papan* berukuran 10 x 5 cm berisi syarat membeli petak kerajaan tertentu. Syarat tersebut yaitu membaca tulisan aksara Jawa. *Kertu Papan* terdiri dari 4 jenis warna kartu sesuai dengan warna komplek *papan* kerajaan, yaitu: *Kertu Papan* hijau, *Kertu Papan* biru, *Kertu Papan* merah, dan *Kertu Papan* abu-abu. Tulisan aksara Jawa yang ada di *Kertu Papan* yaitu sebagai berikut.

a. *Kertu Papan* Hijau berisi tulisan aksara Jawa dalam bentuk kata.

- 1) လေအေးအေး
- 2) အေးအေးအေး
- 3) အေးအေးအေး

4) *ꦧꦶꦏꦸꦤꦏ*

b. *Kertu Papan Biru* berisi tulisan aksara Jawa dalam bentuk frasa.

1) *ꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

2) *ꦲꦶꦁꦸꦁꦸꦩꦶꦤꦏ*

3) *ꦭꦏꦱꦸꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

4) *ꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

5) *ꦭꦸꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

c. *Kertu Papan Merah* berisi tulisan aksara Jawa dalam bentuk klausa.

1) *ꦲꦶꦁꦸꦁꦸꦩꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

2) *ꦭꦸꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

3) *ꦭꦸꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

4) *ꦲꦶꦁꦸꦁꦸꦩꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

d. *Kertu Papan Abu-abu* berisi tulisan aksara Jawa dalam bentuk kalimat.

1) *ꦲꦶꦁꦸꦁꦸꦩꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

2) *ꦲꦶꦁꦸꦁꦸꦩꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

3) *ꦲꦶꦁꦸꦁꦸꦩꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

4) *ꦲꦶꦁꦸꦁꦸꦩꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

5) *ꦲꦶꦁꦸꦁꦸꦩꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏꦁꦤꦭꦲꦶꦤꦏ*

3. Kertu Kunci Papan

Janaka	Nakula	Sadewa	Werkudara
Ratu Ngamarta	Sedulur Lima	Panah Pasopati	Dewi Madrim
Prabu Parikesit	Bimaseta gugur	Bratasena satriya utoma	Bale Sigala-gala kobong
Semar seneng nulung	Bimaseta kena panah Wijayadanu	Karna gugur ing perang Baratayuda	Werkudara satriya ing Jodhipati
Werkudara peputra Bimaseta	Bratasena dadi ratu ing Ngamarta		

Gambar 4. Hasil *Realization Kertu Kunci Papan*

Kertu Kunci Papan berisi kunci jawaban dari *Kertu Papan*, terdiri dari 18 buah kartu, dan berukuran 10 cm x 5 cm. Kunci jawaban dari kartu kunci papan yaitu sebaga berikut.

a. *Kertu Kunci Papan* Hijau berisi kunci jawaban sebagai berikut.

- 1) Janaka
- 2) Nakula
- 3) Sadewa
- 4) Werkudara

b. *Kertu Kunci Papan* Biru berisi kunci jawaban sebagai berikut.

- 1) Ratu Ngamarta
- 2) Sedulur Lima
- 3) Panah Pasopati
- 4) Dewi Madrim

c. *Kertu Kunci Papan Merah* berisi kunci jawaban sebagai berikut.

- d. *Kertu Kunci Papan* Abu-Abu berisi kunci jawaban sebagai berikut.

- #### 4. Kertu Sayembara

[illegible]

74

15) မာဏမာဏဗျူဟာလမ်းညွှန်

5. Kertu Kunci Sayembara

Duryudana diwisudha dadi putra mahkota	Bimaseta didhawuhi Bathara Narada	Nakula satriya ing Bumi Retawu
Bimaseta satriya kang bisa mabur	Ibune Sadewa iku Dewi Madrim	Bratasena satriya kang dawa ususe
Dawa ususe tegese sabar	Bimaseta putrane Werkudara	Bimaseta perang mungsu Ditya Sekipu
Dewi Utari garwane Angkawijaya	Angkawijaya iku Abimanyu	Abimanyu dikalahake Prabu Jayadrata
Angkawijaya seneng tulung tinulung	Putrane Angkawijaya iku Prabu Parikesit	Wayah Arjuna iku Prabu Parikesit

Gambar 6. Hasil Realization Kertu Kunci Sayembara

Kertu Kunci Sayembara berisi kunci jawaban dari *Kertu Sayembara*. *Kertu Kunci Sayembara* terdiri dari 15 buah kartu. Ukuran 10 x 5 cm. Kunci jawaban yang ada di *Kertu Kunci Sayembara* yaitu sebagai berikut.

- 1) Duryudana diwisudha dadi putra mahkota.
- 2) Bimaseta didhawuhi Bathara Narada.
- 3) Nakula satriya ing Bumiretawu.
- 4) Bimaseta satriya kang bisa mabur.
- 5) Ibune Sadewa iku Dewi Madrim.
- 6) Bratasena satriya kang dawa ususe.
- 7) Dawa ususe tegese sabar.

- 8) Bimaseta putrane Werkudara.
- 9) Bimaseta perang mungsuh Ditya Sekipu.
- 10) Dewi Utari garwane Angkawijaya.
- 11) Angkawijaya iku Abimanyu.
- 12) Abimanyu dikalahke Prabu Jayadrata.
- 13) Angkawijaya seneng tulung-tinulung.
- 14) Putrane Angkawijaya iku Prabu Parikesit.
- 15) Wayahe Arjuna iku Prabu Parikesit.

6. *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa



Gambar 7. Desain Awal *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa

Dhuwit-dhuwitan monopoli digunakan untuk pembelian/ penyewaan petak dan pembayaran reward/ denda dalam permainan monopoli aksara Jawa. Terdiri dari uang 500-an dan 1000-an.

7. Bidak



Gambar 8. Bidak Monopoli Aksara Jawa

Pada setiap set Media Monopoli Aksara Jawa terdapat 5 buah bidak yang berbeda, yaitu bidak biru, bidak kuning, bidak merah, bidak hijau, dan bidak rumah. Sebuah bidak mewakili satu pemain.

8. *Dhadhu*



Gambar 9. *Dhadhu* Monopoli Aksara Jawa

Dhadhu yang digunakan pada permainan Monopoli Aksara Jawa sebanyak 1 buah.

9. Peraturan Monopoli Aksara Jawa

Peraturan Monopoli Aksara Jawa berisi penjelasan tata cara bermain Monopoli Aksara Jawa. Berikut tampilan Peraturan Monopoli Aksara Jawa.

PERATURAN PERMAINAN MONOPOLI AKSARA JAWA

1. Setiap pemain mendapat satu buah bidak untuk menjalankan permainan.
2. Setiap pemain mendapat uang sebanyak Rp 10.000.00 dengan rincian yaitu:
 - a. Uang Rp 500.00 sebanyak 6 lembar
 - b. Uang Rp 1000.00 sebanyak 7 lembar
3. Dadu yang dipakai sebanyak 1 buah. Pemain berjalan sesuai jumlah angka dadu.
4. Jika bidak pemain berhenti di petak yang belum dibeli, maka pemain tersebut dapat membeli atau tidak membeli petak.
 Syarat membeli petak yaitu:
 - a. bidak pemain berhenti pada petak yang akan dibeli.
 - b. pemain dapat membaca tulisan Jawa yang terdapat pada kartu petak dengan benar, dan
 - c. membayar sesuai harga beli petak kepada bank. Berikut daftar harga beli dan harga sewa petak.

NO	NAMA PETAK	HARGA BELI	HARGA SEWA
1	Kendhalisada	Rp 1000.00	Rp 500.00
2	Jangkarbumi	Rp 1000.00	Rp 500.00
3	Mandaraka	Rp 1000.00	Rp 500.00
4	Pringgondani	Rp 1000.00	Rp 500.00
5	Cempalareja	Rp 2000.00	Rp 1000.00
6	Madukara	Rp 2000.00	Rp 1000.00
7	Jodhipati	Rp 2000.00	Rp 1000.00
8	Ngastina	Rp 2000.00	Rp 1000.00
9	Dwaraka	Rp 2000.00	Rp 1000.00
10	Ngalengka	Rp 2500.00	Rp 2000.00
11	Bumiretawu	Rp 2500.00	Rp 2000.00
12	Sawojajar	Rp 2500.00	Rp 2000.00
13	Ngamarta	Rp 2500.00	Rp 2000.00
14	Yasarata	Rp 3000.00	Rp 2500.00
15	Ngayodya	Rp 3000.00	Rp 2500.00
16	Pancawati	Rp 3000.00	Rp 2500.00
17	Ngawangga	Rp 3000.00	Rp 2500.00
18	Sokalima	Rp 3000.00	Rp 2500.00

5. Jika bidak berhenti pada petak yang sudah dibeli orang lain, maka pemain wajib membayar harga sewa kepada pemilik petak.
6. Jika bidak berhenti pada tantangan, maka pemain wajib mengambil kartu tantangan dan melaksanakan tantangan yang ada pada kartu tersebut. Jika berhasil melaksanakan tantangan dengan benar, maka pemain mendapat uang Rp 1000.00 dari bank. Jika gagal melaksanakan tantangan dengan benar, maka pemain membayar denda Rp 500.00 kepada bank.
7. Jika pemain berhasil melewati 1 putaran/ berhenti di kawiwitan, maka mendapat Rp 500.00 dari bank.

Gambar 10. Desain Awal Peraturan Monopoli Aksara Jawa

10. Tampilan Desain Kotak Media Monopoli Aksara Jawa

Kotak Media Monopoli Aksara Jawa berukuran panjang 35 cm, lebar 20 cm, tinggi 4 cm. Kotak Media Monopoli Aksara Jawa digunakan untuk wadah perlengkapan Media Monopoli Aksara Jawa.



Gambar 11. Desain Kotak Media Monopoli Aksara Jawa

D. Deskripsi Hasil Tahap *Test, Evaluation and Revision*

Setelah produk dibuat kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media. Jika media dikatakan layak maka maju ke fase selanjutnya yaitu fase *implementation* (uji coba). Jika belum dikatakan layak maka dilakukan evaluasi dan revisi hingga media dikatakan layak untuk diujicoba.

Pada pengembangan Monopoli Aksara Jawa dilakukan tiga kali penilaian oleh ahli materi dan tiga kali penilaian oleh ahli media. Penilaian media dari segi materi dinilai oleh Ibu Siti Mulyani, M.Pd dosen dari jurusan Bahasa Daerah,

Fakultas Bahasa dan Seni. Penilaian ahli materi pertama dilakukan pada tanggal 30 Maret 2015. Berikut hasil penilaian media oleh ahli materi yang pertama.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi Pertama

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD		✓			
2.	Kejelasan petunjuk permainan			✓		
3.	Ketepatan cakupan materi			✓		
4.	Kebermaknaan materi			✓		
5.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa			✓		
6.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa		✓			
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa		✓			
8.	Kesesuaian urutan materi				✓	
9.	Kualitas penyajian materi				✓	
10.	Keterkinian materi			✓		
11.	Kebenaran materi			✓		
12.	Kualitas umpan balik			✓		
13.	Kemenarikan pengemasan materi				✓	
14.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar				✓	
15.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
Jumlah			3	7	5	
Jumlah x skor			6	21	20	
Jumlah Total		47				
Rata-rata		3,13				

Hasil penilaian ahli materi yang pertama memperoleh skor 47 dengan rata-rata 3,13. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media Monopoli Aksara Jawa masuk dalam kriteria cukup sehingga perlu melakukan revisi sesuai saran. Ada beberapa saran dari ahli materi yaitu sebagai berikut.

1. Kata-kata yang digunakan hendaknya kata-kata dalam Bahasa Jawa.

Setelah direvisi, tulisan aksara Jawa telah sesuai dengan kompetensi dasar dan lebih sederhana. Berikut tampilan *Kertu Papan* setelah revisi materi yang pertama. Tulisan yang dilingkari merupakan tulisan yang telah direvisi.



Gambar 15. *Kertu Papan* Setelah Revisi Materi Pertama

Untuk lebih jelasnya, berikut perbandingan tulisan aksara Jawa yang ada di *Kertu Papan* sebelum revisi dan setelah revisi.

Tabel 10. Perbandingan Materi *Kertu Papan* Sebelum dan Setelah Revisi Materi Pertama

Nama Kartu	Sebelum Revisi		Setelah Revisi	
<i>Kertu Papan</i> Hijau	1)	ꦭꦺꦭꦭꦭꦭ	2)	ꦭꦺꦭꦭꦭꦭ
	2)	ꦭꦺꦭꦭꦭꦭ	3)	ꦭꦺꦭꦭꦭꦭ
	3)	ꦭꦺꦭꦭꦭꦭ	4)	ꦭꦺꦭꦭꦭꦭ
	4)	ꦭꦺꦭꦭꦭꦭ	5)	ꦭꦺꦭꦭꦭꦭ

Nama Kartu	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<i>Kertu Papan Biru</i>	1) កាតព្វកិច្ច 2) ផែនការ 3) ការងារ 4) ការងារ 5) ការងារ	1) កាតព្វកិច្ច 2) ផែនការ 3) ការងារ 4) ការងារ 5) ការងារ
<i>Kertu Papan Merah</i>	1) ការងារ 2) ការងារ 3) ការងារ 4) ការងារ	1) ការងារ 2) ការងារ 3) ការងារ 4) ការងារ
<i>Kertu Papan Abu-abu</i>	1) ការងារ 2) ការងារ 3) ការងារ 4) ការងារ 5) ការងារ	1) ការងារ 2) ការងារ 3) ការងារ 4) ការងារ 5) ការងារ

3. Kertu Kunci Papan

Revisi pada *Kertu Kunci Papan* sesuai dengan revisi tulisan aksara Jawa yang ada di *Kertu Papan*. Berikut tampilan *Kertu Kunci Papan* sebelum revisi.

Janaka	Nakula	Sadewa	Werkudara
Ratu Ngamarta	Sedulur Lima	Panah Pasopati	Dewi Madrim
Prabu Parikesit	Bimaseta gugur	Bratasena satriya utama	Bale Sigala-gala kobong
Semar seneng nuluh	Bimaseta kena panah Wijayadana	Karna gugur ing perang Baratayuda	Werkudara satriya ing Jodhipati
Werkudara peputra Bimaseta	Bratasena dadi ratu ing Ngamarta		

Gambar 16. *Kertu Kunci Papan* Sebelum Revisi Materi Pertama

Berikut tampilan *Kertu Kunci Papan* setelah direvisi.

Bima	Janaka	Nakula
Sadewa	Ratu Ngamarta	Sedulur Lima
Panah Pasopati	Dewi Utari	Cerita Mahabharata
Abimanyu gugur	Duryudana diwisudha	Bale Sigala-gala kobong
Bimaseta mabur	Bimaseta kena panah Wijayadana.	Karna gugur ing perang Baratayuda.
Dewi Suryawati garwane Bimaseta.	Panah Pasopati pusakane Arjuna.	Karimataya dadi ratu ing Ngamarta.

Gambar 17. *Kertu Kunci Papan* Setelah Revisi Materi Pertama

Untuk lebih jelasnya, berikut perbandingan tulisan kunci jawaban yang ada di *Kertu Kunci Papan* sebelum dan setelah revisi.

Tabel 11. Perbandingan Materi *Kertu Kunci Papan* Sebelum dan Setelah Revisi Materi Pertama

Nama Kartu	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<i>Kertu Kunci Papan Hijau</i>	1) Janaka 2) Nakula 3) Sadewa 4) Werkudara	1) Bima 2) Janaka 3) Nakula 4) Sadewa
<i>Kertu Kunci Papan Biru</i>	1) Ratu Ngamarta 2) Sedulur Lima 3) Panah Pasopati 4) Dewi Madrim 5) Prabu Parikesit	1) Ratu Ngamarta 2) Sedulur Lima 3) Panah Pasopati 4) Dewi Utari 5) Cerita Mahabarata
<i>Kertu Kunci Papan Merah</i>	1) Bimaseta gugur 2) Bratasena satriya utama 3) Bale Sigala-gala kobong 4) Semar seneng nulung	1) Abimanyu gugur 2) Duryudana diwisudha 3) Bale Sigala-gala kobong 4) Bimaseta mabur
<i>Kertu Kunci Papan Abu-Abu</i>	1) Bimaseta kena panah Wijayadanu. 2) Karna gugur ing perang Baratayuda. 3) Werkudara satriya ing Jodhipati. 4) Werkudara peputra Bimaseta. 5) Bratasena dadi ratu ing Ngamarta.	1) Bimaseta kena panah Wijayadanu. 2) Karna gugur ing perang Baratayuda. 3) Dewi Suryawati garwane Bimaseta. 4) Panah Pasopati pusakane Arjuna. 5) Karimataya dadi Ratu ing Ngamarta.

4. Kertu Sayembara

Berdasarkan saran dari ahli materi, keseluruhan tulisan aksara Jawa yang ada di *Kertu Sayembara* perlu direvisi. Tulisan aksara Jawa yang ada di *Kertu Sayembara* belum sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tulisannya terlalu panjang bagi siswa SD. Berikut tampilan *Kertu Sayembara* sebelum revisi.

[illegible]

Gambar 18. *Kertu Sayembara* Sebelum Revisi Materi Pertama

Setelah revisi, tulisan aksara Jawa di *Kertu Sayembara* lebih sederhana dan telah sesuai dengan Kompetensi Dasar. Berikut tampilan *Kertu Sayembara* setelah revisi.

7) လာဘာဟူ၍လူကုသလောကီကိတုသ လာဘ်	8) ဂေါ်ပိဏကုသလာဘ်ကိတုလောကီလူလောက
8) ငေါ်ပာကုသလောကီကိတုလောကီ	9) ဂေါ်ပိဏကုသလောကီကိတုလောကီ
9) ငေါ်ပာကုသလောကီကိတုလောကီ	10) လောကီလောကီကိတုလောကီ
10) ကုသလောကီကိတုလောကီ	11) လောကီလောကီကိတုလောကီ
11) လောကီလောကီကိတုလောကီ	12) လောကီလောကီကိတုလောကီ
12) လောကီလောကီကိတုလောကီ	13) ငေါ်ပာကုသလောကီကိတုလောကီ
13) လောကီလောကီကိတုလောကီ	14) လောကီလောကီကိတုလောကီ
14) လောကီလောကီကိတုလောကီ	15) လောကီလောကီကိတုလောကီ
15) လောကီလောကီကိတုလောကီ	

5. Kertu Kunci Sayembara

Revisi pada *Kertu Kunci Sayembara* sesuai dengan revisi tulisan aksara Jawa yang ada di *Kertu Sayembara*. Berikut tampilan *Kertu Kunci Sayembara* sebelum revisi.

Duryudana diwisudha dadi raja.	Bimaseta didhawuhi Bathara Narada.	Pusakane Baladewa iku Nanggala.
Garwane Baladewa iku Dewi Erawati.	Karna ratu ing Ngawangga.	Abimanyu duwe wahyu hidayat.
Dewi Utari ibune Parikesit.	Dewi Banowati garwane Duryudana.	Bimaseta perang mungsuh Sekipu.
Dewi Utari garwane Angkawijaya	Angkawijaya iku Abimanyu	Abimanyu dikalahake Kurawa
Bimaseta dadi senopati perang.	Cacahe Kurawa iku satus	Wayahne Arjuna iku Parikesit

Gambar 20. *Kertu Kunci Sayembara* Sebelum Revisi Materi Pertama

Seluruh tulisan aksara Jawa yang ada di *Kertu Sayembara* direvisi sehingga tulisan jawaban yang ada di *Kertu Kunci Seyembara* pun seluruhnya direvisi. Berikut tampilan *Kertu Kunci Sayembara* setelah revisi.

Bima duwe gada.	Gadane Bima gedhe.	Baladewa duwe pusaka.
Nanggala pusakane Baladewa.	Karna ratu ing Ngawangga.	Abimanyu duwe wahyu hidayat.
Duryudana diwisudha dadi raja.	Dewi Banowati garwane Duryudana.	Dewi Utari garwane Angkawijaya
Angkawijaya iku Abimanyu	Janaka adhine Bima.	Janaka iku Arjuna.
Bimaseta melu perang.	Kurawa ana satus	Kurawa kalah perang

Gambar 21. *Kertu Kunci Sayembara* Setelah Revisi Materi Pertama

Untuk lebih jelasnya, berikut perbandingan tulisan jawaban yang ada di *Kertu Kunci Sayembara* sebelum dan setelah revisi.

Tabel 13. Perbandingan Materi *Kertu Kunci Sayembara* Sebelum dan Setelah Revisi Materi Pertama

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1) Duryudana diwisudha dadi putra mahkota.	1) Bima duwe gada.
2) Bimaseta didhawuhi Bathara Narada.	2) Gadane Bima gedhe.
3) Nakula satriya ing Bumiretawu.	3) Baladewa duwe pusaka.
4) Bimaseta satriya kang bisa mabur.	4) Nanggala pusakane Baladewa.
5) Ibune Sadewa iku Dewi Madrim.	5) Karna ratu ing Ngawangga.
6) Bratasena satriya kang dawa ususe.	6) Abimanyu duwe wahyu hidayat.
7) Dawa ususe tegese sabar.	7) Duryudana diwisudha dadi raja.
8) Bimaseta putrane Werkudara.	8) Dewi Banowati garwane Duryudana.
9) Bimaseta perang mungsuh Ditya Sekipu.	9) Dewi Utari garwane Angkawijaya.
10) Dewi Utari garwane Angkawijaya.	10) Angkawijaya iku Abimanyu.
11) Angkawijaya iku Abimanyu.	11) Janaka adhine Bima.
12) Abimanyu dikalahke Prabu Jayadrata.	12) Janaka iku Arjuna
13) Angkawijaya seneng tulung-tinulung.	13) Bimaseta melu perang.
14) Putrane Angkawijaya iku Prabu Parikesit.	14) Kurawa ana satus.
15) Wayahe Arjuna iku Prabu Parikesit.	15) Kurawa kalah perang.

6. *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa

Revisi pada *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa disebabkan nominal yang ada pada *Dhuwit-dhuwitan* masih menggunakan kata dalam Bahasa Indonesia yaitu “Seribu rupiah” dan “ Lima ratus rupiah”. Berdasarkan saran dari ahli materi sebaiknya nominal ada *Dhuwit-dhuwitan* menggunakan kata dalam Bahasa Jawa. Berikut tampilan *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa sebelum revisi.



Gambar 22. *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Materi Pertama

Setelah revisi materi, kata penunjuk nominal “Seribu rupiah” dan “Lima ratus rupiah” diganti menjadi “Sewu rupiah” dan “Limangatus rupiah”. Berikut tampilan *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa setelah revisi.



Gambar 23. *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Materi Pertama

Setelah melakukan revisi materi, dilakukan penilaian lagi untuk yang kedua kalinya pada tanggal 2 April 2015. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi yang kedua.

Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Materi Kedua

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD				✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan				✓	
3.	Ketepatan cakupan materi				✓	
4.	Kebermaknaan materi				✓	
5.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
6.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
8.	Kesesuaian urutan materi					✓
9.	Kualitas penyajian materi					✓
10.	Keterkinian materi				✓	
11.	Kebenaran materi					✓
12.	Kualitas umpan balik					✓
13.	Kemenarikan pengemasan materi					✓
14.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar					✓
15.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa					✓
Jumlah					8	7
Jumlah x skor					32	35
Jumlah Total		67				
Rata-rata		4,47				

Hasil penilaian ahli materi yang kedua memperoleh skor 67 dengan rata-rata 4,47. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media Monopoli Aksara Jawa termasuk dalam kriteria sangat baik. Meskipun demikian, masih ada komponen yang perlu direvisi yaitu bahasa yang digunakan pada peraturan

permainan Monopoli Aksara Jawa . Saran dari ahli materi yaitu hendaknya bahasa yang digunakan pada peraturan permainan Monopoli Aksara Jawa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan kaidah penulisan kata dalam Bahasa Jawa yang benar. Sedangkan sebelum revisi, Peraturan Monopoli Aksara Jawa masih menggunakan bahasa Indonesia. Berikut tampilan Peraturan Monopoli Aksara Jawa sebelum revisi.

PERATURAN PERMAINAN MONOPOLI AKSARA JAWA

1. Setiap pemain mendapat satu buah bidak untuk menjalankan permainan.
2. Setiap pemain mendapat uang sebanyak **Rp 10.000,00** dengan rincian yaitu:
 - a. Uang Rp 500,00 sebanyak 6 lembar
 - b. Uang Rp 1000,00 sebanyak 7 lembar
3. **Dadu yang dipakai sebanyak 1 buah.** Pemain berjalan sesuai jumlah angka dadu.
4. **Jika bidak pemain berhenti di petak yang belum dibeli,** maka pemain tersebut dapat membeli atau tidak membeli petak.

Syarat membeli petak yaitu:

- a. bidak pemain berhenti pada petak yang akan dibeli,
- b. pemain dapat membaca tulisan Jawa yang terdapat pada kartu petak dengan benar, dan
- c. membayar sesuai harga beli petak kepada bank. Berikut daftar harga beli dan harga sewa petak.

NO	NAMA PETAK	HARGA BELI	HARGA SEWA
1	Kendhalisada	Rp 1000,00	Rp 500,00
2	Jangkarbumi	Rp 1000,00	Rp 500,00
3	Mandaraka	Rp 1000,00	Rp 500,00
4	Pringgondani	Rp 1000,00	Rp 500,00
5	Cempalareja	Rp 2000,00	Rp 1000,00
6	Madukara	Rp 2000,00	Rp 1000,00

7	Jodhipati	Rp 2000,00	Rp 1000,00
8	Ngaseina	Rp 2000,00	Rp 1000,00
9	Dwaraka	Rp 2000,00	Rp 1000,00
10	Ngalengka	Rp 2500,00	Rp 2000,00
11	Bumiretawu	Rp 2500,00	Rp 2000,00
12	Sawojajar	Rp 2500,00	Rp 2000,00
13	Ngamarta	Rp 2500,00	Rp 2000,00
14	Yasarata	Rp 3000,00	Rp 2500,00
15	Ngayodya	Rp 3000,00	Rp 2500,00
16	Pancawati	Rp 3000,00	Rp 2500,00
17	Ngawangga	Rp 3000,00	Rp 2500,00
18	Sokailma	Rp 3000,00	Rp 2500,00

5. **Jika bidak berhenti pada petak yang sudah dibeli orang lain**, maka pemain wajib membayar harga sewa kepada pemilik petak.
6. **Jika bidak berhenti pada tantangan**, maka pemain wajib mengambil kartu tantangan dan melaksanakan tantangan yang ada pada kartu tersebut. **Jika berhasil melaksanakan tantangan dengan benar**, maka pemain mendapat uang Rp 1000,00 dari bank. **Jika gagal melaksanakan tantangan dengan benar**, maka pemain membayar denda Rp 500,00 kepada bank.
7. **Jika pemain berhasil melewati 1 putaran/ berhenti di kawiwitan**, maka mendapat Rp 500,00 dari bank.

Gambar 24. Peraturan Permainan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Materi Kedua.

Setelah revisi, bahasa yang digunakan pada Peraturan Monopoli Aksara Jawa diganti menggunakan Bahasa Jawa sesuai saran dari ahli materi. Berikut tampilan Peraturan Monopoli Aksara Jawa setelah revisi.

ATURAN MONOPOLI AKSARA JAWA

1. Wong kang dolanan monopoli paling akeh 5 wong lan paling sithik 2 wong. Saben wong kang dolanan milih *bidak* 1 kanggo nglakokake dolanan.
2. Saben wong kang dolanan oleh dhuwit akehe **Rp 10.000,00** kanthi peprincen:
 - a. 6 lembar dhuwit limangatusan (Rp 500,00)
 - b. 7 lembar dhuwit sewuan (Rp 1000,00).
3. Cacahe *dadu* kang dienggo siji. Lakune bidak ing papan monopoli kawiwitan saka papan "Kawiwitan" tumuju papan kasatriyan warna ijo dhisit lan seteruse.
4. Cacahe papan kang diliwati *bidak* jumbuh karo cacahe titik kang ana ing *dadu*.
5. **Yen bidak mandeg ing papan nagara/ kasatriyan kang durung diduweni**, wong kang nduweni *bidak* kasebut bisa tuku papan kasebut utawa namung liwat.

Tata cara tuku papan nagara/ kasatriyan:

- a. *Bidak* mandeg ing papan nagara/ kasatriyan kang bakal dituku.
- b. Wong kang arep tuku wajib maca tulisan aksara Jawa kang ana ing kertu papan kanthi bener, wacanan dicocokake karo kertu kunci papan (sing nyocokake wong kang oleh giliran dolanan selanjute), lan mbayar marang bank jumbuh karo regane papan kang bakal dituku.
- c. Yen wis usaha maca kertu papan nanging ora bener/ ora bisa, tetep wajib tuku papan kasebut jumbuh karo regane lan mbayar denda Rp 1000,00 marang bank.
- d. Wong kang wis tuku papan oleh/ nyimpen kertu papan lan kertu kuncine kanggo bukti wis nduweni papan.

Ing ngisor iki daftar rega lan sewan papan nagara/ kasatriyan.

NO	ARAN PAPAN	REGA	SEWAN
1	Jangkarbumi	Rp 1000,00	Rp 500,00
2	Plangkawati	Rp 1000,00	Rp 500,00
3	Pringgondani	Rp 1000,00	Rp 500,00
4	Yasarata	Rp 1000,00	Rp 500,00
5	Madukara	Rp 2000,00	Rp 1000,00
6	Bumiretawu	Rp 2000,00	Rp 1000,00
7	Sawojajar	Rp 2000,00	Rp 1000,00
8	Jodhipati	Rp 2000,00	Rp 1000,00
9	Ngamarta	Rp 2000,00	Rp 1000,00
10	Ngawangga	Rp 2500,00	Rp 2000,00
11	Banakeling	Rp 2500,00	Rp 2000,00
12	Sokalima	Rp 2500,00	Rp 2000,00
13	Plasajenar	Rp 2500,00	Rp 2000,00
14	Cempalareja	Rp 3000,00	Rp 2500,00
15	Mandaraka	Rp 3000,00	Rp 2500,00
16	Mandura	Rp 3000,00	Rp 2500,00
17	Dwarawati	Rp 3000,00	Rp 2500,00
18	Ngastina	Rp 3000,00	Rp 2500,00

6. **Yen bidak mandeg ing papan kang wis diduweni wong liya**, mula wong kang nduweni *bidak* kasebut wajib maca kertu papan kasebut kanthi bener (sing nyocokake wacanan yaiku wong kang nduweni papan), lan mbayar sewan marang wong kang nduweni papan. Yen ora bisa maca kertu papan mbayar sewane nambah Rp 500,00 marang wong kang nduweni papan.
7. **Yen bidak mandeg ing papan sayembara**, mula wong kang nduweni *bidak* wajib njupuk kertu sayembara lan nindakake prentah kang ana ing kertu kasebut. Yen kasil bisa nindakake kanthi bener, mula oleh dhuwit Rp 1000,00 saka bank. Yen ora bisa nindakake, mula wajib mbayar denda Rp 500,00 marang bank. (sing nyocokake bener/ ora yaiku wong kang oleh giliran dolanan selanjute)
8. **Yen bidak kasil mandheg/ ngliwati papan kawiwitan (ngrampungake saputeran)**, mula oleh dhuwit Rp 500,00 saka bank.

Gambar 25. Peraturan Permainan Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Materi Kedua

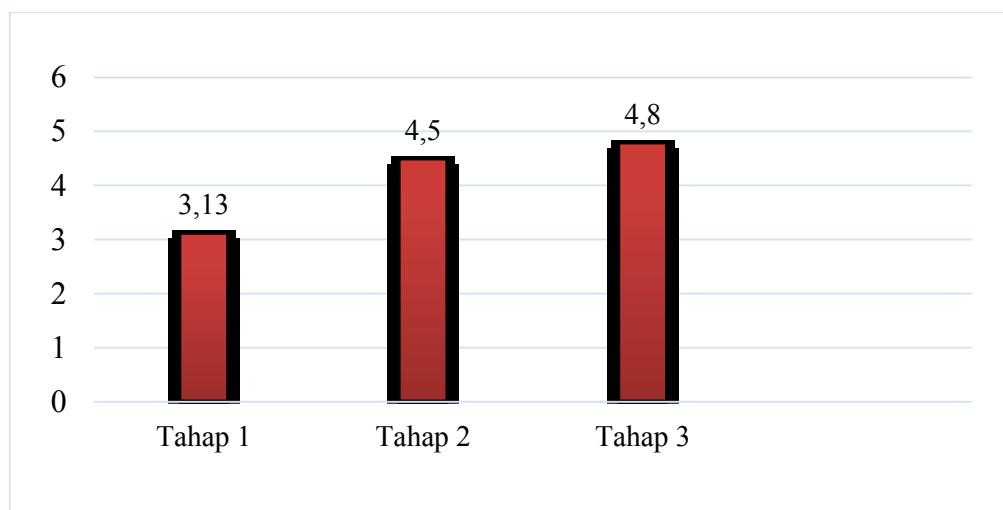
Setelah melakukan revisi pada materi, dilakukan penilaian lagi untuk yang ketiga kalinya. Penilaian oleh ahli materi yang ketiga dilakukan pada tanggal 9 April 2015. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi yang ketiga.

Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Materi Ketiga

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD					✓
2.	Kejelasan petunjuk permainan					✓
3.	Ketepatan cakupan materi					✓
4.	Kebermaknaan materi					✓
5.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
6.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					✓
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					✓
8.	Kesesuaian urutan materi					✓
9.	Kualitas penyajian materi					✓
10.	Keterkinian materi				✓	
11.	Kebenaran materi					✓
12.	Kualitas umpan balik				✓	
13.	Kemenarikan pengemasan materi					✓
14.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar					✓
15.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa					✓
Jumlah					3	12
Jumlah x skor					12	60
Jumlah Total		72				
Rata-rata		4,8				

Hasil penilaian ahli materi yang ketiga memperoleh skor 72 dengan rata-rata 4,8. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media Monopoli Aksara Jawa masuk dalam kriteria sangat baik dan telah layak diuji coba tanpa

revisi. Berikut diagram hasil penilaian ahli materi dari penilaian pertama hingga ketiga.



Gambar 26. Diagram Hasil Penilaian Media Monopoli Aksara Jawa oleh Ahli Materi Tahap Pertama Hingga Tahap Ketiga

Selain penilaian oleh ahli media, media Monopoli Aksara Jawa juga dinilai oleh ahli media. Penilaian media dinilai oleh ahli media Ibu Unik Ambarwati, M.Pd dosen dari jurusan PPSD, Fakultas Ilmu Pendidikan. Penilaian pertama oleh ahli media dilakukan pada tanggal 1 April 2015. Berikut hasil penilaian pertama oleh ahli media.

Tabel 16. Hasil Penilaian Ahli Media Pertama

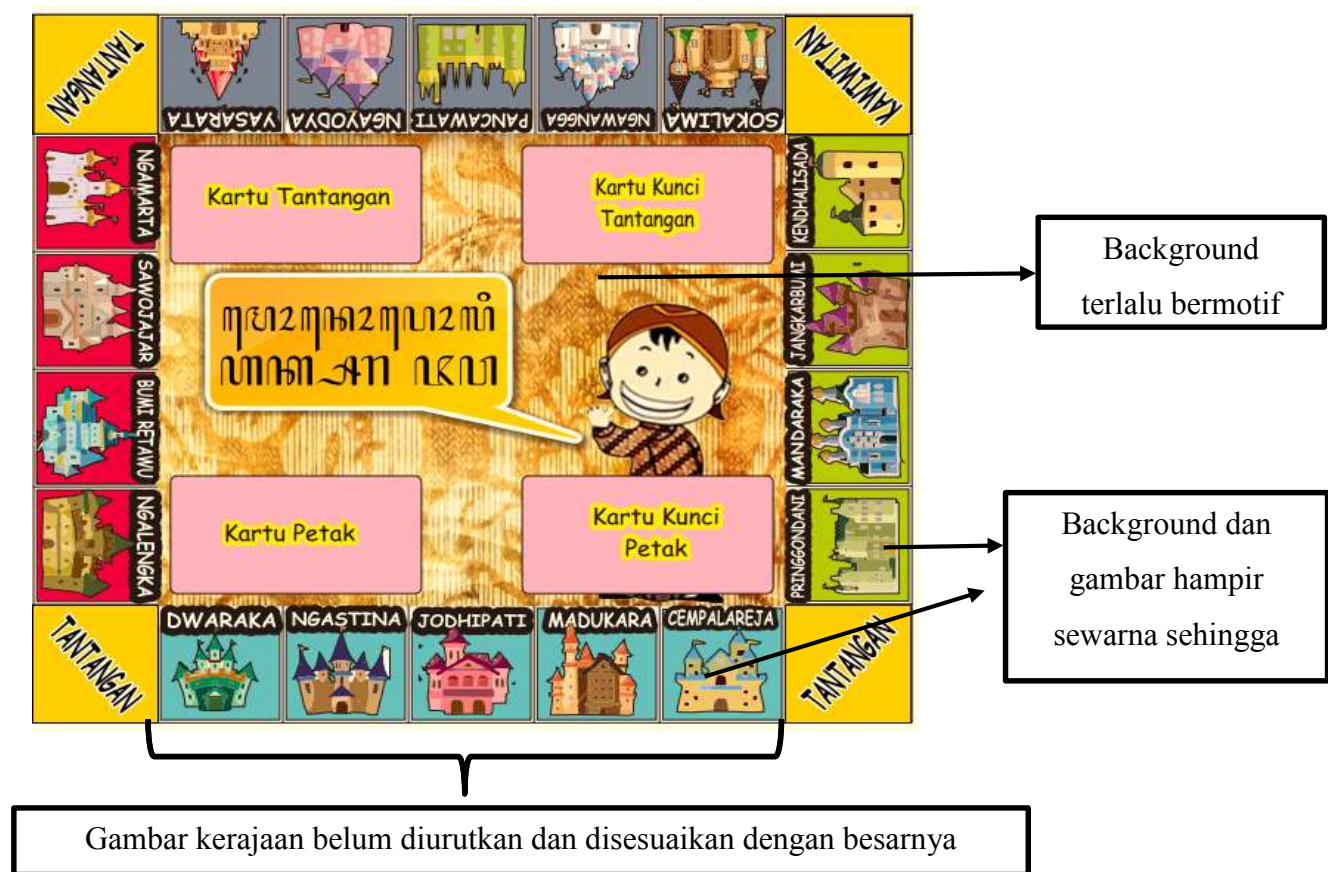
No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)				✓	
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
3.	Kemudahan penggunaan media				✓	
4.	Keamanan media bagi siswa				✓	
5.	Ketepatan jenis huruf				✓	
6.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7.	Keterbacaan tulisan				✓	
8.	Ketepatan komposisi warna			✓		
9.	Ketepatan <i>layout</i>			✓		

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
10.	Ketepatan penggunaan gambar			✓		
11.	Kualitas tampilan media			✓		
12.	Ketepatan ukuran media			✓		
13.	Kualitas pengemasan media			✓		
14.	Ketahanan media			✓		
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar				✓	
16.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
17.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)				✓	
18.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar				✓	
19.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa				✓	
20.	Media bisa digunakan secara independen				✓	
Jumlah				7	13	
Jumlah x skor				21	52	
Jumlah Total		73				
Rata-rata		3,65				

Hasil penilaian ahli media yang pertama memperoleh skor 73 dengan rata-rata 3,65. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media Monopoli Aksara Jawa masuk dalam kriteria baik. Meskipun demikian, ada beberapa komponen yang perlu direvisi sesuai saran. Saran yang diberikan oleh ahli media untuk revisi yang pertama yaitu sebagai berikut.

1. Warna background dan gambar hendaknya tidak mirip, agar gambar terlihat jelas.
2. Warna background terlalu bermotif sehingga tampilan terlalu padat/ ramai.
3. Gambar kerajaan sebaiknya disesuaikan dengan besarnya kerajaan.
4. Gambar kerajaan diurutkan dari kerajaan terkecil ke kerajaan terbesar.
5. Kertas *Dhuwit-dhuwitan* sebaiknya memakai kertas yang kualitas keawetannya lebih baik.

Pada Papan Monopoli Aksara Jawa komponen yang direvisi yaitu *background* utama dan *background* yang ada di papan kerajaan Pringgondani dan kerajaan Cempalareja. Berikut komponen yang direvisi berdasarkan saran dari ahli media. Hal tersebut disebabkan warna *background* utama terlalu bermotif sehingga tampak penuh. Sedangkan pada *background* kerajaan warnanya hampir sama dengan warna gambar kerajaan, sehingga gambar kerajaan kurang jelas. Selain itu, revisi berikutnya yaitu pengurutan penempatan kerajaan dan gambar kerajaan sebaiknya disesuaikan dengan besar kerajaan. Berikut tampilan Papan Monopoli Aksara Jawa sebelum revisi.

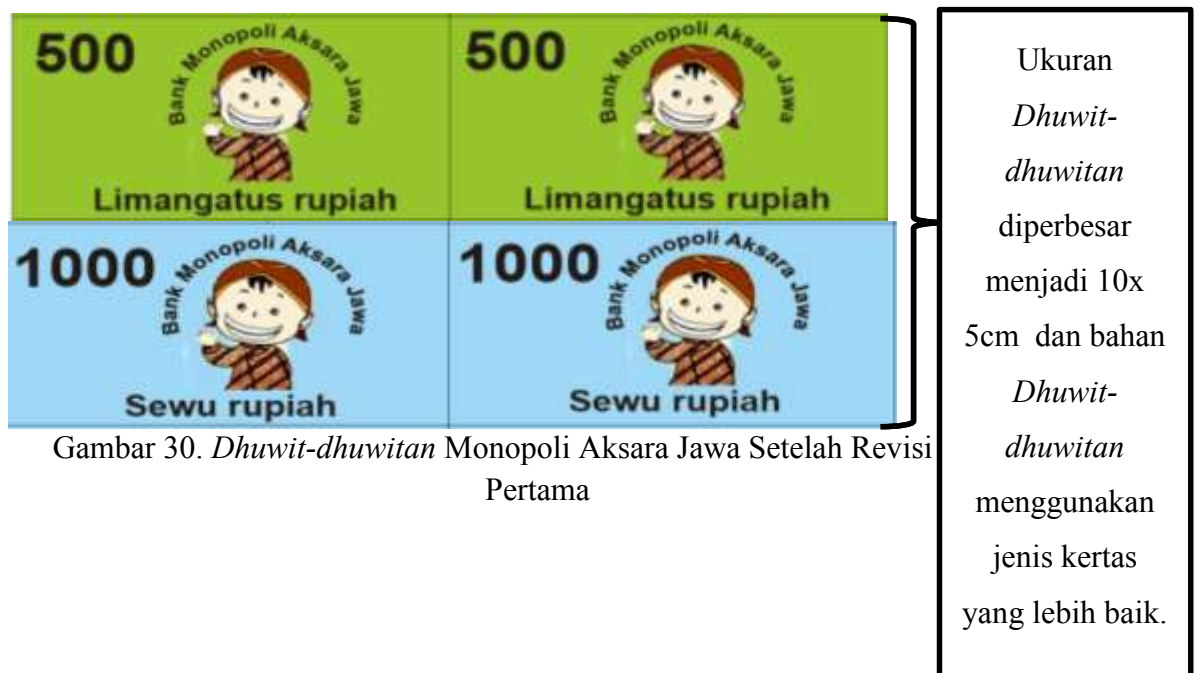


Gambar 27. Papan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Pertama



Gambar 29. *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Pertama

Revisi pada *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa yaitu bahan kertas diganti menggunakan jenis kertas *art paper* yang lebih tebal dan kualitasnya lebih baik dari kertas HVS. Ukuran *Dhuwit-dhuwitan* pun diperbesar menjadi 10 x 5 cm. Berikut tampilan *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa setelah revisi media.



Gambar 30. *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Pertama

Setelah melakukan revisi pada media, dilakukan penilaian lagi untuk yang kedua kalinya. Penilaian oleh ahli media yang kedua dilakukan pada tanggal 6 April 2015. Berikut hasil penilaian oleh ahli media yang kedua.

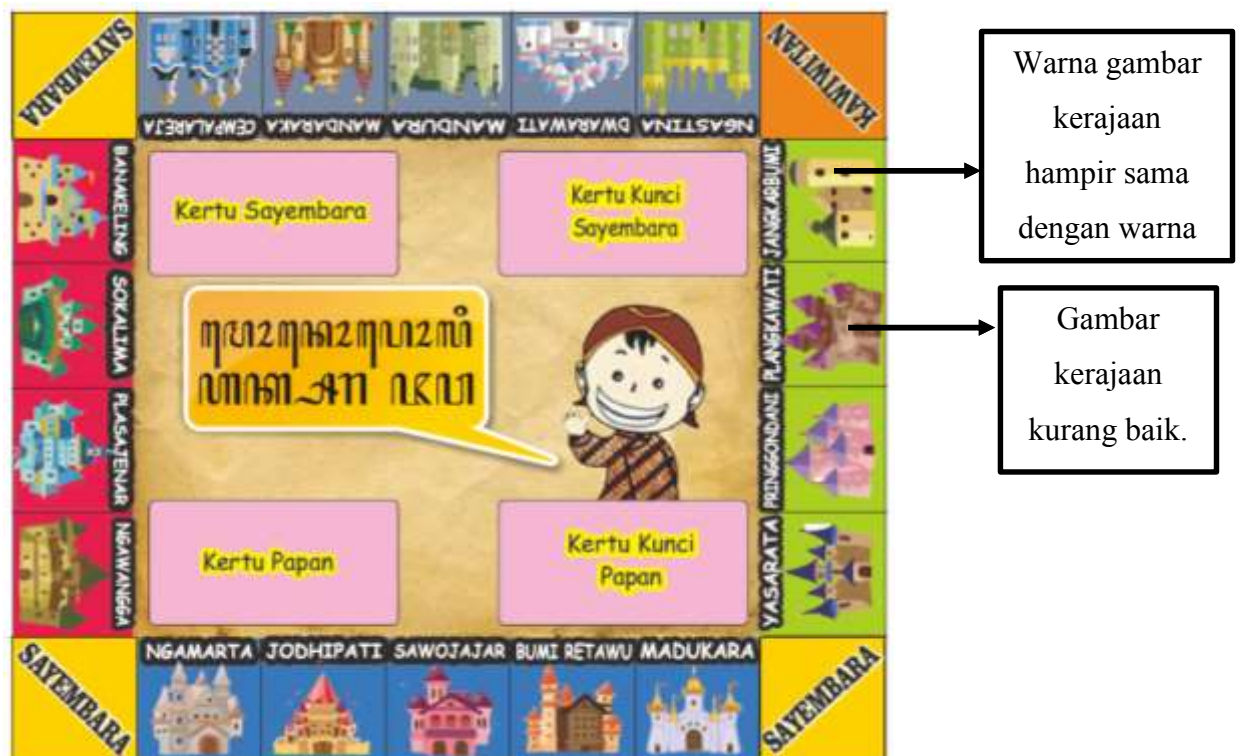
Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Media Kedua

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)			✓		
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
3.	Kemudahan penggunaan media				✓	
4.	Keamanan media bagi siswa				✓	
5.	Ketepatan jenis huruf				✓	
6.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7.	Keterbacaan tulisan				✓	
8.	Ketepatan komposisi warna			✓		
9.	Ketepatan <i>layout</i>				✓	
10.	Ketepatan penggunaan gambar				✓	
11.	Kualitas tampilan media				✓	
12.	Ketepatan ukuran media				✓	
13.	Kualitas pengemasan media			✓		
14.	Ketahanan media				✓	
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar				✓	
16.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
17.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)				✓	
18.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar				✓	
19.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa					✓
20.	Media bisa digunakan secara independen				✓	
Jumlah				3	16	1
Jumlah x skor				9	64	5
Jumlah Total		78				
Rata-rata		3,9				

Berdasarkan penilaian oleh ahli media yang kedua, media Monopoli Aksara Jawa masuk dalam kriteria baik dengan peningkatan nilai sebesar 0,25 dibandingkan dengan hasil penilaian oleh ahli media yang pertama. Meskipun demikian masih ada beberapa komponen yang perlu diperbaiki lagi, yaitu pada tampilan Papan Monopoli Aksara Jawa. Saran dari ahli media untuk revisi media yang kedua yaitu sebagai berikut.

1. Pemilihan warna background dan warna kerajaan sebaiknya tidak mirip atau sewarna agar gambar terlihat jelas.
2. Gambar kerajaan ada yang perlu diperbaiki.
3. Peraturan Monopoli sebaiknya dibuat booklet dan menggunakan jenis kertas yang lebih baik.

Berikut papan Media Monopoli Akasara Jawa sebelum revisi media yang kedua.



Gambar 31. Papan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Kedua

ATURAN MONOPOLI AKSARA JAWA

1. Wong kang dolanan monopoli paling akeh 5 wong lan paling sithik 2 wong. Saben wong kang dolanan milih *bidak* 1 kanggo nglakokake dolanan.
2. Saben wong kang dolanan oleh dhuwit akehe **Rp 10.000,00** kanthi peprincen:
 - a. 6 lembar dhuwit limangatusan (Rp 500,00)
 - b. 7 lembar dhuwit sewuan (Rp 1000,00).
3. Cacahe *dadu* kang dienggo siji. Lakune bidak ing papan monopoli kawiitan saka papan "Kawiitan" tumuju papan kasatriyan werna ijo dhisit lan seteruse.
4. Cacahe papan kang diliwati *bidak* jumbuh karo cacahe titik kang ana ing *dadu*.
5. **Yen bidak mandeg ing papan nagara/ kasatriyan kang durung diduweni**, wong kang nduweni *bidak* kasebut bisa tuku papan kasebut utawa namung liwat.

Tata cara tuku papan nagara/ kasatriyan:

- a. *Bidak* mandeg ing papan nagara/ kasatriyan kang bakal dituku.
- b. Wong kang arep tuku wajib maca tulisan aksara Jawa kang ana ing kertu papan kanthi bener, wacanan dicokake karo kertu kunci papan (sing nyocokake wong kang oleh giliran dolanan selanjute), lan mbayar marang bank jumbuh karo regane papan kang bakal dituku.
- c. Yen wis usaha maca kertu papan nanging ora bener/ ora bisa, tetep wajib tuku papan kasebut jumbuh karo regane lan mbayar denda Rp 1000,00 marang bank.
- d. Wong kang wis tuku papan oleh/ nyimpen kertu papan lan kertu kuncine kanggo bukti wis nduweni papan.

Ing ngisor iki daftar daftar rega lan sewan papan nagara/ kasatriyan.

NO	ARAN PAPAN	REGA	SEWAN
1	Jangkarbumi	Rp 1000,00	Rp 500,00
2	Plangkawati	Rp 1000,00	Rp 500,00
3	Pringgondani	Rp 1000,00	Rp 500,00
4	Yasarata	Rp 1000,00	Rp 500,00
5	Madukara	Rp 2000,00	Rp 1000,00
6	Bumiretawu	Rp 2000,00	Rp 1000,00
7	Sawojajar	Rp 2000,00	Rp 1000,00
8	Jodhipati	Rp 2000,00	Rp 1000,00
9	Ngamarta	Rp 2000,00	Rp 1000,00
10	Ngawangga	Rp 2500,00	Rp 2000,00
11	Banakeling	Rp 2500,00	Rp 2000,00
12	Sokalima	Rp 2500,00	Rp 2000,00
13	Plasajenar	Rp 2500,00	Rp 2000,00
14	Cempalareja	Rp 3000,00	Rp 2500,00
15	Mandaraka	Rp 3000,00	Rp 2500,00
16	Mandura	Rp 3000,00	Rp 2500,00
17	Dwarawati	Rp 3000,00	Rp 2500,00
18	Ngastina	Rp 3000,00	Rp 2500,00

6. **Yen bidak mandeg ing papan kang wis diduweni wong liya**, mula wong kang nduweni *bidak* kasebut wajib maca kertu papan kasebut kanthi bener (sing nyocokake wacanan yaiku wong kang nduweni papan), lan mbayar sewan marang wong kang nduweni papan. Yen ora bisa maca kertu papan mbayar sewane nambah Rp 500,00 marang wong kang nduweni papan.
7. **Yen bidak mandeg ing papan sayembara**, mula wong kang nduweni *bidak* wajib njupuk kertu sayembara lan nindakake prentah kang ana ing kertu kasebut. Yen kasil bisa nindakake kanthi bener, mula oleh dhuwit Rp 1000,00 saka bank. Yen ora bisa nindakake, mula wajib mbayar denda Rp 500,00 marang bank. (sing nyocokake bener/ ora yaiku wong kang oleh giliran dolanan selanjute)
8. **Yen bidak kasil mandheg/ ngliwati papan kawiitan (ngrampungake saputeran)**, mula oleh dhuwit Rp 500,00 saka bank.

Gambar 33. Peraturan Monopoli Aksara Jawa Sebelum Revisi Media Kedua

Revisi dilakukan untuk mengganti tampilan Peraturan Monopoli menjadi Buku *Tata Cara Dolanan* Monopoli Aksara Jawa dan jenis kertas yang digunakan diganti dengan jenis kertas yang lebih baik, yaitu kertas *ivory* 250 gram. Berikut tampilan Buku *Tata Cara Dolanan* Monopoli Aksara Jawa.



Gambar 34. Tampilan Buku *Tata Cara Dolanan* Monopoli Aksara Jawa Setelah Revisi Media Kedua

Setelah melakukan revisi yang kedua kali, media kembali dinilai untuk yang ketiga kali. Penilaian media oleh ahli media yang ketiga dilakukan pada tanggal 8 April 2015. Berikut hasil penilaian ketiga media Monopoli Aksara Jawa oleh ahli media.

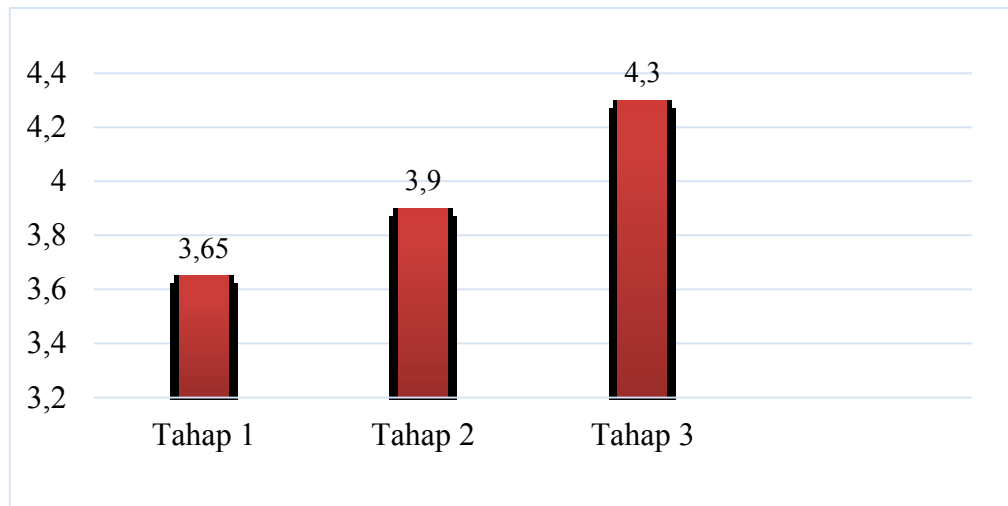
Tabel 18. Hasil Penilaian Ahli Media Ketiga

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)				✓	
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					✓
3.	Kemudahan penggunaan media				✓	
4.	Keamanan media bagi siswa					✓
5.	Ketepatan jenis huruf				✓	
6.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7.	Keterbacaan tulisan				✓	
8.	Ketepatan komposisi warna				✓	
9.	Ketepatan <i>layout</i>				✓	
10.	Ketepatan penggunaan gambar				✓	
11.	Kualitas tampilan media				✓	
12.	Ketepatan ukuran media				✓	
13.	Kualitas pengemasan media				✓	
14.	Ketahanan media				✓	
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar					✓
16.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
17.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)				✓	
18.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar					✓
19.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa					✓
20.	Media bisa digunakan secara independen					✓
Jumlah					14	6
Jumlah x skor					56	30
Jumlah Total		86				
Rata-rata		4,3				

Berdasarkan penilaian oleh ahli media yang ketiga, media Monopoli Aksara

Jawa masuk dalam kriteria sangat baik dan telah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Berikut diagram hasil penilaian ahli media dari penilaian pertama hingga ketiga.



Gambar 35. Diagram Hasil Penilaian Media Monopoli Aksara Jawa oleh Ahli Media Tahap Pertama Hingga Tahap Ketiga

E. Fase *Implementation*

Pada fase ini dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 17 April 2015 setelah media dinilai dan dikatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Media diuji cobakan kepada 28 orang siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta. Teknis uji coba yaitu sebagai berikut.

1. Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara menggunakan Media Monopoli Aksara Jawa.
2. Siswa menggunakan Media Monopoli Aksara Jawa saat pembelajaran selama 60 menit.
3. Setelah selesai menggunakan Media Monopoli Akasara Jawa, siswa mengisi angket tentang Media Monopoli Aksara Jawa.

Berikut hasil uji coba Media Monopoli Aksara Jawa di kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta.

Tabel 19. Hasil Uji Coba Media Monopoli Aksara Jawa

RESPONDEN	INDIKATOR										JUMLAH SKOR PER RESPONDEN	RATA-RATA SKOR PER RESPONDEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	45	4,5
R2	3	4	4	4	4	4	3	4	5	3	38	3,8
R3	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47	4,7
R4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	45	4,5
R5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	46	4,6
R6	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	42	4,2
R7	5	3	5	4	5	5	5	5	3	4	44	4,4
R8	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	44	4,4
R9	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	43	4,3
R10	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	43	4,3
R11	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	45	4,5
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
R13	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	47	4,7
R14	4	4	4	3	5	5	5	4	3	4	41	4,1
R15	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	40	4
R16	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	46	4,6
R17	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	43	4,3
R18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
R19	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	46	4,6
R20	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41	4,1
R21	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	46	4,6
R22	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	44	4,4
R23	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	44	4,4
R24	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	47	4,7
R25	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	45	4,5
R26	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	45	4,5
R27	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	45	4,5
R28	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	43	4,3
JUMLAH	121	122	131	123	123	122	127	131	115	120	1235	123,5
RATA-RATA	4,3	4,4	4,7	4,4	4,4	4,4	4,5	4,7	4,1	4,29	4,41	
KRITERIA											SANGAT BAIK	

Berdasarkan data uji coba di atas, media Monopoli memperoleh skor 1325 dengan rata-rata 4,41. Jika dikonversikan ke dalam data kualitatif maka Media Monopoli Aksara Jawa masuk dalam kriteria sangat baik.

Saat uji coba kepada siswa, diperoleh respon siswa terhadap media Monopoli Aksara Jawa yaitu positif. Berikut beberapa respon siswa terhadap media Monopoli Aksara Jawa.

1. Media Monopoli Aksara Jawa menyenangkan.
2. Tulisan aksara Jawa yang ada di media jelas.
3. Media Monopoli Aksara Jawa bisa membantu belajar membaca aksara Jawa.
4. Media Monopoli Aksara Jawa membuat semakin senang belajar membaca aksara Jawa.
5. Siswa ingin memiliki Media Monopoli Aksara Jawa untuk belajar membaca aksara Jawa.

Respon tersebut diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa setelah menggunakan Media Monopoli Aksara Jawa. Selain penilaian oleh siswa, saat uji coba Media Monopoli Aksara Jawa juga dinilai oleh Praktisi yaitu guru kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta, Bapak Agus Sutikno, M.Si. Berikut hasil penilaian Media Monopoli Aksara Jawa oleh praktisi.

Tabel 20. Hasil Penilaian Praktisi terhadap Materi dan Media Monopoli Aksara Jawa

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)				✓	
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
3.	Kemudahan penggunaan media				✓	
4.	Keamanan media bagi siswa				✓	
5.	Ketepatan jenis huruf				✓	
6.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7.	Keterbacaan tulisan				✓	
8.	Ketepatan komposisi warna				✓	
9.	Ketepatan <i>layout</i>				✓	
10.	Ketepatan penggunaan gambar				✓	
11.	Kualitas tampilan media				✓	
12.	Ketepatan ukuran media				✓	
13.	Kualitas pengemasan media				✓	
14.	Ketahanan media				✓	
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar				✓	
16.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD				✓	
17.	Ketepatan cakupan materi				✓	
18.	Kebermaknaan materi				✓	
19.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
20.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
21.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
22.	Kesesuaian urutan materi				✓	
23.	Kualitas penyajian materi				✓	
24.	Keterkinian materi				✓	

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
25.	Kebenaran materi				✓	
26.	Kualitas umpan balik				✓	
27.	Kemenarikan pengemasan materi				✓	
28.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar				✓	
29.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
30.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)				✓	
31.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar				✓	
32.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa				✓	
33.	Media bisa digunakan secara independen				✓	
Jumlah					33	
Jumlah x skor					132	
Jumlah Total		132				
Rata-rata		4,0				

Berdasarkan hasil penilaian praktisi, media Monopoli memperoleh skor 132 dengan rata-rata 4,0. Jika dikonversikan sesuai pedoman statistik deskriptif kuantitatif maka Media Monopoli Aksara Jawa masuk dalam kriteria baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan penelitian dan pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk pembelajaran membaca siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan (R and D) model Plomp. Prosedur yang dilakukan hingga dihasilkan produk yaitu *preliminary investigation, design, realization, test, evaluation, revision, dan implementation*.

Pada tahap *preliminary Investigation* diperoleh permasalahan pada pembelajaran membaca aksara Jawa yaitu disebabkan keterbatasan media yang digunakan guru. Media yang digunakan guru yaitu berupa tabel aksara Jawa berukuran 50 x 30 cm. Media tersebut terlalu kecil sehingga aksara Jawa yang ada pada media tersebut kurang terbaca oleh siswa. Kualitas keterbacaan media yang rendah ini menyebabkan guru memilih metode ceramah dan penugasan mengerjakan LKS sebagai sarana belajar siswa. Pembelajaran selalu berlangsung demikian sehingga menyebabkan siswa mudah jemu terhadap pembelajaran ini. Siswa yang mudah jemu menjadi malas belajar dan berakibat pada keterampilan membaca aksara Jawa yang rendah. Kurangnya keterampilan membaca siswa terlihat saat membaca aksara Jawa siswa masih menggunakan tabel bantu. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa keterbatasan media menjadi penyebab permasalahan lain sehingga dibutuhkan media lain yang lebih representatif dan dapat membuat guru menyampaikan pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi fokus permasalahan pada penelitian ini yaitu keterbatasan media untuk

pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media tersebut yaitu dengan mengembangkan media Monopoli Aksara Jawa untuk pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta.

Setelah menemukan permasalahan sebagai dasar penelitian pengembangan ini dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu *design*. Tahap *design* dilakukan untuk membuat rancangan media yang akan dikembangkan. Media Monopoli didesain sesuai dengan kajian teori pengembangan media, materi pembelajaran aksara Jawa, dan untuk mengatasi permasalahan keterbatasan media membaca aksara Jawa.

Tahap berikutnya setelah tahap *design* yaitu tahap *realization*. Pada tahap ini media direalisasikan dalam wujud nyata media. Perlengkapan media Monopoli Aksara Jawa yaitu terdiri dari *Papan Monopoli Aksara Jawa*, *Kertu-kertu*, bidak, *dhadhu*, *dhuwit-dhuwitan*, *Buku Tata Cara Dolanan Monopoli Aksara Jawa*, dan Kotak Monopoli Aksara Jawa sebagai wadah perlengkapan media.

Setelah direalisasikan dalam wujud nyata media, tahap selanjutnya yaitu tahap *test, evaluation, and revision*. Tahap *test* dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi validitas media yang dikembangkan dengan cara meminta penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media Monopoli Aksara Jawa. Apabila terdapat penilaian yang rendah pada salah satu komponen media maka dilakukan *evaluation*. *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media. Setelah melalui tahap *evaluation*, dilakukan *revision* untuk memperbaiki kekurangan tersebut. Media Monopoli Aksara Jawa melalui tahap *test/ validasi* sebanyak 6 kali yaitu terdiri dari 3 kali penilaian oleh ahli materi dan

3 kali penilaian oleh ahli media. Sedangkan tahap *Evaluation* dan *Revision* yang dilalui yaitu sebanyak 4 kali, yaitu 2 kali revisi materi dan 2 kali revisi media. Jumlah ahli materi dan ahli media yang menilai Media Monopoli Aksara Jawa masing-masing satu orang.

Hasil validasi materi tahap 1 memperoleh rerata skor 3,13 dengan kriteria cukup. Hasil validasi materi tahap 2 memperoleh rerata skor 4,47 dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi materi tahap 3 memperoleh rerata skor 4,8 dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi media tahap 1 memperoleh rerata skor 3,65 dengan kriteria baik. Hasil validasi media tahap 2 memperoleh rerata skor 3,9 dengan kriteria baik. Hasil validasi media tahap 3 memperoleh rerata skor 4,3 dengan kriteria sangat baik.

Setelah melalui tahap *test*, *evaluation*, and *revision*, maka dilakukan tahap *implementation* yaitu mengimplementasikan Media Monopoli Aksara Jawa pada 28 siswa kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta yang kemudian siswa mengisi angket untuk mengetahui respon siswa terhadap Media Monopoli Aksara Jawa. Hasil dari tahap *implementation* di konversikan ke dalam data kuantitatif sesuai panduan konversi data Eko Putro Widyoko. Hasil tahap *implementation* memperoleh rerata skor 4,41 dengan kriteria sangat baik. Selain penilaian oleh siswa, saat *implementation* Media Monopoli Aksara Jawa juga dinilai oleh praktisi (guru kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta). Hasil penilaian oleh praktisi memperoleh rerata skor 4,0 dengan kriteria baik.

Tingkat validitas media ini dapat diketahui berdasarkan hasil akhir validasi materi dan validasi media yang telah dilakukan pada tahap *test*, hasil penilaian

praktisi, dan hasil *implementation*. Hasil akhir validasi materi yaitu memperoleh rerata skor 4,8 dengan kriteria sangat baik. Hasil akhir validasi media yaitu memperoleh rerata skor 4,3 dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian praktisi yaitu memperoleh rerata skor 4,0 dengan kriteria baik. Hasil *implementation* yaitu memperoleh skor 4,41 dengan kriteria sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan produk yang dihasilkan dan hasil penelitian yang telah diperoleh, ada beberapa saran untuk penggunaan produk dan penelitian pengembangan selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan belum diketahui keefektifannya dalam meningkatkan prestasi belajar, sehingga bisa dilakukan penelitian selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan prestasi belajar membaca aksara Jawa.
2. Produk yang dihasilkan baru sebatas mengembangkan media untuk pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV, sehingga pengembangan media selanjutnya dapat untuk pembelajaran menulis aksara Jawa ataupun pengembangan materi untuk pembelajaran aksara Jawa di kelas V dan VI.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press
- Azhar Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darusuprpta. (2003). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Nusantara.
- Dwi Sunar Prasetyono. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Siswa Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan Walinono. (1995). *Pengajaran Membaca dan Menulis*. Surabaya: Ben Makara Wisesa.
- Maisaroh, Novi. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berorientasi Cooperative Learning Pada Siswa SD Menggunakan Bahan Daur Ulang*. Yogyakarta: UNY.
- Rochmad. (2012). "Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika". Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613/2672>, pada tanggal 3 Februari 2015.
- Sanjaya, Wina. (2008) *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suwardi Endraswara. (2009). *30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

**ANGKET PENILAIAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA
KELAS IV SD**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : IV
Pengembang/ NIM : Fatimatuz Zahro/ 11108242017
Ahli Materi : Siti Mulyani, M. Hum.

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian/ informasi tentang kualitas materi yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diisikan pada kolom penilaian dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian dengan skala penilaian:
5 = Sangat Baik 2 = Kurang
4 = Baik 1 = Sangat Kurang
3 = Cukup

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD		✓			
2.	Kejelasan petunjuk permainan			✓		
3.	Ketepatan cakupan materi			✓		
4.	Kebermaknaan materi			✓		
5.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa			✓		
6.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa		✓			
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa		✓			
8.	Kesesuaian urutan materi				✓	
9.	Kualitas penyajian materi				✓	
10.	Keterkinian materi			✓		
11.	Kebenaran materi			✓		
12.	Kualitas umpan balik			✓		
13.	Kemenarikan pengemasan materi				✓	
14.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar				✓	
15.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	

Saran: Gunakan kata dalam Bahasa Jawa, materi disesuaikan dengan SK dan KD, gunakan kata yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil penilaian di atas terhadap media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV SD, maka media tersebut dinyatakan:

- ☐ layak diuji coba tanpa revisi.
- ☐ layak diuji coba dengan revisi sesuai saran.
- ☒ tidak layak diuji coba.

Yogyakarta, 30 Maret 2015

Ahli Materi

Siti Mulyani, M. Hum.

NIP 19620729 198703 2 002

**ANGKET PENILAIAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA
KELAS IV SD**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas : IV

Pengembang/ NIM : Fatimatuz Zahro/ 11108242017

Ahli Materi : Siti Mulyani, M. Hum.

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian/ informasi tentang kualitas materi yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diisikan pada kolom penilaian dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian dengan skala penilaian:

5 = Sangat Baik

2 = Kurang

4 = Baik

1 = Sangat Kurang

3 = Cukup

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD				✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan				✓	
3.	Ketepatan cakupan materi				✓	
4.	Kebermaknaan materi				✓	
5.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
6.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
8.	Kesesuaian urutan materi					✓
9.	Kualitas penyajian materi					✓
10.	Keterkinian materi				✓	
11.	Kebenaran materi					✓
12.	Kualitas umpan balik					✓
13.	Kemenarikan pengemasan materi					✓
14.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar					✓
15.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa					✓

Saran: Revisi aturan permainan monopoli dan gunakan kata dalam Bahasa Jawa.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil penilaian di atas terhadap media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV SD, maka media tersebut dinyatakan:

- ☐ layak diuji coba tanpa revisi.
- ☒ layak diuji coba dengan revisi sesuai saran.
- ☐ tidak layak diuji coba.

Yogyakarta, 2 April 2015

Ahli Materi



Siti Mulyani, M. Hum.

NIP 19620729 198703 2 002

Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III

ANGKET PENILAIAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA
KELAS IV SD

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : IV
Pengembang/ NIM : Fatimatuz Zahro/ 11108242017
Ahli Materi : Siti Mulyani, M. Hum.

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian/ informasi tentang kualitas materi yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diisikan pada kolom penilaian dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian dengan skala penilaian:
5 = Sangat Baik 2 = Kurang
4 = Baik 1 = Sangat Kurang
3 = Cukup

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD					✓
2.	Kejelasan petunjuk permainan					✓
3.	Ketepatan cakupan materi					✓
4.	Kebermaknaan materi					✓
5.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
6.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					✓
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					✓
8.	Kesesuaian urutan materi					✓
9.	Kualitas penyajian materi					✓
10.	Keterkinian materi				✓	
11.	Kebenaran materi					✓
12.	Kualitas umpan balik				✓	
13.	Kemenarikan pengemasan materi					✓
14.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar					✓
15.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa					✓

Saran: Media bisa diuji cobakan pada proses pembelajaran
Bahasa Jawa.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil penilaian di atas terhadap media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV SD, maka media tersebut dinyatakan:

- ☒ layak diuji coba tanpa revisi.
- ☐ layak diuji coba dengan revisi sesuai saran.
- ☐ tidak layak diuji coba.

Yogyakarta, 9 April 2015

Ahli Materi



Siti Mulyani, M. Hum.

NIP 19620729 198703 2 002

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

ANGKET PENILAIAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA
KELAS IV SD

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas : IV

Pengembang/ NIM : Fatimatuz Zahro/ 11108242017

Ahli Media : Unik Ambarwati, M. Pd.

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian/ informasi tentang kualitas materi yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diisikan pada kolom penilaian dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian dengan skala penilaian:
5 = Sangat Baik 2 = Kurang
4 = Baik 1 = Sangat Kurang
3 = Cukup

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)			✓		
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
3.	Kemudahan penggunaan media				✓	
4.	Keamanan media bagi siswa				✓	
5.	Ketepatan jenis huruf				✓	
6.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7.	Keterbacaan tulisan				✓	
8.	Ketepatan komposisi warna			✓		
9.	Ketepatan <i>layout</i>			✓		
10.	Ketepatan penggunaan gambar			✓		
11.	Kualitas tampilan media			✓		
12.	Ketepatan ukuran media			✓		
13.	Kualitas pengemasan media			✓		
14.	Ketahanan media			✓		
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar				✓	
16.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
17.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)				✓	
18.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar				✓	

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
19.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa				✓	
20.	Media bisa digunakan secara independen				✓	

Saran:

Kejelasan warna, gambar, urutan gambar, kualitas bahan cetak

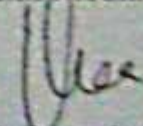
Kesimpulan:

Berdasarkan hasil penilaian di atas terhadap media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV SD, maka media tersebut dinyatakan:

- ☐ layak diuji coba tanpa revisi.
- ☐ layak diuji coba dengan revisi sesuai saran.
- ☒ tidak layak diuji coba.

Yogyakarta, 1 April 2015

Ahli Media



Unik Ambarwati, M.Pd.
NIP 197910142003012001

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

**ANGKET PENILAIAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA
KELAS IV SD**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : IV
Pengembang/ NIM : Fatimatuz Zahro/ 11108242017
Ahli Media : Unik Ambarwati, M. Pd.

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian/ informasi tentang kualitas materi yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diisikan pada kolom penilaian dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian dengan skala penilaian:
5 = Sangat Baik 2 = Kurang
4 = Baik 1 = Sangat Kurang
3 = Cukup

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)			✓		
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
3.	Kemudahan penggunaan media				✓	
4.	Keamanan media bagi siswa				✓	
5.	Ketepatan jenis huruf				✓	
6.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7.	Keterbacaan tulisan				✓	
8.	Ketepatan komposisi warna			✓		
9.	Ketepatan <i>layout</i>				✓	
10.	Ketepatan penggunaan gambar				✓	
11.	Kualitas tampilan media				✓	
12.	Ketepatan ukuran media				✓	
13.	Kualitas pengemasan media			✓		
14.	Ketahanan media				✓	
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar				✓	
16.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
17.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)				✓	
18.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar				✓	

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
19.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa					✓
20.	Media bisa digunakan secara independen				✓	

Saran:

- kualitas bahan petunjuk penggunaan
- pemilihan warna background

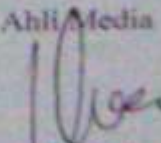
Kesimpulan:

Berdasarkan hasil penilaian di atas terhadap media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV SD, maka media tersebut dinyatakan:

- ☐ layak diuji coba tanpa revisi.
- ☒ layak diuji coba dengan revisi sesuai saran.
- ☐ tidak layak diuji coba.

Yogyakarta, 6 April 2015

Ahli Media



Umik Ambarwati, M.Pd.

NIP 197910142005012001

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media Tahap III

**ANGKET PENILAIAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA
KELAS IV SD**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : IV
Pengembang/ NIM : Fatimatuz Zahro/ 11108242017
Ahli Media : Unik Ambarwati, M. Pd.

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian/ informasi tentang kualitas materi yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diisikan pada kolom penilaian dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian dengan skala penilaian:
5 = Sangat Baik 2 = Kurang
4 = Baik 1 = Sangat Kurang
3 = Cukup

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)				✓	
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					✓
3.	Kemudahan penggunaan media				✓	
4.	Keamanan media bagi siswa					✓
5.	Ketepatan jenis huruf				✓	
6.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7.	Keterbacaan tulisan				✓	
8.	Ketepatan komposisi warna				✓	
9.	Ketepatan <i>layout</i>				✓	
10.	Ketepatan penggunaan gambar				✓	
11.	Kualitas tampilan media				✓	
12.	Ketepatan ukuran media				✓	
13.	Kualitas pengemasan media				✓	
14.	Ketahanan media				✓	
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar					✓
16.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
17.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)				✓	
18.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar					✓

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
19.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa					✓
20.	Media bisa digunakan secara independen					✓

Saran:

.....

.....

.....

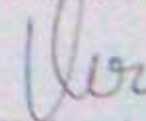
Kesimpulan:

Berdasarkan hasil penilaian di atas terhadap media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV SD, maka media tersebut dinyatakan:

- ☒ layak diuji coba tanpa revisi.
- ☐ layak diuji coba dengan revisi sesuai saran.
- ☐ tidak layak diuji coba.

Yogyakarta, 8 April 2015

Ahli Media



Unik Ambarwati, M.Pd.
NIP 197910142003012001

**ANGKET PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA
MONOPOLI AKSARA JAWA**

Nama:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan menyilang (X) salah satu pilihan jawaban.

1. Apakah petunjuk penggunaan medianya jelas?
a. Sangat Jelas c. Cukup Jelas e. Tidak Jelas
b. Jelas d. Kurang Jelas
2. Apakah petunjuk permainannya jelas?
a. Sangat Jelas c. Cukup Jelas e. Tidak Jelas
b. Jelas d. Kurang Jelas
3. Apakah kamu senang belajar membaca aksara Jawa menggunakan media monopoli?
a. Sangat Senang c. Cukup Senang e. Tidak Senang
b. Senang d. Kurang Senang
4. Apakah papan media monopoli aksara Jawa bagus?
a. Sangat Bagus c. Cukup Bagus e. Tidak Bagus
b. Bagus d. Kurang Bagus
5. Apakah tulisan pada media monopoli aksara Jawa jelas?
a. Sangat Jelas c. Cukup Jelas e. Tidak Jelas
b. Jelas d. Kurang Jelas
6. Apakah media monopoli aksara Jawa bisa membantumu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa?
a. Sangat Membantu c. Cukup Membantu e. Tidak Membantu
b. Membantu d. Kurang Membantu
7. Apakah media monopoli aksara Jawa menarik?
a. Sangat menarik c. Cukup Menarik e. Tidak Menarik
b. Menarik d. Kurang Menarik
8. Apakah kamu ingin memiliki media monopoli aksara Jawa?
a. Sangat ingin c. Cukup Ingin e. Tidak Ingin
b. Ingin d. Kurang Ingin
9. Apakah belajar menggunakan media monopoli aksara Jawa dapat meningkatkan semangatmu dalam belajar aksara Jawa?
a. Sangat Meningkatkan c. Cukup Meningkatkan e. Tidak Meningkatkan
b. Meningkatkan d. Kurang Meningkatkan
10. Apakah media monopoli aksara Jawa mudah dibawa kemana-mana?
a. Sangat Mudah c. Cukup Mudah e. Tidak Mudah
b. Mudah d. Kurang Mudah

Lampiran 8. Hasil Uji Coba

RESPONDEN	INDIKATOR										JUMLAH SKOR PER RESPONDEN	RATA-RATA SKOR PER RESPONDEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	45	4,5
R2	3	4	4	4	4	4	3	4	5	3	38	3,8
R3	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47	4,7
R4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	45	4,5
R5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	46	4,6
R6	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	42	4,2
R7	5	3	5	4	5	5	5	5	3	4	44	4,4
R8	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	44	4,4
R9	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	43	4,3
R10	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	43	4,3
R11	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	45	4,5
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
R13	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	47	4,7
R14	4	4	4	3	5	5	5	4	3	4	41	4,1
R15	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	40	4
R16	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	46	4,6
R17	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	43	4,3
R18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
R19	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	46	4,6
R20	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41	4,1
R21	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	46	4,6
R22	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	44	4,4
R23	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	44	4,4
R24	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	47	4,7
R25	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	45	4,5
R26	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	45	4,5
R27	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	45	4,5
R28	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	43	4,3
JUMLAH	121	122	131	123	123	122	127	131	115	120	1235	123,5
RATA-RATA	4,3	4,4	4,7	4,4	4,4	4,4	4,5	4,7	4,1	4,29	4,41	
KRITERIA											SANGAT BAIK	

**ANGKET PENILAIAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA
UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA
KELAS IV SD**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : IV
Pengembang/ NIM : Fatimatuz Zahro/ 11108242017
Praktisi : Agus Sutikno, S.Pd., M.Si.

Petunjuk:

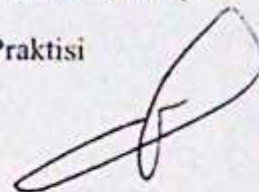
1. Lembar penilaian ini diisi oleh praktisi (guru).
2. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian/ informasi tentang kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diisikan pada kolom penilaian dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian dengan skala penilaian:
5 = Sangat Baik 2 = Kurang
4 = Baik 1 = Sangat Kurang
3 = Cukup

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan)				✓	
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
3.	Kemudahan penggunaan media				✓	
4.	Keamanan media bagi siswa				✓	
5.	Ketepatan jenis huruf				✓	
6.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7.	Keterbacaan tulisan				✓	
8.	Ketepatan komposisi warna				✓	
9.	Ketepatan <i>layout</i>				✓	
10.	Ketepatan penggunaan gambar				✓	
11.	Kualitas tampilan media				✓	
12.	Ketepatan ukuran media				✓	
13.	Kualitas pengemasan media				✓	
14.	Ketahanan media				✓	
15.	Media dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar				✓	
16.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD				✓	
17.	Ketepatan cakupan materi				✓	
18.	Kebermaknaan materi				✓	
19.	Isi materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
20.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
21.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
22.	Kesesuaian urutan materi				✓	
23.	Kualitas penyajian materi				✓	
24.	Keterkinian materi				✓	
25.	Kebenaran materi				✓	
26.	Kualitas umpan balik				✓	
27.	Kemenarikan pengemasan materi				✓	

No	Komponen	Penilaian				
		1	2	3	4	5
28.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar				✓	
29.	Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran aksara Jawa				✓	
30.	Kemudahan dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)				✓	
31.	Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar				✓	
32.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa				✓	
33.	Media bisa digunakan secara independen				✓	

Yogyakarta, 17 - 9 - 2015

Praktisi



Agus Sutikno, S.Pd., M.Si.
NIP. 19780805200641026

Lampiran 10. Foto Produk Media Monopoli Aksara Jawa



Gambar 1. Perlengkapan Media Monopoli Aksara Jawa di Dalam Wadah



Gambar 2. Perlengkapan Media Monopoli Aksara Jawa di Luar Wadah



Gambar 3. Papan Monopoli Aksara Jawa



Gambar 4. Kertu Papan Monopoli Aksara Jawa



Gambar 5. *Kartu Kunci Papan* Monopoli Aksara Jawa



Gambar 6. *Kartu Sayembara* Monopoli Aksara Jawa



Gambar 7. *Kertu Kunci Sayembara* Monopoli Aksara Jawa



Gambar 8. *Dhuwit-dhuwitan* Monopoli Aksara Jawa



Gambar 9. Bidak dan *Dhadhu* Monopoli Aksara Jawa



Gambar 10. Buku *Tata Cara Dolanan* Monopoli Aksara Jawa

Lampiran 11. Dokumentasi Uji Coba



Gambar 1. Siswa Membaca Peraturan Permainan Monopoli Aksara Jawa



Gambar 2. Siswa Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan Dalam Permainan Monopoli Aksara Jawa



Gambar 3. Siswa Bermain dan Belajar Membaca Aksara Jawa Menggunakan Media Monopoli Aksara Jawa



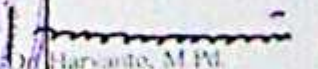



Gambar 4. Siswa Bermain dan Belajar Membaca Aksara Jawa Menggunakan Media Monopoli Aksara Jawa



Gambar 6. Siswa Bermain dan Belajar Membaca Aksara Jawa Menggunakan Media Monopoli Aksara Jawa

Lampiran 12. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN <small>Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 Telp:(0274) 586168 Haring, Fax:(0274) 540611, Dekan Telp: (0274) 520694 Telp:(0274) 586168 Psw: (221, 223, 224, 249, 344, 345, 356, 368, 369, 401, 402, 403, 412)</small>	 <small>Confidence No. 12002/08807</small>
No. : 2469/UN34.11/PL/2015		7 April 2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal		
Hal : Permohonan izin Penelitian		
 Yth. Walikota Yogyakarta Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta Jl. Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165 Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241 Yogyakarta		
<p>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:</p>		
Nama	: Fatimatuz Zahro	
NIM	: 11108241017	
Prodi/Jurusan	: PGSD/PPSD	
Alamat	: Jl. Pramuka RT 4/ RW 6 Sokaraja Kulon, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah	
<p>Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:</p>		
Tujuan	: Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi	
Lokasi	: SD N Lempuyangan I Yogyakarta	
Subyek	: Siswa kelas IV	
Obyek	: Penggunaan Media Monopoli Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca di Kelas IV	
Waktu	: April-Juni 2015	
Judul	: Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SD N Lempuyangan I Yogyakarta	
<p>Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.</p>		
		Dekan,  Dr. Haryanto, M.Pd NIP.196009021987021001
		
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		



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenen No. 50 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562582
Fax (0274) 555241
E-MAIL : perizinan@yogyakarta.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upi@yogyakarta.go.id
WEBSITE : www.perizinan.yogyakarta.go.id

SURAT IZIN

NOMOR 070/1337

2273/34

Membaca Surat

Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 2404/UN34.11/PL/2015

Tanggal 7 April 2015

Mengingat

1. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
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 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta

Dijinkan Kepada

Nama : FATIMATUZ ZAHRO
No. Mhs/ NIM : 11108241017
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : P. Sarjiman, M Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV SD N LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA

Lokasi/Responder

Kota Yogyakarta

Waktu

9 April 2015 s/d 9 Juli 2015

Lampiran

Proposal dan Daftar Pertanyaan

Dengan Ketentuan

1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cc: Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan 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 Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin


FATIMATUZ ZAHRO

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada Tanggal 9-4-2015
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris


Dis. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada

1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Tls

Lampiran 13. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI LEMPUYANGAN I
Alamat : Jl. Tukangan No. 6 Yogyakarta Kode Pos : 55212 Telp. (0274) 544752
EMAIL : lempuyangan1@gmail.com
HOTLINE SMS : 08122780001 HOTLINE EMAIL : upk1@yogjakota.go.id
WEBSITE : http://lempuyangan1.blogspot.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422/170

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta Kecamatan Danurejan Kota Yogyakarta, Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta :

Nama	: Sarjono, S.Pd.
NIP	: 19590320 197912 1 005
Pangkat/Gol.	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri Lempuyangan I

Menerangkan bahwa :

Nama	: Fatimatuz Zahro
Pekerjaan	: Mahasiswa
Jurusan/ Prodi	: PPSD/ PGSD
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
NIM	: 11108241017

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SD N Lempuyangan I Yogyakarta pada Tahun Pelajaran 2014/2015 tanggal 17 April 2015 dengan judul penelitian **"PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS IV SD N LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA"**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 April 2015
Kepala Sekolah

SARJONO, S.Pd.
NIP. 19590320 197912 1 005




SEGORO AMARTO
Semangat Gotong-Royong Agawe Majune Ngayogyakarta
Kemandirian - Kedisiplinan - Kenedulian - Kebersamaan