

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR WAYANG
PANDAWA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
DI KELAS IV SD WONOSARI IV**

SKRIPSI

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



Oleh:
Nuri Fatimah
NIM 11108241103

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

PERSETUJUAN

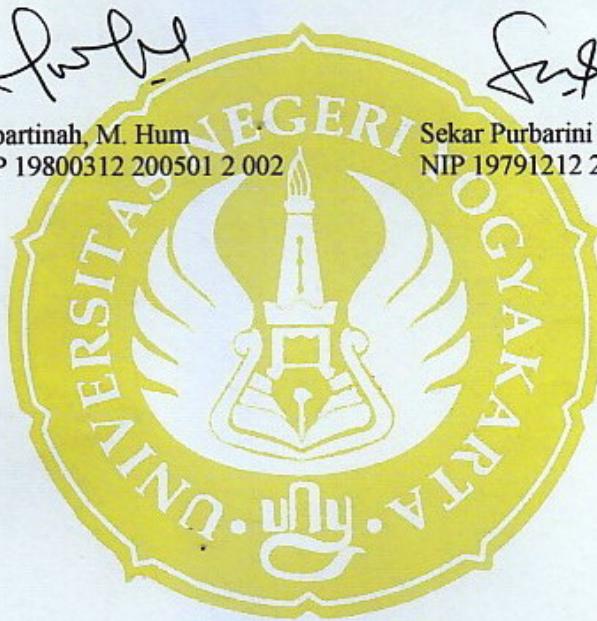
Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR WAYANG PANDAWA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS IV SD WONOSARI IV” yang telah disusun oleh Nuri Fatimah, NIM 11108241103 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing Skripsi I

Yogyakarta, 1 Juli 2015
Pembimbing Skripsi II

Supartinah, M. Hum
NIP 19800312 200501 2 002

Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.
NIP 19791212 200501 2 003

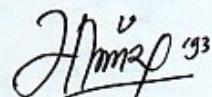


PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti kaidah karya ilmiah yang telah lazim.

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

Yogyakarta, 1 Juli 2015
Yang menyatakan,

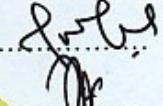
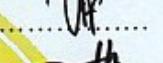


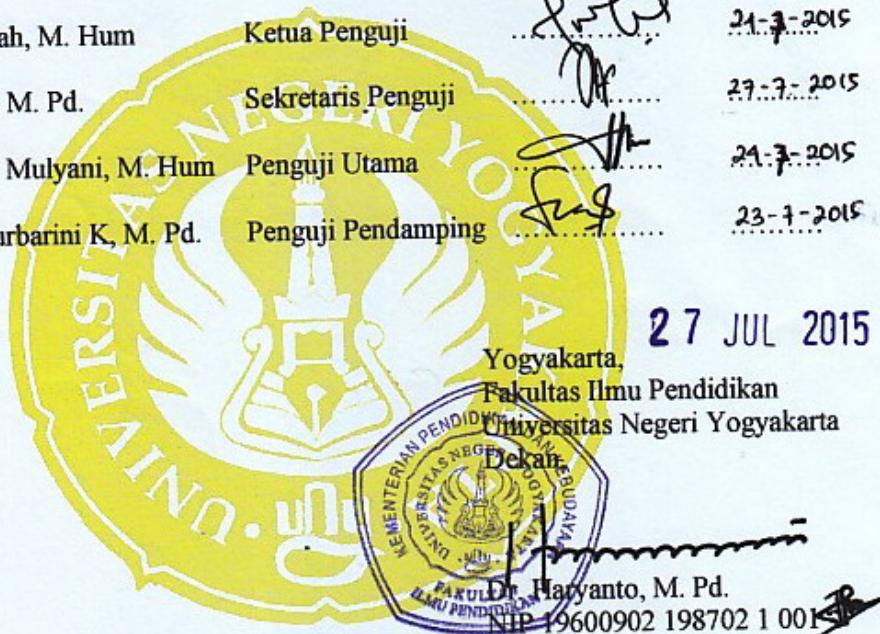
Nuri Fatimah
NIM 11108241103

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR WAYANG PANDAWA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS IV SD WONOSARI IV" yang disusun oleh Nuri Fatimah, NIM 11108241103 ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 14 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Supartinah, M. Hum	Ketua Penguji		21-7-2015
Haryani, M. Pd.	Sekretaris Penguji		27-7-2015
Dra. Siti Mulyani, M. Hum	Penguji Utama		24-7-2015
Sekar Purbarini K, M. Pd.	Penguji Pendamping		23-7-2015



27 JUL 2015

MOTTO

“Belajar adalah pahala, bukan hukuman.”

“Belajar adalah bersenang-senang, bukan bersusah payah.”

Belajar adalah suatu kehormatan, bukan sesuatu yang hina”

-Glenn Doman-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR WAYANG
PANDAWA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
DI KELAS IV SD WONOSARI IV**

Oleh
Nuri Fatimah
NIM 11108241103

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan *Borg&Gall* dengan sembilan tahapan. Tahap pengembangan media yang dilakukan yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan produk, 3) mengembangkan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi produk hasil uji coba I, 6) uji coba lapangan utama, 7) merevisi produk hasil uji coba II, 8) uji coba lapangan operasional, dan 9) revisi tahap akhir. Subjek uji coba adalah siswa kelas IV SD Wonosari IV tahun ajaran 2014/2015. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi dan media serta angket pengguna. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil validasi dan uji coba produk menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan semua aspek yang divalidasi dan diujikan. Validasi materi dilakukan 2 tahap dengan hasil penilaian pada tahap I mendapatkan rerata 4,6 sehingga masuk dalam kriteria “sangat baik” dan validasi tahap II mendapatkan rerata 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Validasi materi dilakukan 3 tahap dengan hasil validasi tahap I mendapatkan rerata 3,8 dengan kriteria “baik”, validasi tahap II mendapatkan rerata 4 dengan kriteria “baik” dan validasi tahap III mendapatkan rerata 4,17 dengan kriteria “baik”. Uji coba media dilakukan 3 tahap dengan hasil rerata 4,57; 4,47; dan 4,58 yang semuanya masuk pada kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil dari uji kelayakan tersebut, media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV.

Kata kunci: *pengembangan media, kartu kata bergambar, wayang Pandawa, pembelajaran bahasa Jawa.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV”.

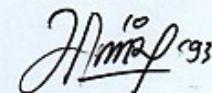
Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan menyediakan fasilitas untuk belajar dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Ibu Supartinah, M.Hum. selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran, ketelatenan, dan perhatian telah membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd. selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan perhatian telah membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Affendy Widayat, M.Phil. selaku ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam mencapai kelayakan media.

7. Ibu Unik Ambarwati, M. Pd. selaku ahli media yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam mencapai kelayakan media.
8. Keluarga besar SD Wonosari IV yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan agar skripsi ini cepat selesai.
10. Kakakku tercinta dan keluarga yang selalu bersedia menjadi tempat penulis melepas lelah dan penat.
11. Aulia Azmi Masna, S.Pd. selaku desainer grafis yang telah rela mengorbankan waktu, pikiran, dan tenaga demi terselesainya media kartu kata bergambar wayang Pandawa.
12. Teman-teman kelas I PGSD 2011 yang telah menjadi teman seperjuangan selama 4 tahun hingga skripsi ini selesai.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan karya tulis ini.

Yogyakarta, 1 Juli 2015
Penulis



Nuri Fatimah

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB IPENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Mengenai Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa	10
2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa.....	11
3. Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa di SD	12
a. Ruang Lingkup Materi Bahasa Jawa di SD	13
b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD Kelas IV	13

B.	Kajian Mengenai Materi Wayang Pandawa.....	14
1.	Pengertian Wayang Pandawa	14
2.	Silsilah Keluarga Pandawa.....	19
C.	Kajian Mengenai Karakteristik Siswa Sekolah Dasar kelas IV	20
1.	Perkembangan Berpikir Siswa	20
2.	Tugas-tugas Perkembangan Siswa	22
D.	Kajian Mengenai Media Pembelajaran	23
1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	24
2.	Jenis-jenis Media Pembelajaran	25
3.	Manfaat Media Pembelajaran.....	27
4.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	28
E.	Kajian Mengenai Media Kartu Kata Bergambar	30
1.	Pengertian Media <i>Kartu Kata</i> Bergambar.....	30
2.	Fungsi dan Manfaat Media Kartu Kata Bergambar	31
3.	Karakteristik Media Kartu Kata Bergambar	33
4.	Unsur-unsur dan Elemen-Elemen Kartu Kata Bergambar.....	34
5.	Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar.....	39
F.	Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa dalam Pembelajaran.....	43
G.	Penelitian Yang Relevan	44
H.	Kerangka Pikir	45
I.	Difinisi Operasional	47

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	48
B.	Prosedur Penelitian.....	49
C.	Validasi dan Uji Coba Produk.....	52
D.	Setting dan Subyek Penelitian.....	54
E.	Jenis dan Sumber Data	54
F.	Instrumen Pengumpul Data	55
G.	Langkah-langkah Pengadaan Instrumen	55
H.	Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	63
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	63
2. Perencanaan Produk.....	64
3. Mengembangkan Produk Awal.....	65
a. Desain Awal Produk	65
b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	70
4. Uji Coba Lapangan Awal.....	98
5. Revisi Produk Hasil Uji Coba I.....	100
6. Uji Coba Lapangan Utama.....	100
7. Revisi Produk Hasil Uji Coba II	101
8. Uji Coba Lapangan Operasional	102
9. Revisi Tahap Akhir	103
B. Deskripsi Produk Akhir.....	104
C. Pembahasan	107

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	109
B. Keterbatasan Penelitian Pembahasan	109
C. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 Tokoh Wayang Yudhistira	15
Gambar 2 Tokoh Wayang Bima	16
Gambar 3 Tokoh Wayang Arjuna	17
Gambar 4 Tokoh Wayang Nakula.....	18
Gambar 5 Tokoh Wayang Sadewa.....	19
Gambar 6 Silsilah Wayang Pandawa	20
Gambar 7 Tampilan Kemasan Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa	66
Gambar 8 Tampilan Kartu Tokoh Yudhistira	67
Gambar 9 Tampilan Kartu Tokoh Bima	67
Gambar 10 Tampilan Kartu Tokoh Arjuna.....	67
Gambar 11 Tampilan Kartu Tokoh Nakula	68
Gambar 12 Tampilan Kartu Tokoh Sadewa.....	68
Gambar 13 Tampilan Sampul Depan dan Belakang	69
Gambar 14 Tampilan KD dan Tujuan Penggunaan Media.....	69
Gambar 15 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media.....	69
Gambar 16 Tampilan Kartu Gambar Wayang Nakula Sebelum Revisi ...	72
Gambar 17 Tampilan Kartu Gambar Wayang Sadewa Sebelum Revisi..	72
Gambar 18 Tampilan Kartu Gambar Wayang Nakula Sesudah Revisi	73
Gambar 19 Tampilan Kartu Gambar Wayang Sadewa Sesudah Revisi ...	73
Gambar 20 Tampilan Kartu Watak Arjuna Sebelum Revisi.....	74
Gambar 21 Tampilan Kartu Watak Arjuna Sesudah Revisi	75
Gambar 22 Tampilan Kartu Watak Yudhistira Sebelum Revisi	75
Gambar 23 Tampilan Kartu Watak Yudhistira Sesudah Revisi.....	76
Gambar 24 Tampilan Kartu Watak Bima Sebelum Revisi	76
Gambar 25 Tampilan Kartu Watak Bima Setelah Revisi	77
Gambar 26 Tampilan Kartu Watak Nakula Sebelum Revisi	77
Gambar 27 Tampilan Kartu Watak Sadewa Sebelum Revisi	78
Gambar 28 Tampilan Kartu Watak Nakula Setelah Revisi	78
Gambar 29 Tampilan Kartu Watak Sadewa Setelah Revisi.....	79

Gambar 30 Tampilan Kartu Pusaka Arjuna Sebelum Revisi.....	79
Gambar 31 Tampilan Kartu Pusaka Arjuna Setelah Revisi	80
Gambar 32 Tampilan Kartu Nama Lain Yudhistira Sebelum Revisi	80
Gambar 33 Tampilan Kartu Nama Lain Yudhistira Setelah Revisi.....	81
Gambar 34 Tampilan Kartu Nama Lain Bima Sebelum Revisi.....	81
Gambar 35 Tampilan Kartu Nama Lain Bima Setelah Revisi.....	82
Gambar 36 Tampilan Kartu Nama Lain Arjuna Sebelum Revisi	82
Gambar 37 Tampilan Kartu Nama Lain Arjuna Setelah Revisi	83
Gambar 38 Tampilan Kartu Aji-aji Bima Sebelum Revisi	83
Gambar 39 Tampilan Kartu Aji-aji Arjuna Sebelum Revisi.....	84
Gambar 40 Tampilan Kartu Aji-aji Bima Setelah Revisi	84
Gambar 41 Tampilan Kartu Aji-aji Arjuna Setelah Revisi	85
Gambar 42 Tampilan Sampul Depan Buku Petunjuk Sebelum Revisi....	85
Gambar 43 Tampilan Sampul Depan Buku Petunjuk Sebelum Revisi....	86
Gambar 44 Diagram Batang Hasil Validasi Materi Tahap I dan II	87
Gambar 45 Tampilan Kartu Nama Lain Yudhistira Sebelum Revisi	88
Gambar 46 Tampilan Kartu Nama Lain Bima Sebelum Revisi.....	89
Gambar 47 Tampilan Kartu Nama Lain Arjuna Sebelum Revisi	89
Gambar 48 Tampilan Kartu Nama Lain Yudhistira Setelah Revisi.....	90
Gambar 49 Tampilan Kartu Nama Lain Bima Setelah Revisi.....	90
Gambar 50 Tampilan Kartu Nama Lain Arjuna Setelah Revisi	90
Gambar 51 Tampilan Kartu Watak Yudhistira Sebelum Revisi	91
Gambar 52 Tampilan Kartu Watak Bima Sebelum Revisi	91
Gambar 53 Tampilan Kartu Watak Arjuna Sebelum Revisi.....	92
Gambar 54 Tampilan Kartu Watak Nakula Sebelum Revisi	92
Gambar 55 Tampilan Kartu Watak Sadewa Sebelum Revisi	92
Gambar 56 Tampilan Kartu Watak Yudhistira Setelah Revisi	93
Gambar 57 Tampilan Kartu Watak Bima Setelah Revisi	93
Gambar 58 Tampilan Kartu Watak Arjuna Setelah Revisi.....	93
Gambar 59 Tampilan Kartu Watak Nakula Setelah Revisi	94
Gambar 60 Tampilan Kartu Watak Sadewa Setelah Revisi.....	94

Gambar 61 Tampilan Kartu Aji-Aji Bima Sebelum Revisi	94
Gambar 62 Tampilan Kartu Aji-Aji Arjuna Sebelum Revisi.....	95
Gambar 63 Tampilan Kartu Aji-Aji Bima Setelah Revisi	95
Gambar 64 Tampilan Kartu Aji-Aji Arjuna Setelah Revisi.....	96
Gambar 65 Diagram Batang Hasil Validasi Media Tahap I, II dan III....	98
Gambar 66 Dokumentasi Uji Coba Media.....	127

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Kompetensi Dasar Materi Wayang Kelas IV SD.....	13
Tabel 2 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	56
Tabel 3 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	57
Tabel 4 Kisi-kisi Angket Siswa/Pengguna.....	59
Tabel 5 Pedoman Pemberian Skor	60
Tabel 6 Panduan Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif Berskala 5	60
Tabel 7 Hasil Validasi Materi Tahap I.....	71
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	86
Tabel 9 Hasil Validasi Media Tahap I	88
Tabel 10 Hasil Validasi Media Tahap II	96
Tabel 11 Hasil Validasi Media Tahap III.....	97
Tabel 12 Hasil Uji Coba Lapangan Awal	99
Tabel 13 Hasil Uji Coba Lapangan Utama	101
Tabel 14 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	103
Tabel 15 Hasil Uji Coba Keseluruhan	104
Tabel 16 Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	125
Tabel 17 Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Utama.....	125
Tabel 18 Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	126

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Angket Validasi Media	123
Lampiran 2 Angket Validasi Materi	124
Lampiran 3 Angket Pengguna.....	125
Lampiran 4 Hasil Uji Coba Lapangan	126
Lampiran 5 Dokumentasi Uji Coba Media	127
Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan	128
Lampiran 7 Surat Ijin Penelitian Sekertariat Daerah	129
Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian Kabupaten Gunungkidul.....	130
Lampiran 9 Surat Keterangan SD Wonosari IV	131
Lampiran 10 Tampilan Media Sebelum Dipotong.....	131

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa merupakan sarana untuk melestarikan budaya Jawa melalui institusi pendidikan. Melalui mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa siswa dapat mengenal, memelihara dan mengembangkan budaya Jawa sehingga dapat terjaga keekstensiannya. T.Sulistyono (2001:3) menjelaskan bahwa pendidikan digunakan untuk setiap masyarakat untuk mempertahankan kelangsungan hidup masyarakat dan budayanya, dengan mengupayakan agar setiap warga masyarakat menjadi pendukung aktif institusi dan budaya yang bersangkutan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui pendidikan, kebudayaan masyarakat dapat dipertahankan, diwariskan dan dikembangkan.

UU sisdiknas nomor 20 tahun 2003 Bab X Pasal 37 menjelaskan dengan tegas bahwa dalam kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah wajib memuat muatan lokal. Kompetensi dalam muatan lokal yang diajarkan dapat berupa bahasa daerah, adat istiadat, kesenian daerah, cerita daerah dan hal lain yang disesuaikan dengan ciri dan potensi daerah. Yufiarti (1999:116) menjelaskan bahwa dalam muatan lokal yang termasuk ke dalam rumpun budaya antara lain: Seni Rupa, Seni Sastra, Seni Tari, Seni Peran, Budaya Tradisional, Budi Pekerti, Olahraga Tradisional dan lain-lain.

Mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta didasarkan pada Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 64 tahun 2013 tentang mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di

sekolah/madrasah. Dalam Peraturan Gubernur dijelaskan bahwa mata pelajaran muatan lokal wajib adalah mata pelajaran muatan lokal yang wajib dilaksanakan oleh semua sekolah/madrasah dan wajib diikuti oleh semua siswa. Muatan lokal bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai wahana untuk menyemaikan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual dan karakter pada siswa. Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Jawa ialah cerita wayang.

Cerita wayang merupakan jenis sastra tradisional. Cerita wayang yang ada di Indonesia disadur dan disunting dari kisah *Mahabarata* dan *Ramayana*. Cerita wayang ini sarat akan nilai-nilai yang tercermin pada karakter tokoh maupun jalan ceritanya. Di Indonesia wayang merupakan seni pertunjukan yang memiliki keunikan dalam gaya bertutur, sehingga pada tahun 2003 wayang diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible of Humanity* (Karya-karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia). Oleh sebab itu, wayang merupakan kebudayaan yang perlu dilestarikan agar tetap terjaga keeksistensinya.

Di sekolah materi cerita wayang diajarkan sejak siswa memasuki kelas I di sekolah dasar hingga kelas VI. Materi cerita wayang yang diajarkan disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Semakin tinggi jenjang kelas maka materi wayang yang dipelajari semakin kompleks. Materi yang dipelajari juga berkesinambungan antara satu jenjang dengan jenjang berikutnya. Maka dari itu, disetiap jenjang siswa dituntut untuk bisa menghafal nama tokoh dan memahami jalan cerita dengan baik.

Kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami cerita wayang berbeda-beda. Oleh karena itu dibutuhkan suatu solusi untuk mengakomodasi siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Azhar Arsyad (2009:17) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami materi isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Pembelajaran cerita wayang yang didominasi dengan teks bacaan dan disajikan secara verbal dapat menyebabkan verbalisme. Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991:2) menjelaskan bahwa verbalisme terjadi apabila guru terlalu banyak menggunakan kata-kata dalam menjelaskan isi pelajaran, memberikan contoh, serta ilustrasi. Verbalisme dapat mengganggu konsentrasi siswa, terlebih kata yang digunakan banyak yang terasa asing bagi siswa. Situasi ini dapat dicegah apabila guru mau menggunakan gambar atau benda-benda lainnya untuk membantu memberikan contoh yang konkret dalam memberikan ilustrasi yang tak dapat dijelaskan hanya dengan kata-kata.

Penggunaan contoh yang konkret dalam memberikan ilustrasi pada siswa sekolah dasar sangat penting karena siswa masih dalam taraf berpikir konkret. Hal ini sejalan dengan A. Suhaenah Suparno (1998:7) yang menjelaskan bahwa perkembangan berpikir siswa berada dalam tataran berpikir konkret. Pikiran anak masih terbatas pada objek-objek yang dijumpai dari pengalaman-pengalaman langsung. Kemampuan anak dalam memusatkan perhatian pun juga masih terbatas dan hanya bertahan beberapa menit saja. Selanjutnya anak akan mengalihkan

perhatian pada lain hal. Keterbatasan ini membuat anak akan merasa cepat lelah dan bosan.

Berdasarkan ulasan di atas, maka peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Wonosari IV pada tanggal 19 Desember 2014 dengan melakukan observasi dan wawancara guna mengetahui keadaan pembelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran materi wayang untuk mendapatkan data awal. Bedasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh data bahwa belum ada media yang digunakan dalam menyampaikan materi wayang Pandawa di kelas IV. Sumber belajar terbatas pada LKS yang dimiliki oleh semua siswa. LKS berisi bacaan tentang teks wayang Pandawa serta gambar wayang yang masih berwarna hitam putih.

Selain itu, guru menganggap waktu penyampaian materi cerita wayang Pandawa sedikit sedangkan materi yang harus disampaikan banyak, sehingga siswa dituntut untuk belajar secara mandiri di rumah. Maka dari itu dibutuhkan sumber belajar lain yang dapat dipergunakan siswa belajar di rumah secara mandiri agar materi dipahami dengan baik oleh siswa.

Di SD Wonosari IV juga belum memiliki media elektronik komputer yang bisa digunakan oleh siswa. Penggunaan media yang memungkinkan adalah jenis media sederhana. Penggunaan media seperti multimedia interaktif akan sulit digunakan karena keterbatasan media elektronik komputer yang dimiliki sekolah.

Berdasarkan data yang diperoleh, maka media yang dianggap cocok digunakan di SD Wonosari IV ialah media sederhana seperti kartu kata bergambar. Kartu kata bergambar merupakan media sederhana berbentuk kartu yang berisi kata-kata maupun gambar. Kartu kata bergambar dapat dikembangkan

sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Media kartu kata bergambar dapat berisikan kata-kata atau uraian singkat tentang tokoh, aji-aji/kesaktian yang dimiliki tokoh dan gambar ilustrasi tokoh wayang. Media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi wayang Pandawa.

Media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kelebihan dibanding dengan media yang lain. Kartu kata bergambar dapat dijadikan media pembelajaran mandiri karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi. Jika dibandingkan dengan media gambar, guru masih harus bercerita dan siswa tidak dapat berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan. Dilihat dari desainnya, media kartu kata bergambar wayang Pandawa lebih menarik karena memadukan beberapa warna dan gambar yang disukai anak-anak. Gambar yang digunakan juga riil atau sesuai dengan kenyataan yaitu gambar wayang kulit. Biaya produksi juga lebih murah jika dibandingkan dengan membeli wayang asli.

Ditinjau dari keawetannya, kartu kata bergambar wayang Pandawa akan dapat bertahan lama karena terbuat dari kertas jenis *ivory* yang tebal dan apabila rusak guru dapat mencetak kembali. Kelebihan lain ialah kartu kata bergambar wayang Pandawa sangat praktis digunakan dan fleksibel untuk dibawa kemana-mana. Hal ini memungkinkan anak menggunakan kartu kata bergambar wayang Pandawa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok di sekolah maupun di rumah. Kelebihan yang terakhir ialah cara membuatnya yang mudah, meskipun

dalam pembuatan membutuhkan keahlian khusus dalam mengoperasikan *corel draw*.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru di SD Wonosari IV tentang pembelajaran bahasa Jawa maka peneliti menyusun judul penelitian: “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ditemui di SD Wonosari IV adalah sebagai berikut.

1. Belum ada media yang digunakan dalam menyampaikan materi wayang Pandawa.
2. Waktu penyampaian materi cerita wayang Pandawa sedikit sedangkan materi yang harus disampaikan banyak, sehingga membutuhkan sumber belajar lain yang dapat dipergunakan di rumah secara mandiri.
3. Keterbatasan sarana media elektronik komputer di SD Wonosari IV.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, bahwa belum ada media yang digunakan dalam menyampaikan materi wayang Pandawa, maka penelitian ini dibatasi untuk menghasilkan produk media kartu kata bergambar wayang

Pandawa yang layak untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah diatas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut “Bagaimana media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang layak untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV?”

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang layak untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti yang selanjutnya.
- b. Menambah referensi menyangkut pembelajaran wayang Pandawa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan mengenai cerita wayang Pandawa.
- 3) Melatih siswa belajar secara mandiri.
- 4) Menambah sumber belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi cerita wayang Pandawa.
- 2) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik

c. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Menambah ketersediaan media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa kartu kata bergambar dengan materi pokok wayang Pandawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV.

2. Kartu kata bergambar berisikan gambar wayang tokoh Pandawa, gambar wayang ayah dan ibu Pandawa, titisan/jelmaan, kerajaan tokoh, perwatakan tokoh, serta aji-aji dan pusaka yang dimiliki.
3. Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan kartu.
4. Kartu kata bergambar terdiri dari 3 bagian, yaitu judul pada bagian atas, isi yang terdapat ditengah-tengah kartu berupa gambar atau tulisan, dan keterangan pada bagian bawah kartu.
5. Bentuk kartu kata bergambar wayang Pandawa persegi panjang dengan ukuran 8 x 12 cm.
6. Desain kartu kata bergambar wayang Pandawa menggunakan *software corel draw X6*.
7. Desain produk dicetak menggunakan kertas jenis *ivory*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Mengenai Pembelajaran Bahasa Jawa

Salah satu upaya pemerintah dalam melestarikan budaya daerah ialah dengan memasukkan mata pelajaran muatan lokal ke dalam kurikulum sekolah dasar dan sekolah menengah. Muatan lokal ini bersifat wajib dan pengembangannya dapat disesuaikan dengan potensi daerah masing-masing.

Di wilayah provinsi DIY, muatan lokal diatur dalam Peraturan Gubernur DIY nomor 64 tahun 2013 tentang mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah. Peraturan Gubernur ini merupakan pedoman pelaksanaan muatan lokal bahasa Jawa bagi Dinas Daerah, Dinas Kabupaten/Kota dan sekolah/madrasah.

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa

Proses pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu peranan penting bagi keberhasilan pembelajaran. Menurut UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sementara itu, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005:1) menjelaskan bahwa proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (sekolah) untuk mencapai tujuan

pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum muatan lokal bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa diajarkan secara secara terpisah dan diberikan selama 2 jam dalam satu minggu. Bahasa Jawa mulai diajarkan di kelas I hingga kelas VI sekolah dasar dijenjang sekolah dasar.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah berfungsi sebagai wahana untuk menyemaikan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual dan karakter pada siswa. Siswa diharapkan mampu menjadi manusia yang mempunyai pemikiran serta tindakan yang baik dan benar menurut masyarakat. Selain itu, siswa mampu mengapresiasi dan bangga akan potensi daerah yang dimiliki sehingga tercermin dari sikap spiritual serta karakternya.

Dalam Kurikulum Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Provinsi DIY, dijelaskan bahwa fungsi mata pelajaran bahasa Jawa sebagai berikut.

- a. Sarana pembina rasa bangga terhadap bahasa Jawa.
- b. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa.
- c. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka meraih dan mengembangkan ilmu pengatahan, teknologi dan seni.
- d. Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan.
- e. Sarana pemahaman budaya Jawa melalui kesusastraan Jawa.

Berdasarkan Peraturan Gubernur DIY nomor 64 tahun 2013, dijelaskan mengenai tujuan muatan lokal bahasa Jawa di sekolah/madrasah. Adapun tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan tata bahasa yang baik dan benar.
- b. Menghargai dan menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana berkomunikasi, lambang kebanggaan dan identitas daerah.
- c. Menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial.
- d. Memanfaatkan dan menikmati karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti dan meningkatkan pengetahuan.
- e. Menghargai bahasa dan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan ulasan di atas, pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi wayang Pandawa diharapkan menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa serta menjadi sarana pemahaman budaya Jawa melalui kasusastraan Jawa. Selain itu, siswa dapat meningkatkan kemampuan intelektual, menghargai bahasa Jawa sebagai identitas daerah, memperhalus budi pekerti melalui karya sastra dan menghargai karya sastra Jawa yaitu cerita wayang.

3. Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa di SD

Kurikulum dan materi ajar muatan lokal bahasa Jawa untuk sekolah dasar disusun oleh Pemerintah Daerah atau Dinas Daerah. Materi ajar disesuaikan

dengan keadaan budaya dan perkembangan budaya setempat. Materi ajar diajarkan secara pragmatik, atraktif, rekreatif dan menyenangkan bagi siswa. Kurikulum muatan lokal bahasa Jawa di SD memiliki empat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan.

a. Ruang Lingkup Materi Bahasa Jawa di SD

Ruang lingkup materi yang harus dipelajari siswa dalam mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar diantaranya adalah: (1) cerita wayang; (2) dongeng hewan; (3) tembang dolanan; (4) permainan tradisional; (5) unggah-ungguh; (6) aksara jawa, (7) cangkriman; (8) tembang macapat; (9) geguritan.

Dalam penelitian ini, ruang lingkup yang akan dijadikan fokus penelitian ialah materi wayang Pandawa, meliputi: memahami wayang dan menceritakan wayang (cerita wayang Pandawa dan silsilah wayang Pandawa)

b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD Kelas IV

Berdasarkan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 64 tahun 2013, kompetensi dasar materi wayang Pandawa pada muatan lokal bahasa Jawa di kelas IV sebagai berikut.

Tabel 1. Kompetensi Dasar Materi Wayang Kelas IV SD

No	Kompetensi Dasar
1.	2.1 Memiliki kedulian terhadap wayang dan makanan tradisional.
2.	3.1 Memahami wayang (silsilah Pandawa Lima), <i>jeneng dina lan pasaran</i> , dan makanan tradisional.
3.	4.1 Menceritakan wayang (silsilah Pandawa Lima), menerangkan <i>jeneng dina lan pasaran</i> , dan menjelaskan/membuat makanan tradisional.

B. Kajian Mengenai Materi Wayang Pandawa

Pada tahun 2003, UNESCO mengumumkan bahwa wayang merupakan warisan budaya tak benda Indonesia. Hal ini dapat dijadikan alasan kuat sehingga kurikulum muatan lokal bahasa Jawa DIY memuat cerita wayang. Cerita wayang mulai diajarkan dari kelas I hingga kelas VI sekolah dasar dengan materi Punakawan, Pandawa, Ramayana dan Baratayuda. Keluasan materi yang diajarkan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa disetiap jenjang kelas.

Penelitian ini difokuskan pada materi wayang Pandawa di kelas IV yang meliputi nama tokoh Pandawa, orang tua tokoh Pandawa, titisan, pusaka yang dimiliki tokoh, aji-aji yang dimiliki tokoh, kerajaan serta watak tokoh. Adapun materi wayang Pandawa tersebut menurut Warih Jatirahayu dan Margono Notopertomo, Muchyar Abi Tofani (2013) dan Ensiklopedia Wayang adalah sebagai berikut.

1. Pengertian Wayang Pandawa

Pandawa adalah sebuah kata dari bahasa Sansekerta *Pandava* yang secara harfiah berarti anak Pandhu. Kisah wayang Pandawa diambil dari sebuah kitab (epos) yang berjudul *Mahabharata* yang berasal dari India. Cerita wayang Pandawa asli mendapat perubahan yang disesuaikan dengan keadaan di Indonesia sehingga agar mudah diterima oleh masyarakat.

Pandawa sendiri merupakan sebutan untuk kelima putra Pandhu Dewanata dari kerajaan Hastinapura. Kelima anak Pandhu tersebut adalah Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Adapun penjelasan tentang tokoh-tokoh wayang Pandawa adalah sebagai berikut.

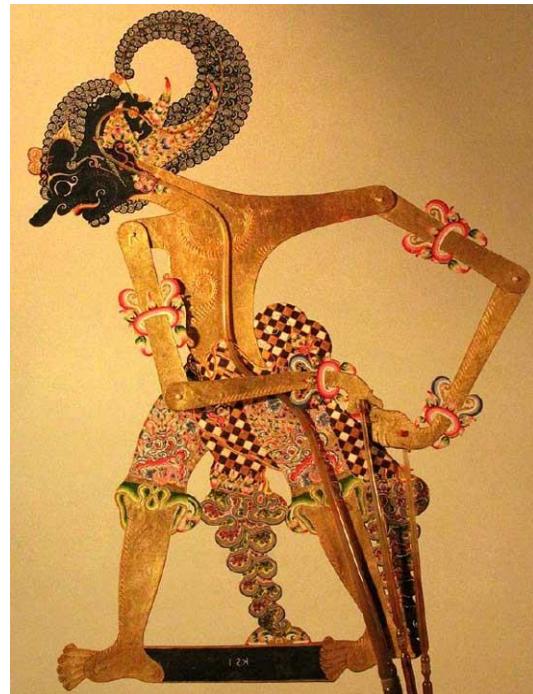
a. Yudhistira



Gambar 1. Tokoh Wayang Yudhistira

Yudhistira merupakan anak sulung dari Prabu Pandhu Dewanata dan Dewi Kunthi Talibrata. Yudhistira memiliki nama lain, diantaranya ialah Raden Wijakangka, Puntadewa, Samiaji dan Dharmaputra. Menurut budaya Hindu, Pandawa merupakan titisan para dewa. Dalam wayang Jawa, Yudhistira atau Puntadewa merupakan titisan dari Bethara Darma atau dewa keadilan dan kebijaksanaan. Yudhistira memiliki watak sabar, tenang, suka mengalah, jujur, cinta perdamaian dan tidak suka marah meskipun telah disakiti hatinya. Yudhistira merupakan raja Amarta dengan gelar Darma Kusuma. Yudhistira memiliki kitab Jamus Kalimasada, sedangkan pusaka yang dimiliki ialah Payung Tunggulnaga, Kalung Robyong Mustikawarih, dan Tombak Karawelang.

b. Bima



Gambar 2. Tokoh Wayang Bima

Bima atau Raden Werkudara merupakan anak kedua dari Prabu Pandu Dewanata dan Dewi Kunthi. Bima memiliki nama lain, diantaranya Werkudara, Bimasena, Bratasena, Bayusiwi, Kusuma Dilaga, Jayalaga dan Abilawa. Bima merupakan titisan dari Bethara Bayu atau dewa angin sehingga ia memiliki kesaktian untuk menguasai angin serta apabila berlari membawa suara angin. Bima memiliki watak kesatria yaitu berani, tegas, lugu, jujur, berpendirian kuat dan teguh iman. Bima juga gemar menolong, berbakti, selalu menepati janji, cinta pada saudara dan sesama. Kediaman Bima berada di Jodipati atau Tunggul Pamenang. Bima memiliki aji, diantaranya Bandung Bandawasa, Ungkal Bener, Blabak Pangatol-atol, aji Ketuklindu dan Bayu Bajra. Pusaka yang dimiliki yaitu Kuku Pancanaka, Gada Rujakpolo, Kapak Bargawa dan Lambitamuka.

c. Arjuna



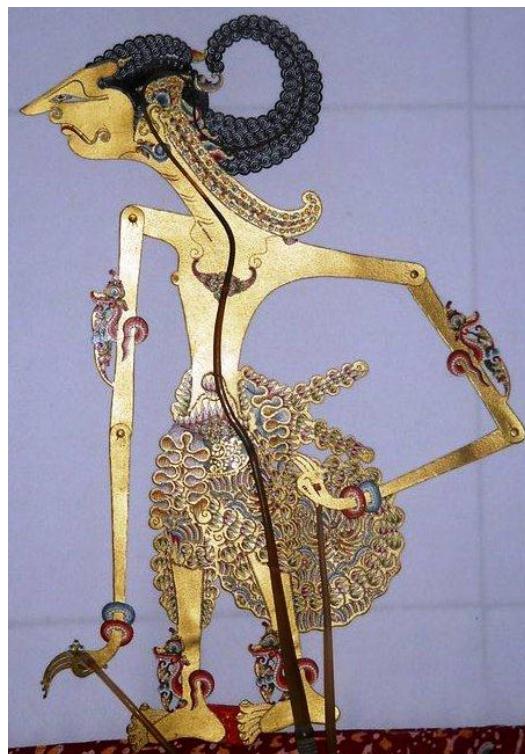
Gambar 3. Tokoh Wayang Arjuna

Arjuna merupakan anak ketiga dari pasangan Prabu Pandhu Dewanata dan Dewi Kunthi. Nama lain Arjuna diantaranya adalah Janaka, Permadi, Panduputra, Indratanaya, Kuntadi karena memiliki panah pusaka, Palguna karena pandai mengukur kekuatan lawan dan Danajaya karena tidak mementingkan harta. Arjuna merupakan titisan dari Betara Indra yang merupakan dewa cuaca dan penguasa petir. Arjuna merupakan kesatria dari Madukara.

Arjuna merupakan sosok yang tampan, jantan, berjiwa ksatria, suka menolong, berilmu tinggi tapi sompong. Arjuna memiliki banyak senjata dan aji-aji. Senjata-senjata Arjuna antara lain adalah panah Sarotama, panah Pasopati, keris Pulanggeni, Minyak Jayangketon, cambuk Kyai Pamuk. Selain itu aji-aji yang dimiliki Arjuna diantaranya aji Panglimunan/Kemayan sehingga dapat menghilang, aji Sepi Angin sehingga dapat berjalan tanpa jejak/berlari seperti

angin, aji Mayabumi sehingga dapat melihat jin, selain itu aji Pengasih, Tunggengmaya, dan Asmaragama.

d. Nakula



Gambar 4. Tokoh Wayang Nakula

Nakula merupakan anak dari Prabu Pandhu Dewanata dan Dewi Madrim. Nama lain Nakula ialah Pinten dan Tripala. Nakula merupakan titisan dari dewa kembar Aswan. Nakula memiliki perwatakan yang jujur, setia, patuh pada orang tua dan tahu balas budi serta mampu menjaga rahasia. Aji-aji yang dimiliki Nakula adalah Aji Pranawajati. Aji ini membuat Nakula tidak dapat lupa akan hal apapun. Selain Aji Pranawajati, Nakula juga memiliki cupu yang berisi Banyu Panguripan yang merupakan air kehidupan. Nakula merupakan kesatria dari Sawojajar.

e. Sadewa



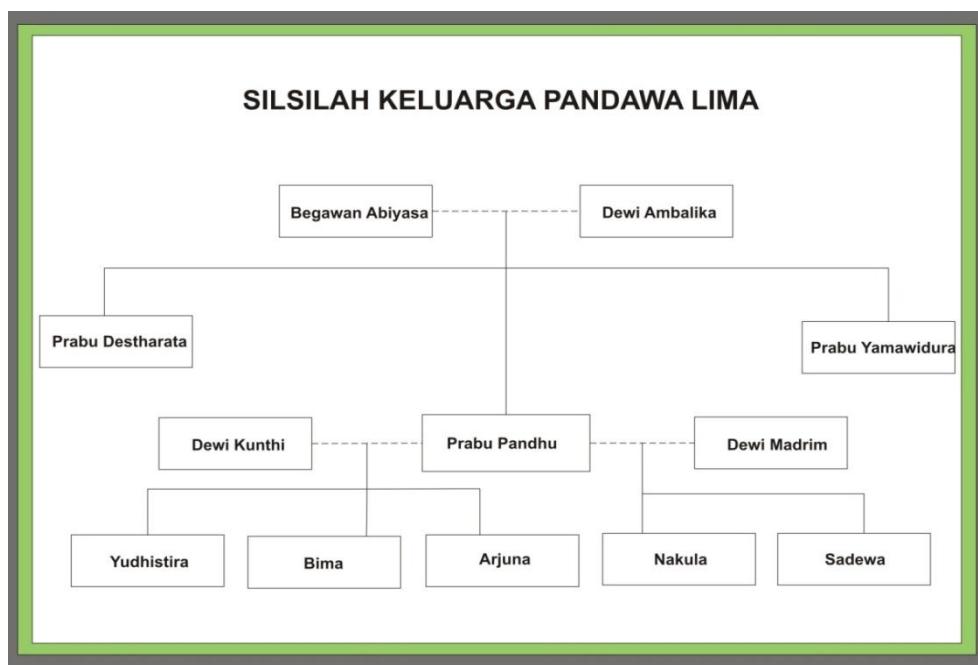
Gambar 5. Tokoh Wayang Sadewa

Sadewa atau Tangsen merupakan saudara kembar Nakula. Sadewa merupakan anak bungsu dari Raden Pandu. Sadewa merupakan titisan dari dewa Aswin. Sadewa memiliki perwatakan jujur, setia, patuh pada orang tua dan tahu balas budi serta mampu menjaga rahasia. Sadewa memiliki ingatan yang kuat karena memiliki Aji Purnamajati, dan memiliki Mantra Pangruwatan. Sadewa ahli dalam hal Metafisika, menganalisis sesuatu, dan dapat mengetahui hal yang baru akan terjadi. Sadewa merupakan ksatria dari Bumiretawu.

2. Silsilah Keluarga Pandawa

Dalam cerita Mahabarata, Pandawa merupakan anak Prabu Pandhu Dewanata dari kerajaan Hastinapura. Pandhu memiliki dua orang istri, yaitu Kunthi dan Madrim. Pandhu dan Kunthi memiliki tiga orang keturunan bernama

Yudhistira, Bima dan Arjuna. Bersama Madrim, Pandhu memiliki katurunan bernama Nakula dan Sadewa.



Gambar 6. Silsilah Keluarga Pandawa

C. Kajian Mengenai Karakteristik Siswa Sekolah Dasar kelas IV

1. Perkembangan Berpikir Siswa

Seorang ahli psikologi berkebangsaan Swiss bernama Jean Piaget melakukan sebuah studi mengenai perkembangan kognitif pada anak. Rita Eka Izzaty dkk (2008: 117) menjelaskan bahwa Piaget mengembangkan teori bagaimana kemampuan anak untuk berpikir melalui satu rangkaian tahapan.

Jean Piaget (1973: 54) menjelaskan pembagian perkembangan intelektual anak sebagai berikut: “*We will devide intellectual development into three important periods.*” Kita akan membagi perkembangan intelektual menjadi tiga periode penting. Adapun tiga periode tersebut adalah sebagai berikut.

- a. *The period of sensorimotor intellegence*
- b. *The period of preparation and of organization of concrete operations of categories, relations, and number.*
 - 1) *The subperiod of preoperatory representations*
 - 2) *The subperiod of concrete operations*
- c. *The period of formal operations*

Adapun penjabaran periode tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Tahapan Sensorimotorik, yang berlangsung dari umur 0-2 tahun. Hal ini dikarenakan anak memahami lingkungannya dengan melalui pengindraan (sensori) dan melalui gerakan-gerakan (motorik).
- b. Tahapan Preoperasional, yang berlangsung dari umur 2-6 tahun. Pada tahapan ini anak telah menggunakan aktivitas mental dalam berpikir dan memiliki ciri egosentris.
- c. Tahapan operasional konkret, yang berlangsung dari umur 6 atau 7 – 11 atau 12 tahun. Pada tahapan ini anak mampu berpikir logika untuk memecahkan persoalan-persoalan yang sifatnya konkret atau nyata saja. Anak merasa mudah apabila menyelesaikan masalah-masalah yang divisualisasikan.
- d. Tahapan operasional formal, yang berlangsung dari umur 12,0 sampai 18,0 tahun. Pada tahapan ini anak sudah mampu berpikir logis dengan benda-benda yang abstrak.

Berdasarkan tahapan di atas, maka siswa usia sekolah dasar masuk dalam tahapan operasional konkret. Pada tahapan ini siswa sudah mampu berpikir secara logis mengenai objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang

sifatnya konkret (Rika Eka Izzaty dkk, 2008: 117). Hal ini menunjukkan bahwa siswa akan mudah menerima materi apabila terdapat benda nyata atau benda yang divisualisasikan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media kartu kata bergambar wayang Pandawa untuk menggantikan fungsi benda konkret ke dalam kelas.

2. Tugas-tugas Perkembangan Siswa

Seorang guru harus mengetahui tugas-tugas perkembangan siswa. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat membantu dan membimbing siswa untuk mencapai tugas-tugas perkembangan itu. Elida Prayitno (1991: 17) menjelaskan pentingnya guru mengetahui tugas-tugas perkembangan siswanya, yaitu membantu siswa dalam hal-hal yang berikut ini.

- a. Mementukan tujuan pendidikan di sekolah.
- b. Memilih bahan ajar yang sesuai kemampuan siswa.
- c. Memilih stategi belajar yang sesuai dengan sifat-sifat dan kemampuan siswa

Rita Eka Izzaty dkk (2008: 103-104) mengemukakan tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir (usia sekolah dasar) yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain.
- b. Sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat terhadap diri sendiri.
- c. Belajar bergaul dengan teman sebaya.
- d. Mulai mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin secara tepat.

- e. Mengembangkan keterampilan-ketrampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
- f. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- g. Mengembangkan kata batin, moral dan skala nilai.
- h. Mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial.
- i. Mencapai kebebasan pribadi.

Berdasarkan ulasan di atas, maka media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan dapat membantu siswa mencapai tugas-tugas perkembangannya. Adapun tugas-tugas perkembangan yang dapat dicapai menggunakan kartu kata bergambar wayang Pandawa ialah belajar bergaul dengan teman sebaya dan mengembangkan sikap terhadap kelompok melalui aktivitas permainan secara berkelompok.

D. Kajian Mengenai Media Pembelajaran

Salah satu indikator keberhasilan guru dalam mengajar ialah penggunaan media yang tepat. Penggunaan media akan menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efektif serta efisien. Selain itu, media juga memberikan pengalaman langsung yang sangat bermanfaat bagi siswa. Dewasa ini, berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi yang pesat membawa pengaruh yang besar pada ketersediaan dan perkembangan media pembelajaran.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Azhar Arsyad, 2009: 3). Banyak definisi dan pembatasan media oleh para ahli. Menurut Romiszowski (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991: 8) media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

Sejalan dengan pemikiran diatas, Arief S. Sadiman dkk (2006: 7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sementara itu Lesle J. Briggs (Arief S. Sadiman dkk, 2006: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Rossi dan Breidle (Wina Sanjaya, 2008: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2009: 3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dari berbagai pendapat mengenai pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan

(guru) ke penerima pesan (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa guna memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991: 25-56) mengklasifikasikan media menurut kesamaan karakteristik dan kekhususannya sebagai berikut.

- a. Media Audio. Media audio berkaitan dengan indra pendengaran dan pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif verbal, nonverbal maupun kombinasinya. Yang termasuk media audio antara lain radio, piringan audio, pita audio, *tape recorder*, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa, *public address system*, dan rekaman tulisan jauh.
- b. Media Visual. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu (1) media visual diam dan (2) media visual gerak. Jenis media yang dapat diklasifikasikan dalam media visual diam antara lain foto, ilustrasi, kartu kata bergambar, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparasi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, grafik, bagan, diagram, peta, globe, dll. Sedangkan media visual gerak meliputi gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.
- c. Media Audio Visual. Media audio visual menggabungkan antara media audio dan visual sehingga bisa mengatasi kekurangan kedua media tersebut. Media audio visual dibedakan menjadi dua, yaitu (1) media audio visual

- diam seperti TV diam, film rangkai suara, halaman bersuara, buku bersuara dan lain sebagainya. (2) Media audio visual gerak seperti film bersuara, pita, video, film TV dan lain sebagainya.
- d. Media Serbaneka. Media serbaneka merupakan media yang memiliki karakteristik khusus seperti papan tulis board, bermain peran, kerja lapangan, belajar dengan bantuan komputer.

Dalam bukunya, Harjanto (2005: 237) menuliskan jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran ialah sebagai berikut.

- a. Media grafis atau disebut juga media dua dimensi seperti gambar,foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, filmstrip, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Berdasarkan klasifikasi media di atas, dapat diketahui bahwa media memiliki beragam jenis. Mulai dari yang sederhana hingga media yang rumit. Namun demikian, penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kondisi dilapangan dan strategi yang digunakan. Sebab pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi jalannya proses kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas.

Pada penelitian ini, media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang akan dikembangkan merupakan media visual diam dua dimensi. Media visual dua dimensi merupakan media sederhana. Dikatakan demikian karena pembuatan dan penggunaannya yang sederhana, sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa di SD.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan kemudahan belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain memberikan kemudahan belajar, media pembelajaran memiliki banyak manfaat.

Hamalik (Azhar Arsyad, 2009: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 2) menjelaskan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut.

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan ulasan di atas, banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran seperti kartu kata bergambar wayang Pandawa dapat memberikan pengalaman nyata bagi siswa melalui aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, serta menganalisis. Penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa sebagai variasi metode mengajar guru diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu materi wayang Pandawa akan tersampaikan lebih jelas dan bermakna.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Perlu dipahami bahwa penggunaan media perlu memperhatikan beberapa hal agar dalam pemilihan media tepat dan dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan. R.Ibrahim dan Nana Syaodih S. (2003: 120-121) mengemukakan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat sebagai berikut.

- a. Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pengajaran. Memilih media pengajaran perlu mempertimbangkan seberapa jauh media tersebut ampuh mengembangkan kemampuan atau perilaku yang terkandung dalam rumusan tujuan yang akan dicapai.
- b. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri. Setiap media memiliki kegunaan sendiri-sendiri, hal ini harus dijadikan bahan pertimbangan.

- c. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media. Kesederhanaan pembuatan dan penggunaan media sering menjadi faktor penentu bagi guru dalam memilih media.
- d. Keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya. Artinya seberapa jauh media tersebut dapat digunakan dengan praktis dalam berbagai situasi dan mudah dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain.
- e. Kesesuaianya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada. Memilih media harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia bagi pengajaran yang bersangkutan dan perlu diperhatikan sarana/prasarana yang ada seperti listrik, lampu, dan lain-lain.
- f. Ketersediaan media. Media yang terbaik terkadang tidak tersedia, sehingga guru harus memilih media yang lain karena media tersebut tersedia dan mudah menyediakannya.
- g. Biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan media tertentu hendaklah benar-benar seimbang dengan hasil yang diharapkan dapat dicapai.

Pengembangan media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dilakukan memperhatikan tujuh kriteria di atas. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan tepat guna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan dalam pembelajaran wayang Pandawa, media kartu kata bergambar dipilih sebagai media yang tepat untuk belajar materi wayang Pandawa untuk siswa kelas IV SD Wonosari IV.

Kartu kata bergambar wayang Pandawa bisa didesain untuk menyajikan gambar wayang Pandawa maupun tulisan tentang tokoh wayang Pandawa. Kartu kata bergambar wayang Pandawa sangat fleksibel untuk dibawa oleh siswa dan mudah digunakan. Belajar materi wayang Pandawa bisa dilakukan menggunakan kartu kata bergambar wayang Pandawa di sekolah maupun di rumah. Selain itu menggunakan media kartu kata bergambar wayang Pandawa tidak membutuhkan sarana pendukung seperti komputer, listrik serta biaya produksi terjangkau. Jika kartu kata bergambar sudah rusak guru bisa mencetak ulang, sehingga ketersediaan kartu kata bergambar wayang Pandawa terjamin.

E. Kajian Mengenai Media Kartu Kata Bergambar

1. Pengertian Media Kartu Kata Bergambar

Beberapa siswa sekolah dasar merupakan *visual learner*. Hal ini dapat dilihat dari Galih Katon Irawanto (Miftakhul Falah Islami, 2013: 4) yang mengemukakan bahwa sebuah penelitian menunjukkan pengetahuan seseorang melalui penglihatan 83% lebih besar daripada melalui pendengaran yang hanya 11%. Hal ini menunjukkan bahwa belajar menggunakan penglihatan lebih efektif dan lebih tahan lama.

Salah satu media visual yang sederhana dan dapat digunakan dalam pembelajaran di SD ialah kartu kata bergambar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang untuk berbagai macam keperluan. Kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan

dalam bahasa. Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil dsb pada kertas dsb.

Media kartu kata bergambar merupakan jenis media visual dua dimensi. Arzhar Arsyad (2009: 119) menjelaskan bahwa media kartu kata bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Dijelaskan lebih lanjut bahwa kartu kata bergambar yang berisi gambar-gambar dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata.

Sejalan dengan pengertian di atas, Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991: 30) menjelaskan kartu kata bergambar biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya.

Dari berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi gambar, teks atau kombinasinya yang digunakan untuk menuntun siswa dalam belajar.

2. Fungsi dan Manfaat Kartu Kata Bergambar

Kartu kata bergambar merupakan media visual dua dimensi. Levie & Lentz (Azhar Arsyad, 2011: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual sebagai berikut :

- a. **Fungsi Atensi.** Media visual berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran sehingga memungkinkan siswa memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- b. Fungsi Afektif. Media visual seperti gambar berfungsi untuk menggugah emosi dan sikap siswa yang menyangkut masalah sosial.
- c. Fungsi Kognitif. Media visual atau gambar berfungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi Kompensatoris. Media visual berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Selain itu, Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991: 28) menjelaskan bahwa media visual dalam proses belajar mengajar memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. meningkatkan kemampuan visual
- b. mengembangkan imajinasi anak
- c. membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak
- d. mengembangkan kreatifitas siswa

Sementara itu, Husniyah (2011: 23) menjelaskan fungsi media pembelajaran kartu kata bergambar itu sendiri sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
- b. Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
- c. Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan
- d. Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
- e. Siswa akan lebih mudah untuk mengingat
- f. Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan

- g. Melatih siswa untuk memperkenalkan informasi baru
- h. Menciptakan *memory games, review quizzes dan guessing games.*

Berdasarkan paparan di atas, media visual memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Berkaitan dengan hal itu, media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan memiliki fungsi untuk mengarahkan perhatian siswa, meningkatkan kemampuan visual, mengakomodasikan siswa yang lemah dalam memahami materi yang disajikan secara verbal, membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi, menciptakan *memory games* serta memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan ingatan yang kuat sebagai usaha meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Karakteristik Media Kartu Kata Bergambar

Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991: 30) menjelaskan kartu kata bergambar biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya. Sementara itu, Azhar Arsyad (2009: 119) menjelaskan kartu kata bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Lebih lanjut Azhar Aryad menjelaskan bahwa kartu kata bergambar memiliki ukuran 8 x 12 cm. Selain itu, Dina Indriana (2010: 69) menjelaskan bahwa kartu kata bergambar sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pendapat oleh para ahli di atas, dapat diidentifikasi bahwa karakteristik media kartu kata bergambar sebagai berikut.

- a. Media kartu kata bergambar merupakan media yang memiliki gambar, teks atau kombinasinya. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan kartu kata bergambar wayang Pandawa dengan gambar wayang Pandawa untuk membantu memvisualisasikan materi. Selain itu terdapat teks yang berisi aji atau kesaktian dan cerita singkat tokoh untuk memperjelas materi.
- b. Media kartu kata bergambar merupakan media cetak dua dimensi. Peneliti menggunakan ukuran 8 x 12 dengan asumsi agar mudah dipegang dan digunakan untuk siswa kelas IV SD.
- c. Media kartu kata bergambar menuntun siswa kepada sesuatu. Dalam hal ini, kartu kata bergambar digunakan sebagai media penyampai pesan wayang Pandawa. Materi disusun sedemikian rupa agar menarik dan memotivasi siswa dengan cara belajar yang berbeda.
- d. Media kartu kata bergambar bisa dimainkan siswa. Media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan tidak hanya sekedar untuk ditunjukkan pada siswa. Tetapi bisa dimainkan siswa dalam situasi pembelajaran di sekolah maupun digunakan dirumah.

4. Unsur-Unsur dan Elemen-Elemen Kartu Kata Bergambar

Kartu kata bergambar merupakan jenis media visual dua dimensi. Membuat media visual dua dimensi membutuhkan suatu perencanaan yang baik. Komponen-komponen dalam kartu kata bergambar harus ditata dan dipadukan agar menghasilkan media yang layak untuk digunakan. Peneliti dalam mengembangkan media dituntut untuk memiliki kemampuan untuk memadukan

antara satu komponen dengan komponen yang lain guna menghasilkan visualisasi yang menarik, komunikatif dan mampu merangsang pengguna.

Pujiriyanto (2004: 36) menyatakan bahwa unsur komunikasi grafis yang vital adalah teks (tulisan), ilustrasi (gambar, photo), dan warna. Unsur-unsur inilah yang sering digunakan untuk membuat media. Selain unsur tersebut, ada elemen-elemen yang harus diperhatikan dalam membuat suatu media grafis. Elemen grafis erat kaitannya dengan pembuatan *lay out* media seperti kartu kata bergambar. Pujiriyanto (2004) menjelaskan elemen-elemen tersebut adalah garis, bentuk, tekstur, ruang/space.

Unsur-unsur di atas harus ditata dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu untuk menghasilkan media yang baik. Prinsip-prinsip desain tersebut menurut Arzhar Arsyad (2009: 107) ialah sebagai berikut.

a. Prinsip kesederhanaan

Prinsip kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang sedikit akan memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami pesan yang disajikan secara visual.

b. Prinsip keterpaduan

Prinsip keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen harus saling terkait dan menyatu agar memudahkan siswa memahami informasi yang dikandungnya.

c. Prinsip penekanan

Prinsip penekanan mengacu pada pemberian penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa seperti ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan pada unsur terpenting.

d. Prinsip keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

Berdasarkan ulasan di atas, maka unsur-unsur dan elemen-elemen media grafis dikembangkan ke dalam media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Adapun unsur-unsur dan elemen-elemen yang terdapat dalam kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

a. Teks (Tulisan)

Kartu kata bergambar terdiri atas bagian-bagian, salah satunya adalah teks (tulisan). Teks dapat berupa judul untuk mempertegas gambar dan naskah. Teks yang terdapat dalam media kartu kata bergambar berisi pesan yang akan disampaikan kepada pengguna. Teks berfungsi untuk menerangkan lebih rinci tentang isi pesan yang ingin disampaikan. Naskah teks yang terdapat di dalam kartu kata bergambar tidak boleh terlalu panjang, hal ini sejalan dengan pemikiran Azhar Arsyad. Azhar Arsyad (2009: 108) menjelaskan pesan yang panjang dan rumit harus dibagi-bagi menjadi ke dalam beberapa visual yang mudah dibaca dan dipahami (misalnya antara 15 sampai dengan 20 kata).

b. Huruf

Huruf merupakan unsur penting dari keberhasilan pengembangan media, meskipun bukan unsur utama. Huruf dapat memperkuat pesan dengan segala kemungkinan pendekorasian. Bentuk huruf yang digunakan dalam pengembangan media kartu kata bergambar ini ialah Arial. Huruf arial merupakan huruf tak berkait atau *sans serif*. Huruf ini tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan lebih mudah dibaca, sehingga cocok untuk anak usia sekolah dasar kelas IV.

c. Gambar

Gambar merupakan komponen yang penting terdapat dalam media visual. Gambar yang terdapat dalam kartu kata bergambar wayang Pandawa berfungsi untuk memvisualisasikan tokoh wayang kepada pengguna kartu kata bergambar. Gambar tokoh wayang diharapkan mampu mempermudah pemahaman mengenai karakteristik yang terdapat dalam tokoh wayang.

d. Warna

Pemilihan warna dapat menentukan respon calon pengguna media. Pujiriyanto (2004: 42) warna akan membuat kesan atau mood untuk keseluruhan gambar/grafis. Warna dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat dan memberikan sugesti yang mendalam bagi manusia. Media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan dalam hal ini menggunakan warna yang sederhana untuk menonjolkan penyajian informasi. Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi

harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik (Azhar Arsyad, 2009: 112).

e. Garis

Garis berfungsi sebagai pendukung keindahan, keseimbangan dan harmoni. Garis digunakan sebagai pembatas tepi kartu kata bergambar wayang Pandawa, memberi kesan tertentu dan pembatas antarunsur grafis lainnya.

f. Bentuk

Kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 8 x 12 cm. Dengan ukuran tersebut akan memudahkan siswa untuk memegang kartu saat digunakan.

g. Tekstur

Tekstur menyangkut sifat dan fisik permukaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Media kartu kata bergambar wayang Pandawa merupakan media yang dicetak menggunakan kertas jenis *Ivory* yang tebal, halus dan sedikit mengkilap.

h. Ruang atau *space*

Ruang atau *space* berhubungan dengan jarak antar huruf atau huruf dengan gambar. Peneliti dalam hal ini mengatur ruang/*space* media kartu kata bergambarwayang Pandawa supaya jelas untuk dilihat dan memberikan kesan yang baik.

5. Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar

Media kartu kata bergambar dapat dimanfaatkan guru dalam berbagai macam permainan yang disukai oleh siswa diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Permainan *Flash Card*

Flash card merupakan salah satu jenis media kartu kata bergambar yang memiliki kekhususan dalam permainannya. *Flash card* diperkenalkan oleh seorang tokoh bernama *Glenn Doman* sebagai cara melatih bayi membaca. *Flash card* pada dasarnya merupakan kartu yang digunakan secara *flash* atau sekilas saja yaitu kurang dari 5 detik. Media *flash card* awalnya hanya berisi kata, namun seiring perkembangan teknologi pendidikan maka *flash card* dikembangkan berisi kata-kata dan gambar. Gambar-gambar pada *flash card* biasanya dikelompokkan antara lain: binatang, buah-buahan, pakaian, warga dan lain sebagainya.

Dina Indriana (2011: 138) menjelaskan langkah-langkah penggunaan *flash card* dalam pembelajaran klasikal adalah sebagai berikut.

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu lalu diteruskan kepada siswa yang lain.

Permainan *flash card* dalam pembelajaran dapat dikombinasikan menggunakan permainan yang disukai siswa. Guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan kartu-kartu tersebut agar mendapatkan proses pembelajaran yang menarik dan

tidak monoton. Adapun pemanfaatan kartu kata bergambar menggunakan permainan *flash card* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan bagian-bagian kartu kata bergambar wayang Pandawa dan menjelaskan aturan permainan flash card pada siswa.
- 2) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelopok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 3) Setiap kelompok mendapatkan 1 set kartu.
- 4) Satu orang siswa membagi kartu kepada siswa lain menurut tokohnya.
Contoh: siswa A mendapatkan kartu tokoh Yudhistira.
- 5) Siswa mengundi pemain pertama. Pemain pertama harus menunjukkan kartu-kartu yang telah disusun. Kartu tersebut dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa lain.
- 6) Ambilah satu persatu kartu tersebut kurang lebih 5 detik setiap kartunya sampai muncul kartu “pitakon”.
- 7) Saat muncul kartu “pitakon” tugas siswa tersebut memberikan pertanyaan seputar kartu tersebut, dan tugas siswa yang menyimak adalah menjawab pertanyaan tersebut. Jika jawaban siswa benar, maka siswa yang menjawab boleh menggantikan posisi siswa yang memberi pertanyaan dengan kartu tokohnya sendiri. Jika jawaban salah, maka siswa yang memberi pertanyaan melanjutkan permainan seperti semula sampai siswa lain dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

- 8) Permainan dilanjutkan sampai semua siswa mendapatkan giliran untuk menunjukkan kartu tokoh wayang Pandawa miliknya. Kegiatan yang dilakukan siswa tersebut harus menggunakan bahasa Jawa karma inggil.

b. Permainan Kartu Kuarted

Kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang untuk berbagai macam keperluan sedangkan kuarted adalah kelompok, kumpulan dan sebagainya yang terdiri dari empat. Adapun aturan permainan kartu kuarted adalah sebagai berikut.

- 1) Salah satu pemain mengocok kartu dan membagikan pada masing-masing pemain empat buah.
- 2) Sisa kartu diletakkan ditengah meja dengan posisi tertutup.
- 3) Permainan dilakukan searah dengan jarum jam.
- 4) Semua pemain mengundi untuk menentukan pemain pertama. Pemain pertama meminta 1 kartu kepada pemain lainnya dengan menyebutkan nama judul seri kartu yang diminta.
- 5) Pemain yang diminta harus memberikan kartu yang diminta bila punya.
- 6) Jika tidak punya, pemain yang meminta harus mengambil katru dari tumpukan kartu sisa.
- 7) Dilanjutkan pemain berikutnya.

Adapun cara pemanfaatan media kartu kata bergambar yang dikembangkan menggunakan kartu kuarted adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan sekilas tentang materi yaitu materiwayang Pandawa dan dilanjutkan dengan penjelasan tentang aturan dan tugas siswa. Tugas siswa

adalah mengubah empat kartu yang telah dibagi kepadanya menjadi kartu dengan tokoh yang sama dengan cara mengambil 1 sisa kartu yang ada ditengah meja atau mengambil 1 kartu yang baru saja dibuang oleh siswa lain.

- 2) Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri 4-5 orang siswa.
- 3) Salah satu siswa mengocok kartu dan membagikan pada masing-masing siswa empat buah.
- 4) Sisa kartu diletakkan ditengah meja dengan posisi tertutup.
- 5) Siswa mengundi untuk menentukan pemain pertama. Permainan dilakukan searah dengan jarum jam.
- 6) Pemain pertama mengambil 1 kartu sisa yang terletak ditengah. Jika kartu yang diambil sesuai dengan tokoh yang diharapkan maka kartu boleh disimpan dan siswa tersebut wajib membuang 1 kartu yang dimilikinya yang tokohnya tidak sama. Jumlah kartu yang disimpan siswa harus tetap berjumlah empat.
- 7) Permainan dilanjutkan dengan siswa selanjutnya, siswa ini boleh memilih untuk mengambil kartu yang baru saja dibuang oleh siswa lain atau mengambil dari tumpukan sisa kartu.
- 8) Permainan berakhir apabila siswa sudah menyimpan empat kartu dengan tokoh yang sama ditambah satu kartu yang baru saja diambil dengan tokoh yang sama, sehingga ada lima kartu yang dipegang siswa dengan tokoh yang sama.

- 9) Setelah semua siswa menemukan kartu dengan tokoh yang sama selanjutnya tugas siswa adalah menjelaskan kartu yang dimiliki kepada teman-teman satu kelompoknya.

F. Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran wayang Pandawa di sekolah masih didominasi dengan ceramah. Belum adanya media pembelajaran menjadi alasan utama guru menggunakan metode tradisional itu. Kondisi ini mengurangi daya tarik siswa terhadap materi wayang Pandawa. Hal ini diperparah dengan dominasi bacaan dalam teks cerita wayang Pandawa di dalam buku LKS siswa.

Melihat kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media kartu kata bergambar untuk pembelajaran materi wayang khususnya wayang Pandawa. Media kartu kata bergambar wayang Pandawa dijadikan solusi cara belajar yang berbeda. Melalui media kartu kata bergambar wayang Pandawa siswa dapat belajar secara mandiri dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dan teman. Melalui proses interaksi langsung diharapkan ingatan siswa akan materi dapat bertahan lama. Selain itu media kartu kata bergambar merupakan media yang fleksibel, sehingga dapat digunakan di sekolah maupun di rumah secara mandiri oleh siswa.

Media kartu kata bergambar wayang Pandawa dapat digunakan melalui metode permainan secara berkelompok. Pada awal pembelajaran siswa dijelaskan sekilas mengenai materi wayang Pandawa oleh guru. Selanjutnya guru memberikan instruksi dan peraturan permainan dengan jelas pada siswa. Setelah

siswa paham dengan peraturan permainan, siswa diberikan kesempatan untuk bermain secara kelompok. Pemenang permainan ialah siswa yang paling cepat mengklasifikasikan berbagai karakter suatu tokoh.

Selain dimainkan secara berkelompok kartu kata bergambar wayang Pandawa juga dapat digunakan secara individual. Siswa dapat mengklasifikasikan sendiri berbagai karakter dari semua tokoh yang terdapat dalam wayang Pandawa, seperti gambar tokoh, aji-aji/kesaktian, sifat tokoh dan sebagainya.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Galih Pranowo (2011) tentang “Pengembangan Media *Flash Cards* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa bagi Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul”. Penilaian oleh ahli media mendapat hasil 82 dengan persentase perolehan nilai kelayakan media 83,13% yang berarti sangat baik atau layak. Penilaian oleh ahli materi adalah 36 dengan persentase perolehan nilai kelayakan materi 90% yang berarti sangat baik atau layak. Pengembangan media yang dilakukan oleh Galih Pranowo tersebut berisi materi Aksara Jawa untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa sedangkan pada penelitian ini media yang dikembangkan berisi materi wayang Pandawa untuk memahami wayang melalui kegiatan bermain sambil belajar serta melatih keterampilan berbahasa siswa yaitu membaca dan berbicara.

2. Selain itu, penelitian yang dilakukan Siti Fatimah (2014) tentang “Pengembangan Media *Flash card* dalam Pembelajaran Matematika untuk siswa Kelas II di MI Ma’arif Sendang Kulon Progo”. Hasil uji validitas pengembangan produk berdasarkan penilaian ahli materi adalah baik dengan skor skor 4,00 dan penilaian ahli media adalah baik dengan skor 4,12 dengan hasil rerata yang didapat dari ahli 4,06 yang berati media tersebut baik dan layak. Pengembangan media yang dilakukan oleh Siti Fatimah tersebut digunakan untuk pembelajaran matematika untuk kelas II SD sedangkan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD sehingga jelas perbedaan penelitian tersebut.

H. Kerangka Pikir

Wayang sebagai salah satu kebudayaan di Indonesia yang perlu dilestarikan keberadaannya. Salah satu upaya melestarikan budaya wayang ialah dengan memasukkannya dalam kompetensi muatan lokal wajib bahasa Jawa yang mulai diajarkan sejak jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah. Dengan demikian, pendidikan merupakan sarana untuk mempertahankan budaya yang ada dengan mengupayakan setiap warga masyarakat menjadi pendukung aktif. Melalui pendidikan khususnya muatan lokal wajib, kebudayaan masyarakat dapat dipertahankan, diwariskan dan dikembangkan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi wayang Pandawa masih bersifat satu arah. Materi wayang Pandawa yang didominasi

dengan bacaan serta sumber belajar yang hanya terbatas pada LKS terkesan monoton dan membosankan. Tidak ada media yang digunakan dalam menyampaikan materi wayang Pandawa juga memunculkan dampak kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Maka diperlukan suatu upaya untuk mengatasi permasalahan di atas.

Salah satu upaya dalam membantu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar cerita wayang Pandawa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan ialah media kartu kata bergambar. Kartu kata bergambar merupakan media sederhana berbentuk kartu dua dimensi. Kartu kata bergambar dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi. Selain itu, dengan kartu kata bergambar pembelajaran cerita wayang akan lebih berarti karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang akan dipelajari.

Kartu kata bergambar wayang Pandawa dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi wayang Pandawa. Kartu kata bergambar wayang Pandawa merupakan media yang fleksibel, dapat digunakan siswa belajar secara berkelompok maupun mandiri di sekolah maupun dirumah. Dengan kartu kata bergambar cara belajar anak akan lebih menyenangkan karena kartu kata bergambar wayang Pandawa didesain semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari timbulnya kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah pokok dalam penelitian ini maka perlu diberi batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk dikatakan layak jika hasil analisis data memperoleh rerata skor lebih dari 3,4 – 4,2 yang berarti “baik” pada semua aspek.
2. Kartu kata bergambar wayang Pandawa berupa kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol tentang wayang Pandawa untuk membantu siswa memahami materi wayang Pandawa.
3. Pembelajaran bahasa Jawa adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (sekolah) untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum muatan lokal bahasa Jawa.

BAB III **METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi produk. Sugiyono (2012: 407) mengemukakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Borg & Gall (1983: 772) memberikan definisi penelitian dan pengembangan sebagai berikut: “*educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products*”. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sementara itu, Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 164) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan pengertian oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan memvalidasi produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan

pengembangan ini berupa media kartu kata bergambar wayang Pandawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV.

B. Prosedur Penelitian

Sebuah penelitian pengembangan akan menghasilkan sebuah produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan apabila mengikuti langkah-langkah penelitian yang benar. Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall.

Menurut Borg & Gall terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, akan tetapi dalam penelitian ini hanya dilakukan sembilan langkah saja. Langkah kesepuluh yaitu kegiatan desiminasi tidak dilakukan karena keterbatasan peneliti. Sembilan langkah tersebut yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan Data; (2) Perencanaan Produk; (3) Mengembangkan Produk Awal; (4) Uji Coba Lapangan Awal; (5) Merevisi Produk Hasil Uji Coba I; (6) Uji Coba Lapangan Utama; (7) Merevisi Produk Hasil Uji Coba II; (8) Uji Coba Lapangan Operasional; (9) Revisi Tahap Akhir.

Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengukuran dan pengumpulan data yang relevan melalui observasi dan studi literatur. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dihadapi siswa di sekolah khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan siswa guna memperoleh informasi awal sebelum melakukan

pengembangan media pembelajaran. Data awal tersebut kemudian dijadikan bahan untuk menganalisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan berfungsi untuk menentukan produk media apa yang tepat untuk mengatasi kelemahan tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan studi literatur sebagai landasan dalam mengembangkan produk yang dipilihnya.

2. Perencanaan Produk

Berpegang pada data hasil analisis kebutuhan siswa dan hasil studi literatur, peneliti selanjutnya membuat perencanaan produk. Produk yang akan dikembangkan yaitu media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Pertama, peneliti merumuskan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media tersebut. Setelah tujuan dirumuskan, peneliti melakukan tinjauan materi pada pokok bahasan wayang Pandawa. Kegiatan perencanaan produk yang dilakukan selanjutnya ialah menentukan komponen dan membuat rancangan desain kartu kata bergambarwayang Pandawa.

3. Mengembangkan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti mulai memproduksi media kartu kata bergambar wayang Pandawa sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Kegiatan pengembangan ini meliputi pengumpulan bahan, pembuatan desain, mencetak produk dan membuat buku petunjuk penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Kegiatan selanjutnya adalah memvalidasi produk pada ahli media dan ahli materi.

Pada kegiatan ini produk media kartu kata bergambar wayang Pandawa dinilai kelayakan dasar-dasar nilai atau konsep dan teori yang digunakan. Hasil

validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk. Kegiatan validasi oleh ahli media dan ahli materi bertujuan untuk mendapatkan jaminan bahwa media awal layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Setelah media divalidasi oleh ahli dan telah direvisi, peneliti kemudian melakukan uji coba produk kepada 3 orang siswa. Kegiatan uji coba dilengkapi dengan angket untuk diisi oleh siswa. Peneliti juga melakukan pengamatan dan wawancara guna mendapatkan informasi yang berupa penilaian dan saran terkait media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan.

5. Merevisi Produk Hasil Uji Coba I

Berdasarkan data hasil uji coba awal, data angket, wawancara serta pengamatan maka kegiatan selanjutnya adalah merevisi produk. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Produk yang telah direvisi selanjutnya diuji cobakan kembali. Uji coba ini melibatkan 6 orang siswa di SD Wonosari IV. Kegiatan uji coba lapangan ini dimaksudkan untuk mendapat informasi mengenai kekurangan-kekurangan media yang ada. Perlakuan pada uji coba ini sama dengan uji coba lapangan awal.

7. Merevisi Produk Hasil Uji Coba II

Hasil uji coba lapangan II dengan melibatkan jumlah siswa yang lebih banyak dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya. Hasil pengumpulan informasi pada uji coba lapangan utama digunakan

untuk menyempurnakan produk agar layak digunakan dalam uji operasional yang melibatkan lebih banyak siswa.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang telah melewati tahap revisi II, kemudian diuji cobakan kepada subyek penelitian yaitu siswa SD Wonosari 4 yang berjumlah 13 orang anak. Uji coba lapangan operasional ini disertai dengan penyebaran angket, wawancara dan pengamatan untuk mendapatkan informasi, tanggapan, dan saran dari siswa.

9. Revisi Tahap Akhir

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba lapangan operasional, peneliti selanjutnya melakukan perbaikan produk. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

C. Validasi dan Uji Coba Produk

Validasi dan uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Validasi ahli dilakukan oleh ahli yang berkompeten dibidangnya untuk mendapatkan jaminan bahwa media awal layak untuk diuji cobakan kepada siswa. Selain itu untuk mengantisipasi kesalahan dan kekurangan materi. Uji coba produk dilakukan guna memperoleh informasi mengenai kelayakan media yang dikembangkan untuk pembelajaran. Sementara itu, validasi pengguna digunakan untuk mengetahui kelayakan media berkaitan dengan

penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar. Validasi pengguna dilakukan setiap selesai uji coba produk.

Data validasi dan uji coba digunakan peneliti sebagai dasar untuk memperbaiki produk sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan validasi dan uji coba dilakukan agar produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan.

1. Validasi

a. Validasi Ahli Media

Sebelum media diuji cobakan, suatu produk pengembangan perlu divalidasi oleh ahli media. Ahli media merupakan dosen pakar yang berkompeten dalam media pembelajaran. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara menilai angket tentang desain dan komponen-komponen media yang dikembangkan. Melalui kegiatan validasi akan didapatkan data kelayakan, penilaian, komentar dan saran media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan. Data hasil validasi kemudian digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk kartu kata bergambar wayang Pandawa.

b. Validasi Ahli Materi

Selain divalidasi oleh ahli media, produk juga divalidasi oleh ahli materi. Ahli materi merupakan dosen pakar yang berkompeten dalam pembelajaran, dalam hal ini dosen bahasa Jawa. Validasi ahli materi dilakukan dengan cara menilai angket tentang materi yang disajikan dalam media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Data penilaian angket, komentar dan saran dari ahli materi

digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi yang disajikan dalam produk kartu kata bergambar wayang Pandawa.

c. Validasi Pengguna (Siswa)

Validasi pengguna dilakukan dengan mengujicobakan media yang sudah direvisi dalam praktik pembelajaran di kelas. Validasi pengguna fokus pada keterterapan media kartu kata bergambar wayang Pandawa, yaitu dapat tidaknya media itu digunakan dalam pembelajaran.

2. Uji Coba Produk

Kegiatan uji coba produk dilakukan untuk mengetahui komentar dan saran dari pengguna produk. Melalui uji coba produk akan diketahui kelemahan dan kekurangan produk yang ada. Data uji coba kemudian dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan produk sehingga dihasilkan media yang layak untuk pembelajaran. Uji coba dilakukan tiga kali, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional.

D. Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan media kartu kata bergambar wayang Pandawa ini dilaksanakan di SD Wonosari IV. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 22 orang.

E. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian oleh ahli

media, ahli materi dan pengguna (siswa). Data kualitatif diperoleh dari tanggapan-tanggapan, masukan, saran dan kritik dari ahli media, ahli materi dan pengguna (siswa).

F. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini berupa, angket validasi dan angket untuk siswa. Angket validasi digunakan ahli media dan ahli materi untuk mengukur dan mengevaluasi produk yang dikembangkan agar layak digunakan oleh siswa. Angket untuk siswa digunakan peneliti untuk mengukur dan mengevaluasi kualitas produk media yang dikembangkan. Angket diisi oleh siswa setelah melakukan uji coba media.

G. Langkah-langkah Pengadaan Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket. Angket digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan baik dari aspek instruksional, isi, tampilan dan manfaat. Untuk mendapatkan instrumen yang layak, langkah-langkah yang ditempuh peneliti sebagai berikut: (1) menyusun kisi-kisi instrumen dan butir-butir instrumen; (2) mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen dan butir-butir instrumen kepada dosen pembimbing; (4) melakukan expert judgment oleh ahli media dan ahli materi.

Adapun kisi-kisi instrumen yang dikembangkan peneliti diadaptasi dari Mardiyatmo (2011) dan Sa'dun Akbar (2013) adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Soal	Σ
1	Keterbacaan Teks	Ketepatan pemilihan warna huruf	1	3
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	2	
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3	
2	Kualitas Gambar	Kejelasan bentuk gambar	4	3
		Ketepatan ukuran gambar	5	
		Kejelasan warna gambar	6	
3	Keserasian Warna	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>	7	3
		Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	8	
		Keserasian warna garis tepi dengan <i>background</i>	9	
4	Penggunaan Garis	Ketepatan ukuran garis tepi	10	1
5	Bentuk	Ketepatan ukuran kartu kata bergambar	11	2
		Bentuk fisik kemasan	12	
6	Tekstur	Keamanan bentuk permukaan media kartu kata bergambar untuk anak-anak	13	1
7	Ruang atau <i>space</i>	Ketepatan jarak antarkalimat	14	3
		Ketepatan jarak antara teks dengan gambar	15	
		Ketepatan komposisi teks di dalam kartu kata bergambar	16	
8	Bahan	Ketepatan jenis kertas yang digunakan	17	2
		Keawetan bahan yang digunakan	18	
9	Penggunaan Media	Kejelasan buku petunjuk penggunaan kartu kata bergambar	19	17
		Kesesuaian kartu kata bergambar dengan tujuan pembelajaran	20	
		Kesesuaian kartu kata bergambar dengan karakteristik siswa	21	
		Kesesuaian kartu kata bergambar sebagai sumber belajar	22	
		Kemampuan kartu kata bergambar dalam mengembangkan motivasi siswa	23	
		Kemampuan kartu kata bergambar untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	24	

No	Aspek	Indikator	No Soal	Σ
		Kemampuan kartu kata bergambar untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	25	
		Kemampuan kartu kata bergambar untuk mengulang apa yang dipelajari	26	
		Kemampuan kartu kata bergambar sebagai stimulus belajar	27	
		Kemampuan kartu kata bergambar untuk umpan balik dengan segera	28	
		Kesesuaian kartu kata bergambar dengan lingkungan belajar	29	
		Kemudahan kartu kata bergambar dalam praktik pembelajaran	30	
		Efisiensi kartu kata bergambar dalam kaitannya dengan waktu	31	
		Efisiensi kartu kata bergambar dalam kaitannya dengan biaya	32	
		Efisiensi kartu kata bergambar dalam kaitannya dengan tenaga	33	
		Kualitas kartu kata bergambar	34	
		Kepraktisan kartu kata bergambar	35	

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Soal	Σ
1	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	1	8
		Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	2	
		Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	
		Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	4	
		Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	
		Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	6	
		Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum	7	

No	Aspek	Indikator	No Soal	Σ
		Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	8	
2	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	9	3
		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	10	
		Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	11	
3	Kelengkapan Sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	12	2
		Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	13	
4	Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada Siswa	Mendorong keingin tahanan siswa	14	5
		Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	15	
		Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	16	
		Mendorong siswa belajar secara berkelompok	17	
		Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	18	
5	Cara Penyajian	Mendukung kepedulian terhadap wayang	19	2
		Mendukung cara berpikir logis siswa	20	
6	Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar	Ketepatan penggunaan ejaan	21	3
		Ketepatan penggunaan istilah	22	
		Ketepatan penyusunan struktur kalimat	23	
7	Keterbacaan dan Kekomunikasian	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak	24	2
		Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	25	

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Siswa

No	Aspek	Indikator	No Soal	Σ
1	Kesesuaian dengan Waktu Pembelajaranm	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan pengoperasian mediakartu kata bergambar	1	1
2	Kesesuaian dengan Indikator/Tujuan Pembelajaran	Kemampuan media kartu kata bergambar sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran	2	1
3	Ketertarikan Siswa	Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan kartu kata bergambar	3	1
4	Kemampuan Media	Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa	4	6
		Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang	5	
		Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa	6	
		Kemampuan media membantu siswa memahami informasi	7	
		Kemampuan media dalam memicu kreatifitas siswa	8	
		Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri	9	
5	Kesesuaian dengan Siswa	Kesesuaian media dengan dunia siswa yang sedang diajar	10	1

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi serta respon yang diberikan siswa sebagai subjek uji coba. Respon yang diberikan berupa pernyataan sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Berikut adalah pedoman pemberian skor.

Tabel 5. Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Langkah analisis data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:

$$Xi = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan : Xi = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

- b. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen.
- c. Mengkonversikan data kuantitatif menjadi data kualitatif sesuai dengan paduan mengkonversi data menurut S. Eko Putro Widyoko (2010: 238) sebagai berikut.

Tabel 6. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Berskala 5

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,60 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	> 3,4–4,2	Baik
$\bar{X}_i - 0,60 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6–3,4	Cukup
$\bar{X}_i - 0,60 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	>1,8–2,6	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	≤ 1,8	Sangat Kurang

Keterangan :

X = skor empiris

\bar{X}_i = rerata ideal

$$= \frac{1}{2} x (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\begin{aligned}
 sb_i &= \text{simpangan baku ideal} \\
 &= \frac{1}{6} x (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus konversi di atas, maka perhitungan data kuantitatif yang dikonversi menjadi data kualitatif adalah sebagai berikut.

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

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

$$\begin{aligned}
 \bar{X}_i &= \frac{1}{2} x (5 + 1) \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 sb_i &= \frac{1}{6} x (5 - 1) \\
 &= 0,67
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Skala 5} &= X > 3 + (1,8 x 0,67) \\
 &= X > 3 + 1,2 \\
 &= X > 4,2
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Skala 4} &= 3 + (0,60 x 0,67) < X \leq 4,2 \\
 &= 3 + 0,4 < X \leq 4,2 \\
 &= 3,4 < X \leq 4,2
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Skala 3} &= 3 - (0,60 x 0,67) < X \leq 3,4 \\
 &= 3 - 0,4 < X \leq 3,4 \\
 &= 2,6 < X \leq 3,4
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Skala 2} &= 3 - (1,8 x 0,67) < X \leq 2,6 \\
 &= 3 - 1,2 < X \leq 2,6 \\
 &= 1,8 < X \leq 2,6
 \end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$$

$$= X \leq 3 - 1,2$$

$$= X \leq 1,8$$

Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan dianggap layak apabila hasil analisis data memperoleh rerata skor lebih dari 3,4 – 4,2 yang berarti “baik” pada semua aspek.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media kartu kata bergambar wayang Pandawa untuk siswa kelas IV SD Wonosari IV ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan Borg & Gall. Penjabaran hasil penelitian berdasarkan masing-masing langkah adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data dilakukan analisis kebutuhan melalui studi pendahuluan dan studi pustaka. Studi pendahuluan merupakan kegiatan untuk menganalisa kebutuhan tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di SD Wonosari IV yang dilakukan dengan menggunakan observasi dan memberikan beberapa pertanyaan kepada guru. Hasil observasi dan wawancara di SD Wonosari IV adalah sebagai berikut.

- a. Kompetensi dasar yang harus dicapai adalah memiliki kepedulian terhadap wayang, memahami wayang Pandawa dan menceritakan wayang Pandawa.
- b. Dibutuhkan media pembelajaran untuk mengakomodasi kemampuan anak yang berbeda-beda dan mampu menarik perhatian siswa.
- c. Media yang harus dikembangkan adalah media sederhana karena keterbatasan media elektronik komputer yang dimiliki sekolah.

Setelah melakukan studi pendahuluan, langkah selanjutnya ialah studi pustaka guna mencari informasi mengenai pokok bahasan wayang Pandawa,

media pembelajaran, media kartu kata bergambar serta karakteristik siswa sekolah dasar untuk dijadikan dasar pengembangan media.

2. Perencanaan Produk

Langkah-langkah dalam perencanaan produk ialah menentukan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media, melakukan tinjauan materi pada pokok bahasan wayang Pandawa, menentukan peralatan dan membuat rancangan desain kartu kata bergambar wayang Pandawa. Adapun rincian untuk masing-masing langkah adalah sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa adalah untuk mempermudah pemahaman siswa dalam memahami cerita wayang Pandawa, menambah daya tarik siswa dalam mempelajari cerita wayang Pandawa, serta menyajikan cerita wayang Pandawa melalui permainan yang disukai oleh siswa.
- b. Tinjauan materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan media dan menyiapkan gambar-gambar pendukung yang akan dimasukkan dalam media kartu kata bergambar seperti gambar wayang, gambar pusaka-pusaka, dan gambar candi.
- c. Peralatan yang digunakan dalam pembuatan media kartu bergambar ialah komputer dengan *software corel draw X6*. Sofware *corel draw X6* digunakan untuk mendesain kartu kata bergambar mulai dari memotong gambar-gambar, membuat tulisan, dan menggabungkan beberapa komponen seperti gambar, garis, bentuk, tulisan, warna serta desain *vector* menjadi satu kesatuan yang utuh.

d. Rancangan media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan berisi gambar tokoh wayang Pandawa, gambar wayang ayah dan ibu, gambar titisan Pandawa, kerajaan tokoh, perwatakan tokoh, pusaka-pusaka dan aji-aji yang dimiliki. Kartu kata bergambar terdiri atas 3 bagian, yaitu judul yang terletak paling atas, isi yang berupa tulisan atau gambar sebagai ilustrasi dan keterangan yang terletak pada bagian bawah kartu.

3. Mengembangkan Produk Awal

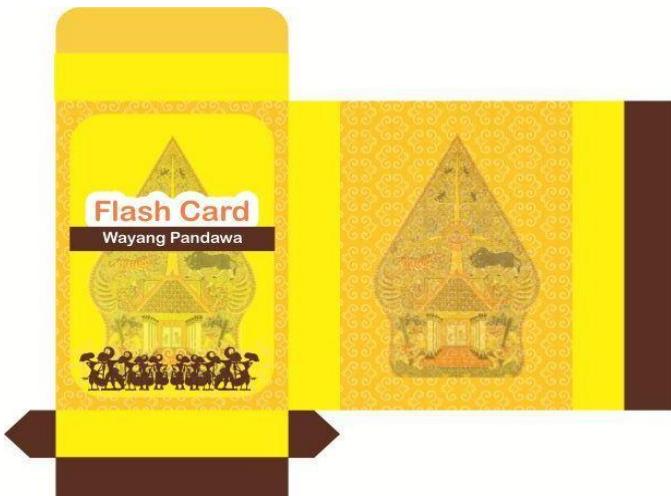
a. Desain Awal Produk

Produk media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan merupakan media cetak dua dimensi. Media kartu kata bergambar wayang Pandawa memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 8 x 12 cm dengan asumsi mudah dipegang oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar. Desain media kartu kata bergambar wayang Pandawa ini dibuat menggunakan *software corel draw X6*. Huruf yang digunakan ialah *Arial Rounded MT Bold* dengan ukuran 16 sampai 24.

Kartu kata bergambar wayang Pandawa menggunakan lima warna dasar untuk masing-masing tokoh wayang Pandawa. Warna ungu untuk tokoh Yudhistira, warna biru untuk tokoh Bima, warna kuning untuk tokoh Arjuna, warna *orange* dan hijau untuk tokoh Nakula dan Sadewa. Media kartu kata bergambar juga dilengkapi dengan wadah/ kemasan dan buku petunjuk untuk menuntun siswa bermain secara mandiri.

Adapun tampilan visual dari kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan sebelum divalidasi oleh ahli dan revisi adalah sebagai berikut.

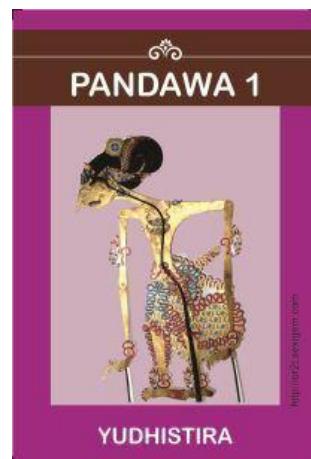
1) Kemasan atau wadah



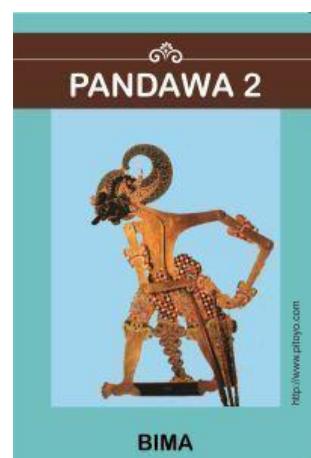
Gambar 7. Tampilan Kemasan Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa

Desain kemasan kartu kata bergambar wayang Pandawa menggunakan *background* warna kuning dengan dominasi motif batik. Pada tampilan depan kemasan terdapat nama media yaitu “Kartu Kata Bergambar Wayang Pandhawa”, selain itu pada tampilan awal juga terdapat siluet gambar Pandawa lima dan gambar gunungan. Gunungan merupakan wayang yang berbentuk gambar gunung beserta isinya. Gunungan melambangkan keadaan dunia beserta isinya. Gunungan pada kemasan dimaksudkan untuk mendandakan bahwa cerita wayang akan ditemui apabila kemasan dibuka.

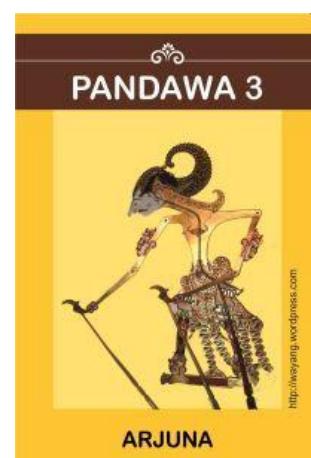
2) Tampilan kartu



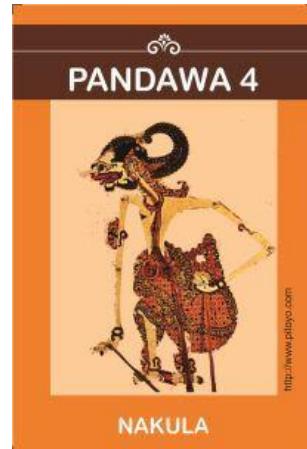
Gambar 8. Tampilan Kartu Tokoh Yudistira



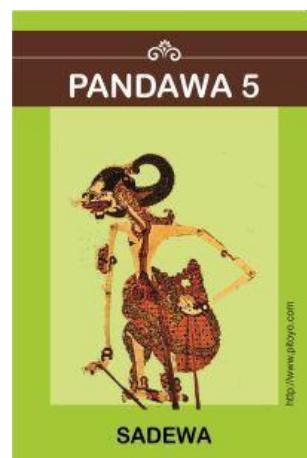
Gambar 9. Tampilan Kartu Tokoh Bima



Gambar 10. Tampilan Kartu Tokoh Arjuna



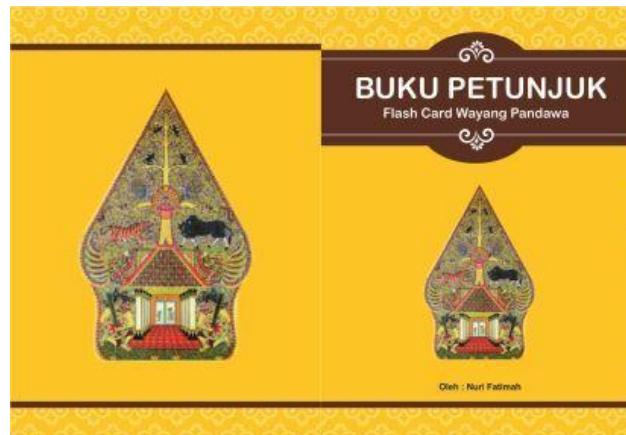
Gambar 11. Tampilan Kartu Tokoh Nakula



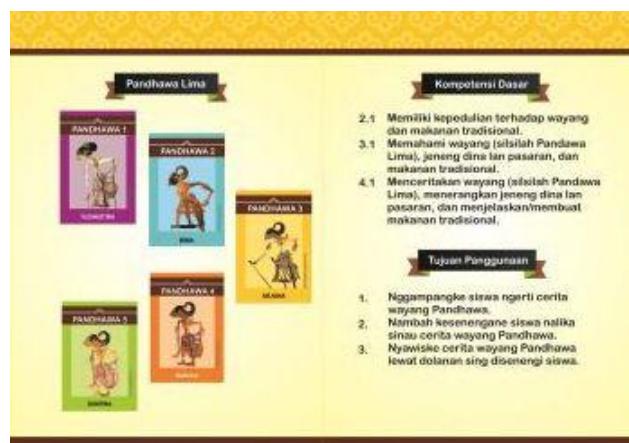
Gambar 12. Tampilan Kartu Tokoh Sadewa

Tampilan bagian depan kartu kata bergambar wayang Pandawa terdiri dari bagian judul, isi yang berupa kata atau gambar sebagai visualisasi, dan keterangan nama. Warna background pada setiap kartu mengikuti tokohnya, Yudhistira warna Ungu, Bima warna Biru, Arjuna warna kuning, Nakula warna Orange dan Sadewa warna hijau. Warna background pada bagian tengah dibuat lebih muda untuk menonjolkan isi materi atau gambar yang mendukung materi. Warna huruf pada bagian keterangan disesuaikan dengan warna background agar tidak kontras.

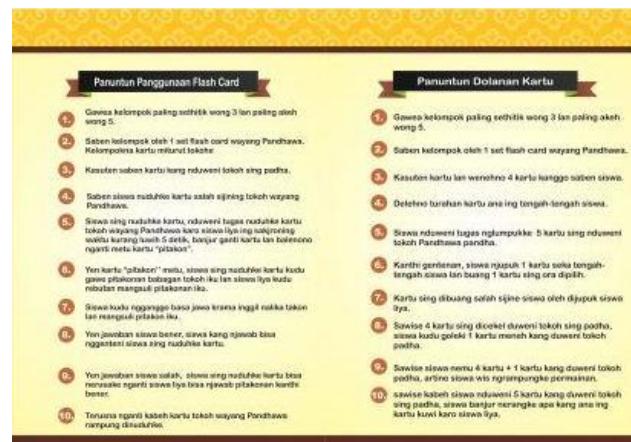
3) Buku petunjuk



Gambar 13. Tampilan Sampul Depan dan Belakang



Gambar 14. Tampilan KD dan Tujuan Penggunaan Media



Gambar 15. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

Tampilan buku petunjuk didominasi warna kuning agar serasi dengan warna pada kemasan/wadah. Buku petunjuk terdiri dari sampul depan dan belakang, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, aturan permainan 1 dan 2 serta tampilan warna kartu tokoh wayang Pandawa.

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Media yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi untuk mendapatkan data mengenai tanggapan dari ahli media maupun ahli materi tentang produk media kartu kata bergambar wayang Pandawa untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Validasi dilakukan agar mendapatkan kelayakan awal media untuk digunakan dalam kegiatan uji coba. Selain melakukan penilaian media, ahli media dan ahli materi juga memberikan kritik dan saran guna perbaikan media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Hasil penilaian serta saran ahli digunakan sebagai dasar dalam merevisi produk awal sebelum diuji lapangan.

Ahli media memberikan evaluasi yang berkaitan dengan aspek yang terdapat dalam media, seperti aspek keterbacaan teks, kualitas gambar, keserasian warna, penggunaan garis, bentuk, tekstur, ruang, bahan dan penggunaan media. Sementara itu, ahli materi memberikan evaluasi pada substansi materi diantaranya pada aspek relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, kesesuaian sajian, cara penyajian, kesesuaian bahasa yang digunakan, serta keterbacaan dan kekomunikasian.

Deskripsi masing-masing data tersebut dijelaskan dalam uraian sebagai berikut.

1) Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam produk pengembangan media kartu kata bergambar wayang Pandawa ini ialah Bapak Afendy Widayat, M.Phil. yang merupakan dosen dari Jurusan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut.

a) Validasi Pertama

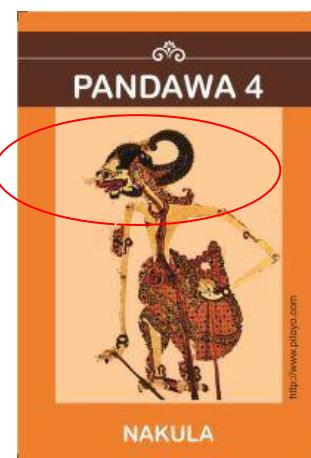
Validasi materi yang pertama dilaksanakan pada tanggal 23 April 2015, dengan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

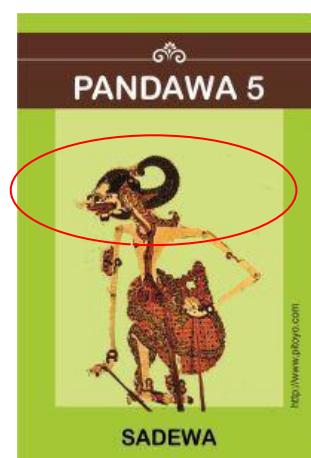
No	Aspek	\sum Butir	\sum Nilai	Rata-rata	Kriteria
1	Relevansi	8	38	4,8	Sangat baik
2	Keakuratan	3	14	4,7	Sangat baik
3	Kelengkapan Sajian	2	9	4,5	Sangat baik
4	Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada Siswa	5	24	4,8	Sangat baik
5	Cara Penyajian	2	9	4,5	Sangat baik
6	Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar	3	14	4,7	Sangat baik
7	Keterbacaan dan Kekomunikasian	2	8	4	Baik
Jumlah		25	116	32	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan				4,6	

Dari hasil data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap pertama masuk dalam kategori “**sangat baik**” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu **4,6**. Selain memberikan penilaian terhadap media kartu kata yang dikembangkan, ahli materi juga memberikan kritik dan saran terhadap media. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

- (1) Gambar wayang Nakula dan Sadewa tidak sesuai dengan wayang gaya Jogja maupun gaya Solo.

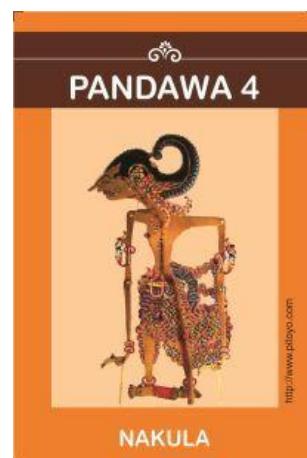


Gambar 16. Tampilan Kartu Gambar Wayang Nakula Sebelum Revisi

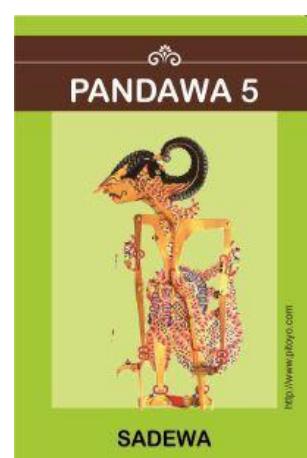


Gambar 17. Tampilan Kartu Gambar Wayang Sadewa Sebelum Revisi

Tampilan gambar wayang Nakula dan Sadewa sebelum revisi memiliki tampilan mulut dan gigi yang besar. Gambar tersebut tidak sesuai dengan wayang Nakula dan Sadewa gaya Jogja maupun Solo karena merupakan gambar Jin Nakula dan Sadewa. Berdasarkan masukan yang diberikan ahli materi, maka gambar diganti dengan gambar wayang gaya Solo. Setelah dilakukan revisi gambar wayang Nakula dan Sadewa menjadi lebih baik dan sesuai dengan wayang pada umumnya.



Gambar 18. Tampilan Kartu Gambar Wayang Nakula Setelah Revisi



Gambar 19. Tampilan Kartu Gambar Wayang Sadewa Setelah Revisi

- (2) Watak yang menggambarkan bahwa Arjuna memiliki sifat *umu* katau sompong tidak boleh digunakan dan kata-kata yang digunakan harus difisienkan.



Gambar 20. Tampilan Kartu Watak Arjuna Sebelum Revisi

Pada tampilan kartu watak milik Arjuna sebelum revisi terdapat watak yang menunjukkan bahwa Arjuna memiliki watak “umuk” atau sompong. Hal ini dinilai kurang sesuai mengingat sasaran penggunaan media adalah siswa SD sehingga kata tersebut harus dihilangkan. Selain itu pemilihan kata-kata yang digunakan dalam menggambarkan watak tokoh harus diubah agar lebih tepat dan efisien. Berdasarkan masukan oleh ahli materi, maka media direvisi pada kata “ngganteng” dan “suka mbiyantu” menjadi “tansah asih” dan “remen tetulung”.



Gambar 21. Tampilan Kartu Watak Arjuna Setelah Revisi

- (3) Penggambaran watak tokoh Pandawa yang digunakan harus menggunakan bahasa yang tepat dan efisien serta berdasarkan watak yang khas.



Gambar 22. Tampilan Watak Yudistira Sebelum Revisi

Pemilihan watak yang digunakan sebelum media direvisi dianggap kurang tepat dan terlalu banyak. Berdasarkan saran dari ahli materi maka watak Yudhistira dirubah menjadi “suci lan wicaksana”. Kata suci berasal dari arti nama Yudhistira yaitu pandai memerangi nafsu pribadi dan wicaksana karena merupakan raja Amarta yang bijaksana.



Gambar 23. Tampilan Watak Yudistira Sesudah Revisi

Tampilan watak pada kartu milik Bima juga mengalami perubahan. Adapun perubahannya sebagai berikut.



Gambar 24. Tampilan Watak Bima Sebelum Revisi

Tampilan watak pada kartu milik tokoh Bima sebelumnya berjumlah lima. Berdasarkan saran yang diberikan ahli materi maka watak “lugu, jujur dan teguh iman” dihilangkan sehingga menjadi “bekti, kuat lan kendel”. Perubahan ini dengan alasan bahwa tokoh Bima merupakan tokoh yang paling kuat dan berani diantara tokoh Pandawa yang lain, serta Bima sangat berbakti kepada guru dan orang tua.



Gambar 25. Tampilan Watak Bima Setelah Revisi

Perubahan watak yang dimiliki para tokoh wayang Pandawa mempertimbangkan watak khas yang dimiliki oleh masing-masing tokoh wayang Pandawa. Namun karena tokoh Nakula dan Sadewa merupakan tokoh kembar maka memiliki watak yang sama. Adapun perubahan watak yang dimiliki Nakula dan Sadewa adalah sebagai berikut.



Gambar 26. Tampilan Watak Nakula Sebelum Revisi



Gambar 27. Tampilan Watak Sadewa Sebelum Revisi

Watak yang dipilih untuk menggambarkan tokoh Nakula dan Sadewa sebelum revisi ialah “jujur, setia, patuh dan amanah” namun berdasarkan masukan ahli materi maka watak tokoh dirubah menjadi “tansah jagi karahayoning negari” yang berarti selalu menjaga ketentraman negara/kerajaan.

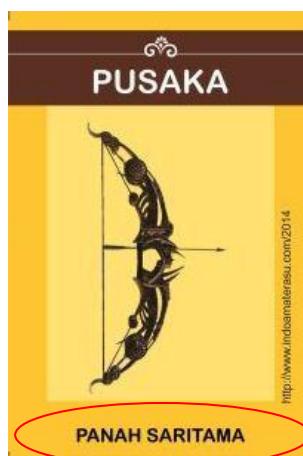


Gambar 28. Tampilan Watak Nakula Setelah Revisi



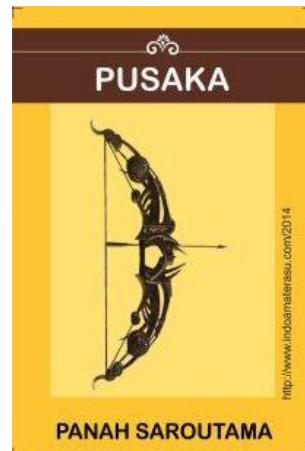
Gambar 29. Tampilan Watak Sadewa Setelah Revisi

- (4) Nama pusaka panah yang dimiliki Arjuna adalah panah Saroutama.



Gambar 30. Tampilan Kartu Pusaka Arjuna Sebelum Revisi

Tampilan pusaka panah milik Arjuna sebelum revisi memiliki keterangan nama “Saritama”. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi keterangan nama tersebut salah. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli materi maka keterangan nama panah Arjuna setelah revisi menjadi “Saroutama”.



Gambar 31. Tampilan Kartu Pusaka Arjuna Setelah Revisi

(5) Pemilihan kata “jeneng liya” dirubah menjadi “dasa nama”, nama Wijayangka dikoreksi menjadi Wijkangka, serta nama Samiaji dihilangkan.



Gambar 32. Tampilan Kartu Nama Lain Yudistira Sebelum Revisi

Tampilan kartu jeneng liya milik Yudhistira sebelum revisi memiliki judul “jeneng liya”, berdasarkan msukan ahli materi judul direvisi menjadi “dasa nama” agar lebih tepat dan sesuai dengan istilah dalam bahasa Jawa. Selain itu, tampilan nama “Wijayangka” yang merupakan salah satu nama lain

Yudhistira diubah menjadi Wijangkangka serta nama Samiaji dalam kartu dihilangkan. Pemilihan nama yang digunakan didasarkan pada nama yang sering digunakan dan memiliki arti yang mudah diingat oleh anak.



Gambar 33. Tampilan Kartu Nama Lain Yudistira Sesudah Revisi

Supaya tampilan lebih rapi dan seimbang, maka semua kartu yang berisi nama lain tokoh Pandawa hanya mencantumkan 3 nama untuk masing-masing tokoh wayang Pandawa.



Gambar 34. Tampilan Nama Lain Bima Sebelum Revisi

Tampilan kartu nama lain Bima sebelum revisi memiliki judul “jeneng liya”, berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli materi maka kata tersebut diubah menjadi “dasa nama”. Selain itu nama lain yang dicantumkan sebelum revisi berjumlah 6, setelah direvisi nama lain Bima yang dicantumkan menjadi 3 nama yaitu “Werkudara, Bimasena dan Bratasena” karena dianggap lebih familiar dan mudah diingat oleh siswa. Nama “Bayusiwi, Kusumadilaga dan Abilawa” dihilangkan.



Gambar 35. Tampilan Nama Lain Bima Setelah Revisi



Gambar 36. Tampilan Nama Lain Arjuna Sebelum Revisi

Tampilan awal kartu nama lain milik Arjuna sebelum revisi memiliki nama yang sangat banyak. Oleh karena itu perlu diubah menjadi 3 nama untuk mempermudah siswa dalam belajar. Berdasarkan masukan dari ahli materi, maka tampilan media setelah revisi hanya mencantumkan nama “Janaka, Indratanaya dan Kuntadi”. Nama “Permadi, Panduputra, Palguna, dan Danajaya” dihilangkan.



Gambar 37. Tampilan Nama Lain Arjuna Setelah Revisi

- (6) Aji-aji yang dimiliki tokoh Bima dan Arjuna dikurangi menjadi 2 saja.



Gambar 38. Tampilan Aji-Aji Bima Sebelum Revisi



Gambar 39. Tampilan Aji-Aji Arjuna Sebelum Revisi

Tampilan kartu aji-aji yang dimiliki Bima dan Arjuna sebelum revisi sangat banyak. Namun karena harus dikurangi agar siswa mudah dalam membaca dalam waktu yang singkat maka aji-aji dikurangi menjadi 2. Berdasarkan masukan yang diberikan ahli materi, pemilihan 2 aji yang akan ditampilkan harus mempertimbangkan materi yang sering muncul dibuku. Tampilan kartu aji-aji Bima setelah revisi hanya mencantumkan aji “Bandung Bandawoso dan Ketuklindu”, sedangkan untuk Arjuna hanya aji “Panglimunan dan Sepi Angin”.

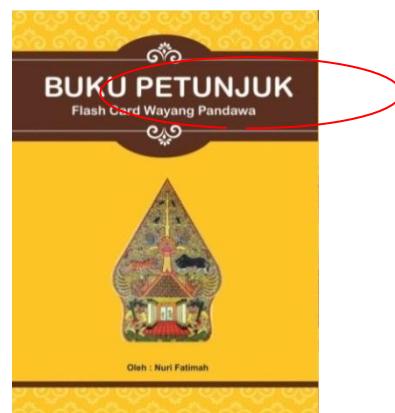


Gambar 40. Tampilan Aji-Aji Bima Setelah Revisi



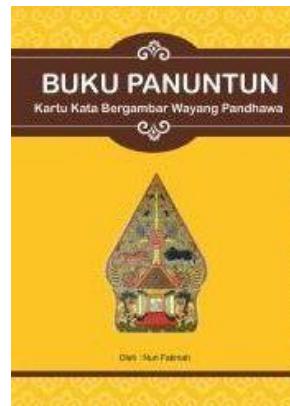
Gambar 41. Tampilan Aji-Aji Arjuna Setelah Revisi

- (7) Bahasa yang digunakan dalam media harus konsisten menggunakan bahasa Jawa.



Gambar 42. Tampilan Sampul Depan Buku Petunjuk Sebelum Revisi

Tampilan sampul awal buku sebelum revisi masih menggunakan bahasa Indonesia seperti pada tulisan “petunjuk” dan “Pandawa”. Setelah mendapatkan masukan dari ahli materi maka tampilan media setelah revisi pada kata “petunjuk” diubah menjadi “panuntun” dan “Pandawa” menjadi “Pandhawa” sehingga bisa konsisten menggunakan bahasa Jawa.



Gambar 43. Tampilan Sampul Depan Buku Setelah Revisi

b) Validasi Kedua

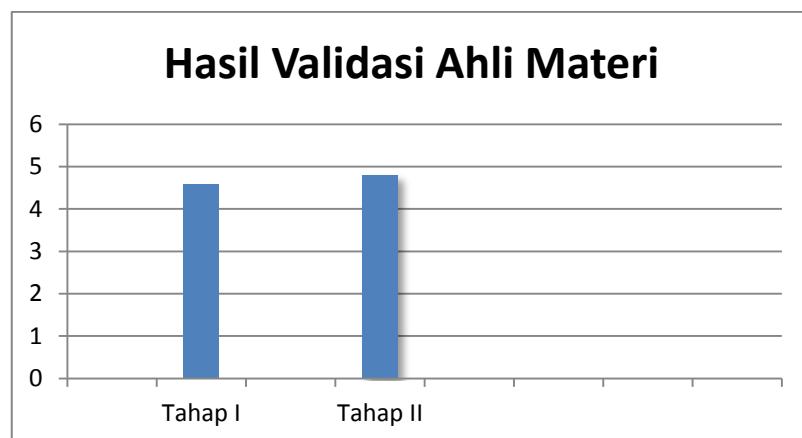
Setelah media selesai direvisi berdasarkan masukan yang diberikan ahli materi kemudian dilakukan validasi tahap kedua. Validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2015. Hasil validasi tahap kedua ini mendapat penilaian sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata	Kriteria
1	Relevansi	8	39	4,9	Sangat baik
2	Keakuratan	3	14	4,7	Sangat baik
3	Kelengkapan Sajian	2	10	5	Sangat baik
4	Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada Siswa	5	24	4,8	Sangat baik
5	Cara Penyajian	2	9	4,5	Sangat baik
6	Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar	3	15	5	Sangat baik
7	Keterbacaan dan Kekomunikasian	2	9	4,5	Sangat baik
Jumlah		25	120	33,4	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan				4,8	Sangat baik

Dari hasil data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap kedua masuk dalam kategori “**sangat baik**” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu **4,8**. Setelah dilakukan revisi tahap pertama dan mendapatkan penilaian tahap kedua maka media dinyatakan layak uji coba tanpa revisi oleh ahli materi.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil penilaian dari ahli materi dari tahap pertama dan kedua dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Gambar 44. Diagram Batang Hasil Validasi Materi Tahap I dan Tahap II

2) Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah Ibu Unik Ambarwati, M.Pd. yang merupakan dosen dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

a) Validasi Pertama

Validasi yang pertama dilaksanakan pada tanggal 13 April 2015 dengan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata	Kriteria
1	Keterbacaan Teks	3	11	3.7	Baik
2	Kualitas Gambar	3	11	3.7	Baik
3	Keserasian Warna	3	11	3.7	Baik
4	Penggunaan Garis	1	4	4	Baik
5	Bentuk	2	7	3,5	Baik
6	Tekstur	1	4	4	Baik
7	Ruang atau <i>space</i>	3	11	3,7	Baik
8	Bahan	2	8	4	Baik
9	Penggunaan Media	17	66	3,9	Baik
Jumlah		35	133	34,2	Baik
Rata-rata keseluruhan				3,8	

Dari hasil data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap pertama masuk dalam kategori “**baik**” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu **3,8**. Disamping memberikan penilaian terhadap media, ahli media juga memberikan kritik dan saran terhadap produk media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan.

Adapun masukan yang diberikan ahli media adalah sebagai berikut.

- (1) Memaksimalkan penggunaan gambar dan mengurangi kata-kata pada kartu watak dan nama lain tokoh.



Gambar 45. Tampilan Nama Lain Yuditira Sebelum Revisi



Gambar 46. Tampilan Nama Lain Bima Sebelum Revisi



Gambar 47. Tampilan Nama Lain Arjuna Sebelum Revisi

Nama lain Yudistira, Bima dan Arjuna yang digunakan dalam kartu kata bergambar wayang Pandawa dikurangi menjadi tiga nama saja. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak kesulitan dalam membaca dan menghafal nama dalam waktu yang singkat. Pemilihan nama lain yang digunakan didasarkan pada saran dari ahli materi. Adapun tampilan media setelah direvisi adalah sebagai berikut.



Gambar 48. Tampilan Nama Lain Yuditira Setelah Revisi.



Gambar 49. Tampilan Nama Lain Bima Setelah Revisi



Gambar 50. Tampilan Nama Lain Arjuna Setelah Revisi

Tampilan kartu watak tokoh wayang Pandawa yang semula sangat banyak dikurangi dan diefektifkan. Susunan watak sebelum revisi berbentuk poin-poin, sehingga perlu diperbaiki agar memenuhi unsur keseimbangan. Pengurangan watak tokoh wayang Pandawa yang dicantumkan berdasarkan saran ahli materi.



Gambar 51. Tampilan Watak Yudistira Sebelum Revisi



Gambar 52. Tampilan Watak Bima Sebelum Revisi



Gambar 53. Tampilan Watak Arjuna Sebelum Revisi

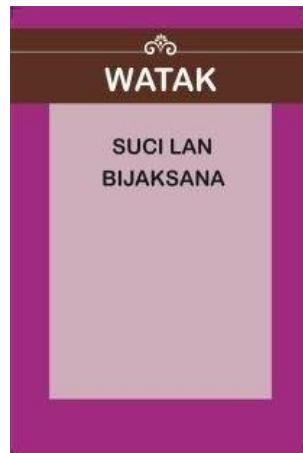


Gambar 54. Tampilan Watak Nakula Sebelum Revisi



Gambar 55. Tampilan Watak Sadewa Sebelum Revisi

Tampilan media setelah revisi menjadi lebih ringkas dan mudah untuk dibaca karena sudah bentuk kalimat.



Gambar 56. Tampilan Watak Yudistira Setelah Revisi



Gambar 57. Tampilan Watak Bima Setelah Revisi



Gambar 58. Tampilan Watak Arjuna Setelah Revisi



Gambar 59. Tampilan Watak Nakula Setelah Revisi



Gambar 60. Tampilan Watak Sadewa Setelah Revisi

Aji-aji yang dicantukan dalam media kartu kata bergambar wayang Pandawa sebelum revisi jumlahnya berbeda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Selain itu penyusunan kata yang berbentuk poin terlihat tidak rapi.



Gambar 61. Tampilan Aji-Aji Bima Sebelum Revisi



Gambar 62. Tampilan Aji-Aji Arjuna Sebelum Revisi

Berdasarkan saran dari ahli media untuk mengurangi penggunaan kata-kata maka aji-aji yang dicantumkan pada media setelah revisi hanya dua saja. Pemilihan aji-aji yang dicantumkan kedalam media kartu kata bergambar wayang Pandawa didasarkan pada saran dari ahli materi.



Gambar 63. Tampilan Aji-Aji Bima Sesudah Revisi



Gambar 64. Tampilan Aji-Aji Arjuna Sesudah Revisi

b) Validasi Kedua

Setelah dilakukan revisi berdasarkan penilaian dan masukan ahli media pada tahap pertama, kemudian dilakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 29 April 2015 dengan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahab II

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata	Kriteria
1	Keterbacaan Tekst	3	12	4	Baik
2	Kualitas Gambar	3	12	4	Baik
3	Keserasian Warna	3	12	4	Sangat baik
4	Penggunaan Garis	1	4	4	Baik
5	Bentuk	2	8	4	Baik
6	Tekstur	1	4	4	Sangat baik
7	Ruang atau <i>space</i>	3	12	4	Baik
8	Bahan	2	8	4	Baik
9	Penggunaan Media	17	68	4	Sangat baik
Jumlah		35	140	36	Baik
Rata-rata keseluruhan				4	

Dari hasil validasi pada tahap kedua, didapatkan rata-rata skor 4, dengan kriteria “**baik**”. Masukan yang diberikan setelah media

direvisi tahap pertama adalah berkenaan dengan nama media. Pada validasi pertama nama media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Flash Card* wayang Pandawa. Pada validasi kedua, ahli media memberikan masukan agar nama media ini diganti karena media yang dikembangkan keluar dari hakikat *Flash Card*. Hal ini didasarkan pada ukuran media yaitu 8x12 cm sehingga terlalu kecil untuk ukuran *Flash Card*, dan modifikasi permaian yang dikembangkan juga sudah keluar dari hakikat *Flash Card* itu sendiri. Selain itu media yang dikembangkan akan lebih menarik apabila menggunakan permaian dari pada *diflash*.

c) Validasi Ketiga

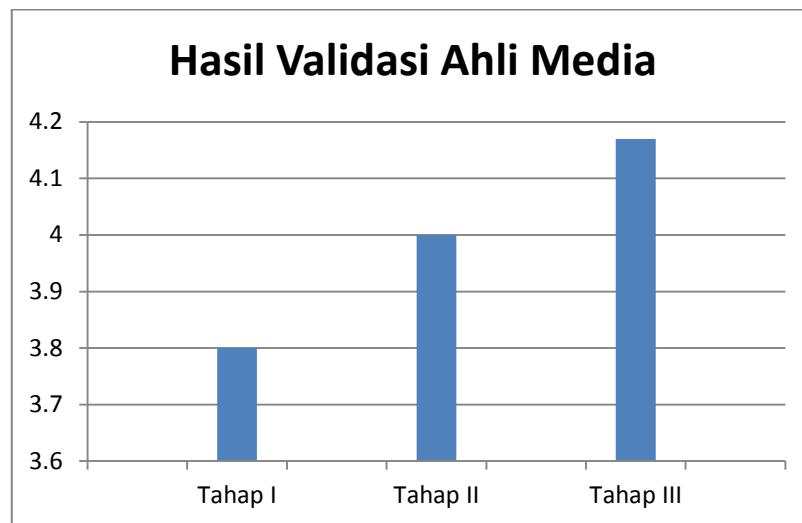
Nama media yang dikembangkan yang telah direvisi kemudian divalidasi kembali. Validasi tahap ketiga dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2015 dengan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahab III

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata	Kriteria
1	Keterbacaan Teks	3	12	4	Baik
2	Kualitas Gambar	3	12	4	Baik
3	Keserasian Warna	3	13	4,33	Sangat baik
4	Penggunaan Garis	1	4	4	Baik
5	Bentuk	2	8	4	Baik
6	Tekstur	1	5	5	Sangat baik
7	Ruang atau <i>space</i>	3	12	4	Baik
8	Bahan	2	8	4	Baik
9	Penggunaan Media	17	72	4,23	Sangat baik
Jumlah		35	146	37,56	Baik
Rata-rata keseluruhan				4,17	

Dari hasil data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap ketiga masuk dalam kategori “**baik**” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu **4,17**. Setelah dilakukan penilaian tahap pertama, kedua dan ketiga, media kartu kata bergambar wayang Pandawa memperoleh rekomendasi bahwa media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil penilaian dari ahli media dari tahap pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Gambar 65. Diagram Batang Hasil Validasi Media Tahap I, Tahap II dan Tahap III

4. Uji Coba Lapangan Awal

Media kartu kata bergambar yang telah divalidasi oleh ahli materi serta ahli media dan dinyatakan layak untuk diujicobakan kemudian diujikan pada lapangan awal. Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2015 dan

melibatkan 3 siswa kelas IV SD Wonosari IV. Siswa yang dipilih sebagai subyek adalah siswa yang secara acak dipilih oleh guru kelas.

Kegiatan uji coba lapangan awal diawali dengan penjelasan cara penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Pada uji coba lapangan awal ini siswa bermain media kartu kata bergambar wayang Pandawa dengan cara berkelompok. Setelah melakukan permainan, kemudian siswa diberi lembar angket untuk menilai kelayakan media dari aspek pengguna. Selain uji coba dan penilaian angket, siswa diminta untuk memberikan tanggapan mengenai penggunaan media kartu kata bergambar. Berdasarkan uji coba lapangan awal didapatkan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No	Aspek Penilaian	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata Σ Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian dengan Waktu Pembelajaran	1	13	4,33	Sangat baik
2	Kesesuaian dengan Indikator/Tujuan Pembelajaran	1	14	4,67	Sangat baik
3	Ketertarikan Siswa	1	13	4,33	Sangat baik
4	Kemampuan Media dalam Kegiatan Pembelajaran	6	82	4,56	Sangat baik
5	Kesesuaian dengan Siswa	1	15	5	Sangat baik
Total		10	137	4,57	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, dapat diketahui bahwa media kartu kata bergambar wayang Pandawa masuk dalam kriteria “**sangat baik**” dengan skor rata-rata **4,57**. Selama kegiatan uji coba lapangan awal tidak terdapat kendala dalam pelaksanaannya dan suasana juga kondusif karena jumlah siswa

yang sedikit sehingga siswa mudah diberikan pengarahan dalam menggunakan media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Setelah menggunakan media, siswa juga memberikan tanggapan terhadap media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Adapun tanggapan yang diberikan siswa adalah sebagai berikut.

- a. Media kartu kata bergambar wayang Pandawa sangat bagus.
- b. Siswa merasa senang karena bisa belajar sambil bermain.
- c. Kartu kata bergambar sangat membantu siswa belajar materi wayang Pandawa.

5. Revisi Produk Hasil Uji Coba I

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal didapatkan data bahwa penilaian siswa terhadap media kartu kata bergambar menunjukkan kriteria “**sangat baik**” serta tidak terdapat saran maupun kritik terhadap media sehingga tidak memerlukan revisi.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2015. Kegiatan uji coba lapangan utama secara teknis sama dengan kegiatan uji coba lapangan awal, hanya saja subyek penelitian dalam uji coba lapangan utama lebih banyak. Uji coba lapangan utama melibatkan 6 siswa kelas IV SD Wonosari IV. Siswa yang menjadi subyek uji coba lapangan utama secara acak dipilih oleh guru.

Kegiatan uji coba dimulai dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok, kemudian siswa diberikan penjelasan mengenai langkah/peraturan permainan. Selanjutnya siswa secara mandiri bermain bersama dengan teman satu

kelompoknya. Suasana uji coba lapangan utama cukup kondusif, sehingga dalam kegiatan uji coba tidak ditemui kendala yang berarti.

Setelah siswa selesai dengan penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa, siswa diberi angket untuk melakukan penilaian pada aspek pengguna. Adapun hasil penilaian yang diberikan siswa terhadap media kartu kata bergambar wayang Pandawa adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No	Aspek Penilaian	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata Σ Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian dengan Waktu Pembelajaran	1	26	4,33	Sangat baik
2	Kesesuaian dengan Indikator/Tujuan Pembelajaran	1	29	4,83	Sangat baik
3	Ketertarikan Siswa	1	23	3,83	Baik
4	Kemampuan Media dalam Kegiatan Pembelajaran	6	162	4,5	Sangat baik
5	Kesesuaian dengan Siswa	1	28	4,67	Sangat baik
Total		10	268	4,47	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media kartu kata bergambar wayang Pandawa masuk dalam kriteria “sangat baik” dalam aspek pengguna dengan nilai rata-rata **4,47**.

7. Revisi Produk Hasil Uji Coba II

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan utama terhadap media kartu kata bergambar wayang Pandawa sudah menunjukkan kriteria “sangat baik” dari aspek pengguna. Adapun tanggapan yang diberikan siswa mayoritas menyatakan perasaan senang bermain sambil belajar menggunakan kartu kata bergambar

wayang Pandawa yang dikembangkan. Tidak ada saran maupun kritik yang diberikan siswa, sehingga media kartu kata bergambar tidak memerlukan revisi pada tahap ini.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2015 dengan melibatkan 13 siswa kelas IV SD Wonosari IV. Pada kegiatan uji coba lapangan operasional siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa, sehingga setiap siswa mendapat satu tokoh wayang Pandawa untuk melakukan permainan. Kegiatan yang dilakukan pada uji coba lapangan operasional sama dengan uji coba lapangan awal dan lapangan utama.

Suasana pada uji coba lapangan operasional tidak terlalu kondusif dibandingkan dengan uji coba sebelumnya, hal ini dikarenakan jumlah siswa yang banyak sehingga membutuhkan perhatian lebih. Sebelum bermain siswa juga tidak memperhatikan dengan baik penjelasan guru mengenai aturan permainan serta siswa tidak membaca peraturan permainan dengan baik sehingga masih terdapat siswa yang kebingungan dengan cara bermain.

Pada uji coba lapangan operasional ini siswa juga diberi angket untuk menilai media kartu kata bergambar wayang Pandawa dari aspek pengguna. Adapun hasil penilaian yang diberikan siswa terhadap media kartu kata bergambar wayang Pandawa adalah sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

No	Aspek Penilaian	Σ Butir	Σ Nilai	Rata-rata Σ Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian dengan Waktu Pembelajaran	1	58	4,46	Sangat baik
2	Kesesuaian dengan Indikator/Tujuan Pembelajaran	1	64	4,92	Sangat baik
3	Ketertarikan Siswa	1	56	4,31	Sangat Baik
4	Kemampuan Media dalam Kegiatan Pembelajaran	6	357	4,58	Sangat baik
5	Kesesuaian dengan Siswa	1	60	4,62	Sangat baik
Total		10	595	4,58	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media kartu kata bergambar wayang Pandawa masuk dalam kriteria **“sangat baik”** dengan nilai rata-rata **4,58**. Meskipun media mendapatkan kriteria sangat baik dalam uji coba lapangan operasional namun terdapat satu siswa menyatakan kurang tertarik terhadap media kartu kata bergambar wayang Pandawa karena jumlahnya terlalu banyak. Saran yang diberikan oleh siswa tersebut ialah kartu kata bergambar wayang Pandawa jumlahnya dikurangi agar mudah dipahami. Namun demikian, mayoritas siswa menyatakan bahwa media kartu kata bergambar wayang Pandawa sudah bagus dan menyenangkan.

9. Revisi Tahap Akhir

Pada tahap ini, media kartu kata bergambar wayang Pandawa tidak direvisi karena mayoritas siswa sudah menyatakan bahwa media kartu kata bergambar wayang Pandawa sudah bagus dan menarik untuk pembelajaran materi wayang Pandawa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji coba lapangan operasional, media

kartu kata bergambar mendapatkan kriteria “**sangat baik**” dengan perolehan nilai rata-rata **4,58**. Dari keseluruhan uji coba yang dilakukan hasil penilaian dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Coba Keseluruhan

No	Uji Coba	Σ Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Lapangan Awal	137	4,57	Sangat Baik
2	Lapangan Utama	268	4,47	Sangat Baik
3	Lapangan Operasional	595	4,58	Sangat Baik
Total		1000	4,54	Sangat Baik

Berdasarkan perolehan nilai rata-rata pada tabel di atas, skor rata-rata uji coba yang dilakukan adalah **4,54** dengan kriteria “**sangat baik**”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan “**layak**” digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV.

B. Deskripsi Produk Akhir

Penelitian dan pengembangan media kartu bergambar wayang Pandawa dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan menurut Borg & Gall ini menggunakan sepuluh rangkaian tahapan, namun karena keterbatasan kemampuan peneliti hanya menggunakan sembilan rangkaian tahapan. Tahap pertama dalam pengembangan media kartu kata bergambar wayang Pandawa ialah pengumpulan data mengenai kelemahan-kelemahan yang dihadapi siswa di SD Wonosari IV yang dilakukan melalui studi pendahuluan.

Tahapan kedua adalah melakukan perencanaan produk dengan merumuskan tujuan penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa, melakukan

tinjauan materi wayang Pandawa serta menentukan komponen dan merancang desain produk media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Setelah tujuan ditetapkan, komponen media sudah dikumpulkan, dan rancangan media sudah selesai maka tahapan selanjutnya adalah pengembangan produk awal yang meliputi pembuatan media dan validasi.

Media yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi pada ahli materi maupun media untuk dinilai kelayakannya. Penilaian ahli materi dan media menggunakan angket dengan skala 5. Materi dalam media kartu kata bergambar wayang Pandawa divalidasi oleh Bapak Affendy Widayat, M.Phil. selaku dosen Jurusan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi tahap pertama mendapatkan skor rata-rata **4,6** dengan kriteria **“sangat baik”**. Saran yang diberikan pada validasi tahap pertama dijadikan acuan dalam merevisi produk selanjutnya. Materi yang telah direvisi kemudian divalidasi lagi, pada validasi kedua diperoleh skor rata-rata **4,8** dengan kriteria **“sangat baik”**. Setelah validasi kedua, media dinyatakan **“layak”** untuk uji coba tanpa direvisi oleh ahli materi.

Validasi media dilakukan oleh Ibu Unik Ambarwati, M.Pd. selaku dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pada tahap pertama mendapatkan skor rata-rata **3,8** dengan kriteria **“baik”**. Setelah dilakukan revisi media yang sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media, maka validasi tahap kedua didapatkan skor rata-rata **4** dengan kriteria **“baik”** dan validasi ketiga mendapat skor rata-rata **4,17** dengan kriteria **“baik”**. Setelah melewati validasi tahap pertama, kedua dan ketiga

media kartu kata bergambar wayang Pandawa dinyatakan “**layak**” untuk uji coba tanpa revisi.

Setelah media kartu kata bergambar wayang Pandawa dinyatakan layak dari ahli media dan materi langkah selanjutnya ialah uji coba media kepada siswa. Uji coba media disertai dengan penilaian siswa terhadap media kartu kata bergambar wayang Pandawa menggunakan angket dengan skala 5. Uji coba lapangan awal melibatkan 3 siswa, dengan perolehan skor rata-rata **4,57** dengan kriteria “**sangat baik**”. Tahap uji coba lapangan utama melibatkan 6 orang siswa dengan perolehan skor rata-rata **4,47** dengan kriteria “**sangat baik**”. Tahapan uji coba lapangan operasional melibatkan 13 siswa dengan perolehan skor rata-rata **4,58** dengan kriteria “**sangat baik**”. Dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang dikembangkan secara keseluruhan dikatakan “**layak**” digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonoari IV.

Melalui serangkaian tahapan uji coba yang telah dilakukan, maka produk media yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan adalah kartu kata bergambar wayang Pandawa.
2. Sasaran penggunaan media adalah siswa kelas IV SD Wonosari IV.
3. Media ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam memahami cerita wayang Pandawa, menambah daya tarik siswa dalam mempelajari cerita wayang Pandawa, serta menyajikan cerita wayang Pandawa melalui permainan yang disukai oleh siswa.
4. Media ini pada dasarnya digunakan untuk berkelompok, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk pembelajaran individu.

5. Media ini berisikan materi wayang Pandawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.
6. Satu kemasan/wadah media kartu kata bergambar wayang Pandawa terdiri dari 56 kartu dan satu buku petunjuk penggunaan media.

C. Pembahasan

Pengembangan media kartu kata bergambar wayang Pandawa ini didasari oleh keterbatasan media pembelajaran bahasa Jawa di SD Wonosari IV khususnya pada materi wayang Pandawa. Lesle J. Briggs (Arief S. Sadiman dkk, 2006: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Disisi lain keberadaan media pembelajaran sangat penting karena media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi siswa.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 2) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu: 1) pengajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih pahami oleh siswa, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.

Melalui kegiatan uji coba media kartu kata bergambar Wayang yang dilakukan di SD Wonosari IV, siswa dapat merasakan manfaat penggunaan media secara langsung. Siswa merasa sangat senang dan tertarik dengan penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Tampilan media yang menarik dan berwarna dapat menarik perhatian sehingga meningkatkan motivasi belajar

mereka. Siswa lebih mudah memahami materi karena materi sangat ringkas dan disajikan secara visual yaitu dengan gambar-gambar sebagai ilustrasi. Penyajian materi secara visual seperti pada kartu kata bergambar wayang Pandawa dapat mencegah verbalisme. Basuki wibawa dan Farida Mukti (1991: 2) menjelaskan bahwa verbalisme terjadi apabila guru terlalu banyak menggunakan kata-kata dalam menjelaskan isi pelajaran, memberikan contoh, serta ilustrasi.

Metode pembelajaran yang disajikan dengan permainan sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa juga dapat melatih siswa untuk mencari informasi secara mandiri tanpa bantuan penjelasan dari guru. Siswa dapat menggali informasi melalui kegiatan bermain yang dilakukan.

Melalui penggunaan kartu kata bergambar Wayang Pandawa siswa juga dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya. Adapun tugas perkembangan yang dapat dicapai berdasarkan Rita Eka Izzaty (2008: 103-104) ialah belajar bergaul dengan teman sebaya dan mengambangkan sikap terhadap kelompok melalui aktivitas bermain. Kegiatan bermain sambil belajar dapat melatih interaksi siswa dengan teman satu kelompok.

Banyak sekali manfaat yang dapat dirasakan siswa melalui penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa, oleh karena itu diharapkan media ini dapat membantu meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga akan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa khususnya pada materi wayang Pandawa.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, produk media kartu kata bergambar wayang Pandawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV maka dapat disimpulkan media kartu kata bergambar wayang Pandawa layak digunakan setelah melalui proses validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari aspek materi mendapat kriteria sangat baik dan penilaian dari aspek media mendapat kriteria baik.

Hasil uji coba lapangan awal, lapangan utama dan lapangan operasional menunjukkan bahwa siswa senang dan tertarik menggunakan media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Kartu kata bergambar wayang Pandawa dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi wayang Pandawa serta mampu menambah daya tarik siswa belajar materi wayang Pandawa melalui permainan yang dilakukan. Hasil uji coba keseluruhan menunjukkan skor rata-rata 4,54 dengan kriteria “sangat baik”.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan masih terbatas pada satu sekolah yaitu di SD Wonosari IV.
2. Pengembangan media kartu kata bergambar belum bisa memuat semua materi wayang Pandawa.

3. Jumlah kartu disetiap tokoh tidak sama, karena cakupan materi yang terbatas.
4. Pada penelitian dan pengembangan produk media kartu kata bergambar wayang Pandawa terbatas sampai pada revisi tahap akhir dan belum bisa menerapkan tahapan kesepuluh yaitu diseminasi karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dalam skala besar untuk membuktikan media ini layak untuk pembelajaran bahasa Jawa. Selain itu perlu dilakukan penelitian lanjutan sampai pada tahap uji coba efektivitas media dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol.
2. Media kartu kata bergambar wayang Pandawa dapat dikembangkan lagi dengan cakupan materi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suhaenah Suparno. (1998). *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Arief S.Sadiman. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa & Farida Mukti. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Borg, Walter R, & Gall, Maredith Damien. (1983). *Educational Research*. New York: Longman.
- Dina Indriyana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta : DIVA press.
- Elida Prayitno. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Ely Husniyah. (2011). *Pengaruh Media Pembelajaran Kartu kata bergambar terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo*. Diakses dari <http://digilib.uinsby.ac.id/8797/> pada tanggal 26 November 2014, jam 10.00.
- Galih Pranowo. (2011). *Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa bagi Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. (2013). *Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64*. Yogyakarta: Sekertaris Gubernur.
- H.A.R. Tilaar. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Rosdakarya.
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jean Piaget. (1973). *The Child and Reality*. New York: Grossman Publishers.
- Mardiyatmo. (2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fotografi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*. Tesis Universitas Negeri Yogyakarta.

- Miftakhul Falah Islami. (2013). *Implementasi Media Kartu kata bergambar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V BSD Muhammadiyah Pakel Program Plus Umbulharjo Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013*. Diakses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id> pada tanggal 21 Oktober 2014, jam 9.12.
- Muchyar Abi Tofani. (2013). *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Surabaya: Pustaka Agung Harapan.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Pujiriyanto. (2004). *Pengenalan Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Punadji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- R. Ibrahim & Nana Syaodih S. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekertaris Negara Republik Indonesia.
- Siti Fatimah. (2014). *Pengembangan Media Kartu kata bergambar dalam Pembelajaran Matematika untuk Kelas II di MI Ma'arif Sendang Kulon Progo*. Skripsi Universitas Islam Negeri Kalijaga.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- T. Sulistyono. (2001). *Sosioantropologi Pendidikan*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Warih Jatirahayu & Margono Notopertomo. tt. *Pakartitama*. Jawa Tengah: CV Sahabat.
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yufiarti. (1999). *Modul Pengembangan Muatan Lokal*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Zainal Abidin, dkk. (1981). *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

- S. Eko Putro Widoyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sa'dun Akbar. (2003). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lampiran 1. Angket Validasi Media

Lampiran 1

LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

A. Identitas Media

Nama Media : *Flash card wayang Pandawa*
Sasaran Media : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

B. Identitas Ahli Media

Nama : Unik Ambarwati, M.Pd
NIP : 19791014 200501 2 002
Pekerjaan : Dosen
Institusi : FIP UNY

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (✓) pada skor penilaian untuk menilai media pembelajaran dari skripsi berjudul “**Pengembangan Media Flash Card Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD**” yang disusun oleh Nuri Fatimah.

Keterangan:

Skor	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

D. Penilaian

No	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna huruf				✓	
2	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓	

No	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	Kejelasan bentuk gambar				✓	
5	Ketepatan ukuran gambar				✓	
6	Kejelasan warna gambar				✓	
7	Ketepatan pemilihan warna pada background				✓	
8	Keserasian warna tulisan dengan warna background					✓
9	Keserasian warna garis tepi dengan background				✓	
10	Ketepatan pemilihan bentuk garis tepi				✓	
11	Ketepatan pemilihan ukuran flash card				✓	
12	Bentuk fisik kemasan				✓	
13	Keamanan bentuk permukaan flash card untuk siswa					✓
14	Ketepatan jarak antar kalimat				✓	
15	Ketepatan jarak antara teks dengan gamabar				✓	
16	Ketepatan komposisi teks di dalam flash card				✓	
17	Ketepatan jenis kertas yang digunakan				✓	
18	Keawetan bahan yang digunakan				✓	
19	Kejelasan buku petunjuk penggunaan flash card				✓	
20	Kesesuaian flash card dengan tujuan pembelajaran				✓	
21	Kesesuaian flash card dengan karakteristik siswa				✓	
22	Kesesuaian flash card sebagai sumber belajar					✓
23	Kemampuan flash card dalam mengembangkan motivasi siswa				✓	

No	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
24	Kemampuan <i>flash card</i> untuk dapat menciptakan rasa senang siswa				✓	
25	Kemampuan <i>flash card</i> untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi				✓	
26	Kemampuan <i>flash card</i> untuk mengulang apa yang dipelajari					✓
27	Kemampuan <i>flash card</i> sebagai stimulus belajar					✓
28	Kemampuan <i>flash card</i> untuk umpan balik				✓	
29	Kesesuaian <i>flash card</i> dengan lingkungan belajar				✓	
30	Kemudahan <i>flash card</i> dalam praktik pembelajaran				✓	
31	Efisiensi <i>flash card</i> kaitannya dengan waktu				✓	
32	Efisiensi <i>flash card</i> kaitannya dengan biaya				✓	
33	Efisiensi <i>flash card</i> kaitannya dengan tenaga				✓	
34	Kualitas <i>flash card</i>				✓	
35	Kepraktisan <i>flash card</i>					✓

E. Saran

F. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran

(Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 1 Juni 2015

Ahli Media



Unik Ambarwati, M.Pd
NIP 19791014 200501 2 002

Lampiran 2. Angket Validasi Materi

Lampiran 2

LEMBAR UJI KELAYAKAN MATERI

A. Identitas Media

Nama Media : *Flash card wayang Pandawa*
Sasaran Media : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

B. Identitas Ahli Media

Nama : Drs. Afendy Widayat, M.Phil
NIP : 19620416 199203 1 002
Pekerjaan : Dosen
Institusi : FBS UNY

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (✓) pada skor penilaian untuk menilai isi materi pembelajaran dari skripsi berjudul "**Pengembangan Media Flash Card Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD**" yang disusun oleh Nuri Fatimah.

Keterangan:

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

D. Penilaian

No	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa					✓
2	Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa					✓
3	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan dengan kompetensi yang harus dikuasai				✓	
4	Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					✓
5	Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
6	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
7	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum					✓
8	Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup					✓
9	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					✓
10	Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir				✓	
11	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan					✓
12	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa					✓
13	Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi siswa					✓

No	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
14	Mendorong keingin tahanan siswa					✓
15	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar					✓
16	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					✓
17	Mendorong siswa belajar secara berkelompok					✓
18	Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan				✓	
19	Mendukung kepedulian terhadap wayang					✓
20	Mendukung cara berpikir logis siswa				✓	
21	Ketepatan penggunaan ejaan					✓
22	Ketepatan penggunaan istilah					✓
23	Ketepatan penyusunanstruktur kalimat					✓
24	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak					✓
25	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa				✓	

E. Saran

.....
.....
.....
.....
.....

F. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

- 3. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- 4. Layak untuk uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran

(Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 5 Mei 2015

Ahli Materi



Drs. Afendy Widayat, M.Phil
NIP 19620416 199203 1 002

Lampiran 3. Angket Validasi Pengguna

Lampiran 3

LEMBAR UJI KELAYAKAN PENGGUNA (SISWA)

A. Identitas Media

Nama Media : Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa
Sasaran Media : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

B. Identitas Siswa

Nama : Muhammed Hanief
Nomor Induk : 1848
Nama Sekolah : SDN Wong IV

C. Petunjuk Pengisian

Lingkarilah jawaban yang sesuai di dalam angket yang telah disediakan.

D. Penilaian

1. Apakah kalian bisa menyelesaikan penggunaan media kartu kata bergambar wayang Pandawa dalam waktu 2 jam pelajaran?
 a. Sangat bisa
b. Bisa
c. Cukup bisa
d. Kurang bisa
e. Tidak bisa
2. Apakah kartu kata bergambar wayang Pandawa dapat membantu kalian mengenal tokoh wayang Pandawa?
 a. Sangat membantu
b. Membantu
c. Cukup membantu
d. Kurang membantu
e. Tidak membantu
3. Apakah kalian tertarik belajar wayang Pandawa menggunakan kartu kata bergambar wayang Pandawa?
 a. Sangat tertarik
b. Tertarik
c. Cukup tertarik

- d. Kurang tertarik
 - e. Tidak tertarik
4. Apakah kalian senang belajar menggunakan kartu kata bergambar wayang Pandawa?
- a. Sangat senang
 - b. Senang
 - c. Cukup senang
 - d. Kurang senang
 - e. Tidak senang
5. Apakah kartu kata bergambar wayang Pandawa bisa digunakan berulang-ulang?
- a. Sangat bisa
 - b. Bisa
 - c. Cukup bisa
 - d. Kurang bisa
 - e. Tidak bisa
6. Setelah menggunakan, apakah kartu kata bergambar wayang Pandawa meningkatkan semangat belajar kalian?
- a. Sangat meningkatkan
 - b. Meningkatkan
 - c. Cukup meningkatkan
 - d. Kurang meningkatkan
 - e. Tidak meningkatkan
7. Setelah menggunakan kartu kata bergambar wayang Pandawa, berapa banyak informasi yang kalian ketahui dari nama tokoh Pandawa, nama orang tua, nama saudara, watak dan aji-aji yang dimiliki serta asal kerajaan tokoh Pandawa?
- a. Sangat banyak
 - b. Banyak
 - c. Cukup banyak
 - d. Kurang banyak

- e. Tidak banyak
8. Setelah menggunakan, apakah media kartu kata bergambar wayang Pandawa membantu kamu lebih kreatif dalam belajar?
- a. Sangat membantu
 Membantu
c. Cukup membantu
d. Kurang membantu
e. Sangat kurang membantu
9. Apakah kartu kata bergambar wayang Pandawa membantu kamu memahami sendiri materi wayang tanpa penjelasan dari guru?
- a. Sangat membantu
 Membantu
c. Cukup membantu
d. Kurang membantu
e. Sangat kurang membantu
10. Apakah kalian senang melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu kata bergambar wayang Pandawa?
- Sangat senang
b. Senang
c. Cukup senang
d. Kurang senang
e. Sangat kurang senang

E. Saran

Kartu itu Sangat membantu Saya belajar. Saya senang belajar dengan kartu itu.

Lampiran 4. Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 16. Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Nama Subyek	Skor Per Soal										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	46
R2	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	45
R3	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	46
Jumlah Skor	13	14	13	13	14	14	13	14	14	15	137
Nilai Rata-rata	4,3	4,67	4,33	4,33	4,7	4,7	4,3	4,7	4,7	5	4,57

Tabel 17. Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Nama Subyek	Skor Per Soal										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
R5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	45
R6	4	5	3	5	5	4	5	5	4	5	45
R7	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
R8	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	44
R9	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	44
Jumlah Skor	26	29	23	27	28	27	27	27	26	28	268
Nilai Rata-rata	4,3	4,83	3,83	4,5	4,7	4,5	4,5	4,5	4,3	4,7	4,7

Tabel 18. Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Nama Subyek	Skor Per Soal										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R11	4	5	4	3	4	3	5	4	4	3	39
R12	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	43
R13	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
R14	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	47
R15	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	42
R16	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	46
R17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R18	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
R19	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	47
R20	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	44
R21	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48
R22	5	5	2	4	4	4	5	4	4	5	42
Jumlah Skor	58	64	56	61	59	58	62	60	57	60	595
Nilai Rata-rata	4,5	4,92	4,31	4,69	4,5	4,5	4,8	4,6	4,4	4,6	4,58

Lampiran 5. Dokumentasi Uji Coba Media



Gambar 66. Dokumentasi Uji Coba Media

Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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



No. : 1829 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

18 Maret 2015

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

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

Nama : Nuri Fatimah
NIM : 11108241103
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Prampelan II, Kenteng, Ponjong, Gunungkidul

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Wonosari IV Gunungkidul
Subjek : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Obyek : Media Flash Card Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa
Waktu : Maret - Mei 2015
Judul : Pengembangan Media Flash Card Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

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

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

Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian Sekertariat Daerah



Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian Kabupaten Gunungkidul



KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 344/KPTS/III/2015

Membaca	:	Surat dari SEKRETARIAT DAERAH, Nomor : 070/REG/V/623/3/2015 , hal : Izin Penelitian
Mengingat	:	1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah; 2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri; 3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
Dijinkan kepada	:	
Nama	:	NURI FATIMAH NIM : 11108241103
Fakultas/Instansi	:	Ilmu Pendidikan/FIP / UNY
Alamat Instansi	:	Jl. Kolombo Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah	:	Prampelan II, Kenteng, Ponjong, Gunungkidul
Keperluan	:	Ijin Penelitian Dengan Judul " PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD WAYANG PANDAWA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS IV SD "
Lokasi Penelitian	:	SDN Wonosari 4 Kec. Wonosari Kab. Gunungkidul
Dosen Pembimbing	:	Supartihin, M. Hum dan Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd
Waktunya	:	Mulai tanggal : 24/03/2015 sd. 24/06/2015
Dengan ketentuan	:	

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
Pada Tanggal 24 Maret 2015
An. BUPATI GUNUNGKIDUL



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala SDN Wonosari 4 Kec. Wonosari Kab. Gunungkidul ;
6. Arsip. ;

Lampiran 9. Surat Keterangan SD Wonosari IV



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT TK DAN SD KECAMATAN WONOSARI
SD NEGERI WONOSARI IV**

Terakreditasi A

*Alamat : Kh. Agus Salim, Ledok Sari, Kepek, Wonosari, Gunungkidul, Telp. (0274) 392212
Email : sdwonosari4@yahoo.com*

SURAT KETERANGAN

Nomor : 49/SD.W.IV/VI/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: EKO PRAMONO, S.Pd., M.Pd
NIP	: 19710527 199203 1 005
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri Wonosari IV UPT TK dan SD Kecamatan Wonosari, Gunungkidul

Dengan ini menerangkan bahwa :

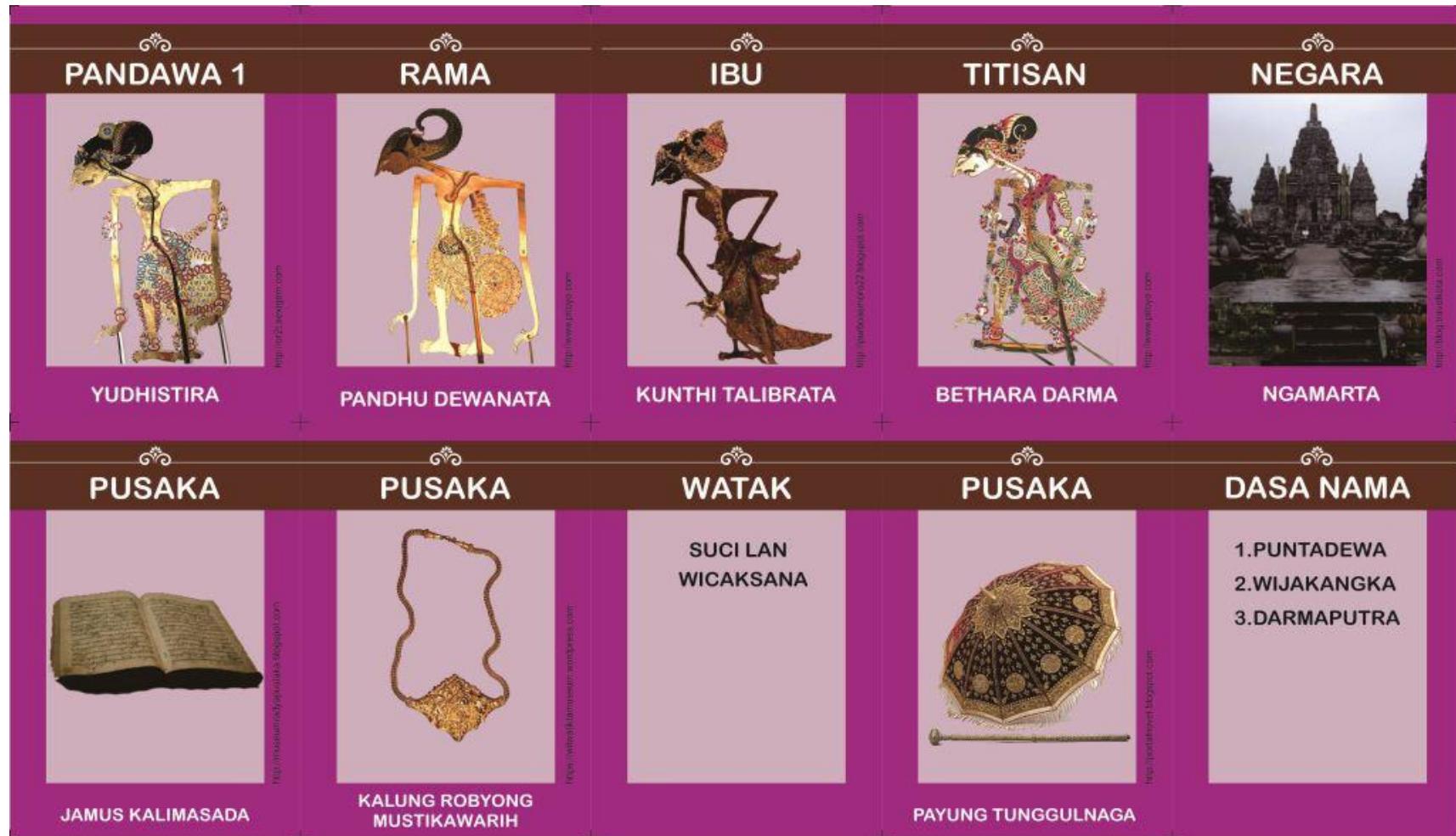
Nama	: Nuri Fatimah
NIM	: 11108241103
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Jurusan	: Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
Alamat	: Prampelan II, Kenteng, Ponjong, Gunungkidul
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD

bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Wonosari IV pada tanggal 24 Maret 2015 s.d. 24 Juni 2015.

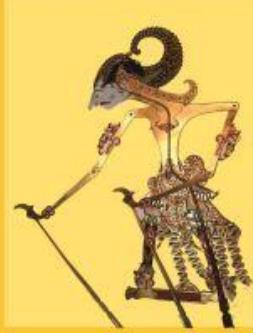
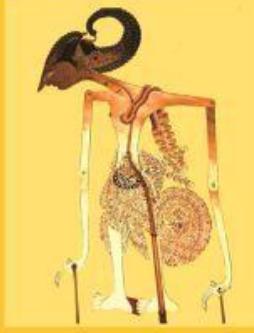
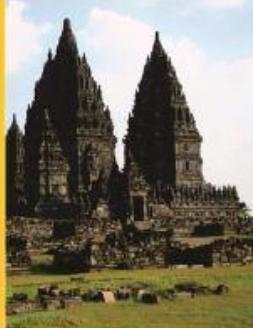
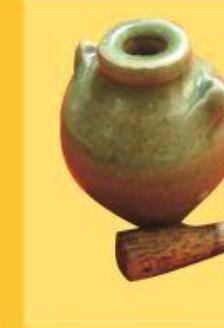
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

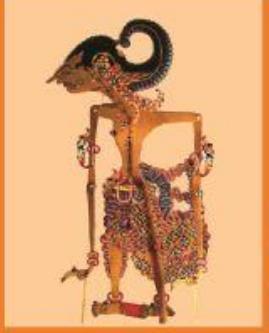


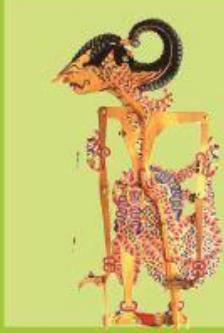
Lampiran 10. Tampilan Media Sebelum Dipotong

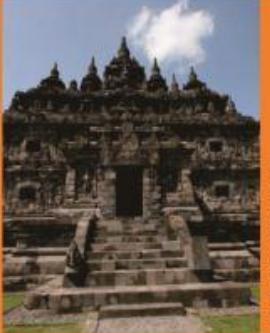


PANDAWA 2	RAMA	IBU	TITISAN	PUSAKA
 BIMA <small>http://www.piroyo.com</small>	 PANDHU DEWANATA <small>http://www.piroyo.com</small>	 KUNTHI TALIBRATA <small>http://pusakaemon22.blogspot.com</small>	 BETHARA BAYU <small>http://www.piroyo.com</small>	 KUKU PANCANAKA <small>http://www.piroyo.com</small>
PUSAKA	PUSAKA	DASA NAMA	WATAK	AJI-AJI
 GADA RUJAKPOLO <small>https://www.pinterest.com</small>	 BARGAWASTRA <small>http://pinholeedge.com</small>	1. WERKUDARA 2. BIMASENA 3. BRATASENA	BEKTI, KUAT LAN KENDEL	1. BANDUNG BANDAWASA 2. KETUKLINDU

PANDAWA 3	RAMA	IBU	DASA NAMA	TITISAN
 ARJUNA <small>http://weyangu.wordpress.com</small>	 PANDHU DEWANATA <small>http://www.piloya.com</small>	 KUNTHI TALIBRATA <small>http://jurusanxco22.blogspot.com</small>	DASA NAMA 1.JANAKA 2.INDRATANAYA 3.KUNTADI	 BETHARA INDRA <small>http://tegalingwayang.blogspot.com</small>
NEGARA  MADUKARA <small>http://wejernabudayamuseum.web.id</small>	PUSAKA  PANAH SAROUTAMA <small>http://www.indoamaterasu.com/2014</small>	AJI-AJI 1.PANGLIMUNAN 2.SEPI ANGIN	PUSAKA  KERIS PULANGGENI <small>http://lagatentris.blogspot.com</small>	PUSAKA  MINYAK JAYANGKATON <small>http://ramabazarshop.blogspot.com</small>

PANDAWA 4	RAMA	IBU	TITISAN	PUSAKA
 NAKULA	 PANDHU DEWANATA	 MADRIM	 BETHARA ASWAN	 CUPU BANYU PANGURIPAN
DASA NAMA	WATAK	AJI-AJI	PUSAKA	
1.PINTEN 2.TRIPALA	TANSAH JAGI KARAHAYONING NEGARI	PRANAWAJATI	 KAPAK BARGAWA	

PANDAWA 5	RAMA	IBU	TITISAN	NEGARA
				
SADEWA	PANDHU DEWANATA	MADRIM	BETHARA ASWIN	BUMI RETAWU
AJI-AJI	DASA NAMA	WATAK	NEGARA	
1.PURNAMAJATI 2.MANTRA PANGRUWATAN	TANGSEN	TANSAH JAGI KARAHAYONING NEGARI	 PITAKON	
				
			JODI PATI/ TUNGGUL PAMENANG	

PUSAKA	WATAK	NEGARA
 <p>TOMBAK KARAWELANG</p> <p>http://www.karawangsakti.com</p>	<p>TANSAH ASIH, REMEN TETULUNG LAN PINTER</p>	 <p>SAWOJAJAR</p> <p>http://mimordesa-mrd.blogspot.com</p>
 <p>PITAKON</p>	 <p>PITAKON</p>	 <p>PITAKON</p>
<p>Paruntun Pangunzan Flash Card</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gweva kelompok paling sethik wong 3 lan paling akéh wong 5. 2. Saben kelompok oleh 1 set flash card wayang Pandawa. Kelompokna kartu mihurut lekeh. 3. Kasutem saben kartu leng nduwéni tokoh sing padha. 4. Saben srawa nuduhéna kartu salah ajining tokoh wayang Pandawa. 5. Saben srawa nuduhéna kartu, indahénet ikupe nuduhéna tokoh wayang Pandawa. Srawa iku lan srawa iku ing nuduhéng wacu kurang luwih 5 detik, bocor ganti kartu lan beneréno ngantik metu kartu "pitakan". 6. Yen kartu "pitakan" ieu, srawa sing nuduhéna kartu kudu gawe pithikanan bolagan tokoh iku lan srawa iku kudu nuduhé mangguli pitakanan iku. 7. Srawa kudu ngunggape laura jowo kraena inggal nolika takon lan rancapuk pitakanan iku. 8. Yen jemban srawa benet, srawa kang njawab bisa nggantené srawa sing nuduhéna kartu. 9. Yen jemban srawa nolak, srawa sing nuduhéna kartu bisa nggantené srawa iku bisa njawab pitakanan kartu benet. 10. Terusna iuganti kabeh kartu tokoh wayang Pandawa rampung diadukuh. <p>Paruntun Dolanan Kartu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gweva kelompok paling sethik wong 3 lan paling akéh wong 5. 2. Saben kelompok oleh 1 set flash card wayang Pandawa. 3. Kasutem kartu lan wemetho 4 kartu kanggo saben srawa. 4. Delehno turahan kartu améing tengah-tengah srawa. 5. Srawa nduwéni laga ngkumpukke: 5 kartu sing nduwéni tokoh Pandawa paréha. 6. Kartu genenan, srawa njapuk 1 kartu sing tengah-tengah énum lan suang 1 kartu sing ora dipilih. 7. Kartu sing dibuang salah ajining srawa oleh dipupuk srawa iya. 8. Srawe 4 kartu sing diuket diwone tokoh sing padha, srawa kudu golek 1 kartu maneh kang duwéni tokoh padha. 9. Srawe srawa nemu 4 kartu + 1 kartu kang duwéni tokoh padha, arine srawa-wis ngampungke permainan. 10. Srawise kabeh srawa nduwéni 5 kartu kang duwéni tokoh sing padha, srawa banjur merangke apa keng anene ing kartu kuwi karo srawa iya. 		