

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KERTU PINTER BASA*
JAWA UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS III SDN
CATURTUNGAL 6, DEPOK, SLEMAN**

SKRIPSI

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



Oleh
Rahma Widiyana Sari
NIM 12108241046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA *KERTU PINTER BASA JAWA* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS III SDN CATURTUNGAL 6, DEPOK, SLEMAN" yang telah disusun oleh Rahma Wdiana Sari, NIM 12108241046 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 Juni 2016
Pembimbing

Supartinah, M.Hum.
NIP 19800312 200501 2 002

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,



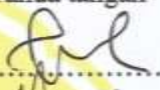
Yogyakarta, 15 Juni 2016
Yang Menyatakan,

Rahma Widiana Sari
NIM 12108241046

PENGESAHAN

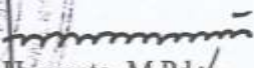
Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KERTU PINTER BASA JAWA* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS III SDN CATURTUNGGAL 6, DEPOK, SLEMAN” yang disusun oleh Rahma Widianasari, NIM 1210821046 ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 29 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Supartinah, M.Hum.	Ketua Penguji		13-07-2016
Unik Ambar Wati, M.Pd.	Sekretaris Penguji		18-07-2016
Sungkono, M.Pd.	Penguji Utama		18/7 2016

Yogyakarta, 21 JUL 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 1987022 1 001

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita berhasil melakukannya dengan baik”

-Evelyn Underhill-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberi dukungan dan doa
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KERTU PINTER BASA JAWA* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS III SDN CATURTUNGGAL 6, DEPOK, SLEMAN

Oleh
Rahma Widiana sari
NIM 12108241046

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *kertu pinter basa Jawa* yang layak digunakan untuk mata pelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Caturtunggal 6.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Tahapan yang dilakukan yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan produk, mengembangkan produk awal, uji coba lapangan awal, merevisi produk hasil uji coba I, uji coba lapangan utama, merevisi produk hasil uji coba II, uji coba lapangan operasional, dan revisi tahap akhir. Subjek uji coba adalah siswa kelas III SD Caturtunggal 6 tahun ajaran 2015/2016. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dari penilaian ahli dan uji coba produk dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* yang layak digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III SD Caturtunggal 6 yaitu yang memenuhi beberapa kriteria seperti sesuai dengan tujuan pembelajaran, menyajikan ragam Ngoko dan Krama, sesuai dengan karakteristik siswa, mengaktifkan siswa, dan sesuai dengan beberapa prinsip visual media. Media ini layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba lapangan. Hasil validasi materi mendapat skor rata-rata 4,53 (sangat baik) sedangkan hasil validasi media mendapat skor rata-rata 4,63 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan awal mendapat skor rata-rata 4,7 (sangat baik), uji coba lapangan utama mendapat skor rata-rata 3,98 (baik), dan uji coba lapangan operasional mendapat skor rata-rata 4,41 (sangat baik).

Kata kunci: *pengembangan media, kertu pinter, basa Jawa*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Kertu Pinter Basa Jawa* untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III SD N Caturtunggal 6, Depok, Sleman”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Haryanto, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Suparlan, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.
3. Ibu Supartinah, M.Hum. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing penulis.
4. Bapak Afendy Widayat, M.Phil selaku ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran saat memvalidasi produk.
5. Bapak Estu Miyarso, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan kritik dan saran saat memvalidasi produk.
6. Keluarga besar SDN Caturtunggal 6 yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian.

7. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan.
8. Adikku tercinta dan keluarga yang selalu menyemangati.
9. Siti Nur Hidayah dan Yuli Indarti Setia Putri yang telah membantu membuat desain gambar.
10. Teman-teman kelas A PGSD 2012 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, 15 Juni 2016

Penulis

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.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk	7
H. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Mengenai Pembelajaran Bahasa Jawa.....	9
1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa.....	9
2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa	10
B. Kajian Mengenai Unggah-unggah Bahasa Jawa	11
1. Ragam Ngoko	12
2. Ragam Krama	13

C. Kajian Mengenai Karakteristik Siswa SD	16
1. Perkembangan Kognitif Siswa.....	16
2. Tugas-tugas Perkembangan Siswa.....	17
D. Kajian Mengenai Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	18
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	20
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	21
E. Kajian Mengenai Media <i>Kertu Pinter Basa Jawa</i>	25
1. Pengertian <i>Kertu Pinter Basa Jawa</i>	25
2. Kelebihan <i>Kertu Pinter Basa Jawa</i>	26
3. Cara Memainkan <i>Kertu Pinter Basa Jawa</i>	27
4. Penerapan Media <i>Kertu Pinter Basa Jawa</i> dalam Pembelajaran.....	27
F. Penelitian yang Relevan.....	28
G. Kerangka Pikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Prosedur Penelitian	33
C. Validasi dan Uji Coba Produk	36
D. Setting dan Subyek Penelitian	37
E. Jenis dan Sumber Data.....	38
F. Instrumen Pengumpul Data.....	38
G. Pembuatan Instrumen.....	38
H. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
1. Penelitian dan Pengumpulan Data	43
2. Perencanaan Produk.....	44
3. Mengembangkan Produk Awal.....	45
a. Desain Awal Produk	45
b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	52

4. Uji Coba Lapangan Awal.....	67
5. Revisi Hasil Uji Coba I.....	69
6. Uji Coba Lapangan Utama.....	69
7. Revisi Hasil Uji Coba II.....	70
8. Uji Coba Lapangan Operasional.....	71
9. Revisi tahap Akhir	72
B. Deskripsi Produk Akhir	73
C. Pembahasan.....	75
D. Keterbatasan Penelitian.....	79
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 Tampilan Wadah Kertu Pinter Basa Jawa.....	45
Gambar 2 Tampilan Kartu Kategori 1	46
Gambar 3 Tampilan Kartu Kategori 3	47
Gambar 4 Tampilan Kartu Kategori 2	47
Gambar 5 Tampilan Kartu Kategori 4	48
Gambar 6 Tampilan Kartu Kategori 5	48
Gambar 7 Tampilan Kartu Kategori 6	48
Gambar 8 Tampilan Kartu Kategori 7	49
Gambar 9 Tampilan Belakang Kartu	49
Gambar 10 Tampilan Sampul Depan dan Belakang Buku Petunjuk	50
Gambar 11 Tampilan KD dan Tujuan Penggunaan Media.....	51
Gambar 12 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media	51
Gambar 13 Tampilan <i>Kertu Pinter Basa Jawa</i> Sebelum Revisi.....	53
Gambar 14 Tampilan Kartu dengan Tokoh Adhik Sebelum Revisi	54
Gambar 15 Tampilan Kartu dengan Tokoh Adhik Setelah Revisi	55
Gambar 16 Tampilan Kartu dengan Tokoh Aku Sebelum Revisi	55
Gambar 17 Tampilan Kartu dengan Tokoh Aku Setelah Revisi	56
Gambar 18 Tampilan Kartu dengan Tokoh Siti Sebelum Revisi	56
Gambar 19 Tampilan Kartu dengan Tokoh Mbakyu	57
Gambar 20 Diagram Batang Hasil Validasi Materi I dan II	58
Gambar 21 Tampilan Bentuk Kartu Sebelum Revisi.....	60
Gambar 22 Tampilan Kartu Sebelum Revisi	60
Gambar 23 Tampilan Kartu Kategori <i>Ngombe</i> Setelah Revisi	61
Gambar 24 Tampilan Kemasan Kartu Sebelum Revisi	61
Gambar 25 Tampilan Buku Petunjuk Sebelum Revisi	62
Gambar 26 Tampilan Kemasan Setelah Revisi.....	62
Gambar 27 Tampilan Buku Petunjuk Setelah Revisi	63
Gambar 28 Posisi Keterangan Gambar Sebelum Revisi.....	63
Gambar 29 posisi Keterangan Gambar Setelah Revisi	64

Gambar 30 Tampilan Kemasan Setelah Revisi Tahap II.....	65
Gambar 31 Diagram Batang Hasil Validasi Media Tahap I,II,III	67

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	39
Tabel 2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	40
Tabel 3 Kisi-kisi Angket Siswa/Pengguna	40
Tabel 4 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif Berkala 5	42
Tabel 5 Hasil Validasi Materi Tahap I.....	53
Tabel 6 Hasil Validasi Materi Tahap II	57
Tabel 7 Hasil Validasi Media Tahap I	59
Tabel 8 Hasil Validasi Media Tahap II.....	64
Tabel 9 Hasil Validasi Media Tahap III.....	66
Tabel 10 Hasil Uji Coba Lapangan Awal	68
Tabel 11 Hasil Uji Coba Lapangan Utama	69
Tabel 12 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	71
Tabel 13 Hasil Uji Coba Keseluruhan	72

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Angket Validasi Materi	85
Lampiran 2 Angket Validasi Media.....	91
Lampiran 3 Hasil Uji Coba Lapangan	100
Lampiran 4 Dokumentasi Uji Coba Media	102
Lampiran 5 Surat Permohonan Ahli Materi.....	103
Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian	104
Lampiran 7 Surat keterangan SD Caturtunggal 6	106
Lampiran 8 Tampilan Media	107

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi. Sebagai alat komunikasi, bahasa memungkinkan orang lain dapat memahami apa yang ingin kita sampaikan. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya. Indonesia memiliki beranekaragam budaya sehingga bahasa daerah di Indonesia juga beranekaragam. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia.

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat bersuku bangsa Jawa, khususnya yang ada di Provinsi Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Mereka menggunakan bahasa Jawa untuk percakapan sehari-hari. Bahasa Jawa memiliki nilai sopan santun, tata krama, dan tingkat tutur kata yang perlu dilestarikan. Belajar bahasa Jawa perlu dilakukan agar bahasa tersebut dapat terus dilestarikan. Agar keberadaannya tetap terjaga, beberapa upaya perlu dilakukan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah yaitu menetapkan mata pelajaran muatan lokal yang wajib dipelajari di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal tersebut sesuai dengan UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 pasal 37 yang menyebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum, salah satunya adalah muatan lokal.

Mata pelajaran muatan lokal yang dipilih oleh provinsi DIY adalah bahasa Jawa. Berdasarkan kurikulum muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa SD tahun 2010, pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa

diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa. Salah satu bahasan materi dalam mata pelajaran bahasa Jawa adalah *unggah-ungguh* bahasa Jawa.

Unggah-ungguh bahasa Jawa merupakan adat sopan santun atau tingkat kesopanan dalam bertutur dan juga bersikap. Dalam bahasa Jawa, berbicara kepada orang tua berbeda dengan berbicara dengan teman sebaya atau pada anak kecil. Di sekolah dasar, materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa bahasa Jawa diajarkan sejak kelas I hingga kelas VI. Materi yang diajarkan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Semakin tinggi jenjang kelasnya materi yang dipelajari juga semakin kompleks. Materi yang diajarkan dari kelas I hingga kelas VI juga berkesinambungan.

Bahasan materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa salah satunya adalah ragam bahasa Jawa. Kemampuan siswa dalam memahami ragam bahasa Jawa berbeda-beda. Pembelajaran bahasa Jawa di kelas pun lebih banyak didominasi oleh guru yang menjelaskan secara lisan dan tertulis kepada siswa. Siswa menyalin apa yang ditulis guru kemudian membacanya. Walaupun kosa kata bahasa Krama yang diajarkan bertambah, pemahaman siswa belum tentu bertambah karena siswa belum tentu sepenuhnya mampu membedakan ragam bahasa Jawa karena siswa hanya menyalin, meniru dan membaca apa yang diajarkan guru di kelas. Menurut Wina Sanjaya (2012: 207) pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui verbal sehingga memungkinkan terjadinya verbalisme yang berarti siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami makna yang

terkandung dalam kosakata tersebut. Memang untuk siswa kelas rendah guru akan lebih banyak menjelaskan secara lisan karena siswa kelas rendah belum begitu terampil membaca. Namun, apabila guru terlalu banyak ceramah juga akan membuat siswa cepat bosan. Hal ini dapat dicegah apabila guru menggunakan media atau benda-benda lain untuk membantu menjelaskan materi sehingga siswa lebih tertarik dan mudah mengingat serta memahami materi. Selain itu siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang lebih konkret apabila menggunakan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 3) penggunaan media erat kaitannya dengan tahapan berpikir anak yang dari konkret menuju abstrak sebab melalui media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Kemampuan anak dalam memusatkan perhatian tidak dapat bertahan lama hanya beberapa menit saja. Hal ini jika terus dibiarkan akan membuat siswa lebih cepat bosan dan lelah. Penggunaan media atau contoh yang konkret akan dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar dan lebih memusatkan perhatiannya. Seperti yang dijelaskan Wina Sanjaya (2012: 209), penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas III SD Negeri Caturtunggal 6, diperoleh beberapa catatan mengenai pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi menulis karangan berbahasa Jawa. Berdasarkan kondisi awal, tampak bahwa hasil belajar untuk materi menulis karangan berbahasa Jawa kurang memuaskan. Nilai rata-rata siswa

70. Siswa masih kesulitan membedakan kosakata Ngoko dan Krama. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa masih terbatas. Guru lebih banyak menjelaskan secara lisan dan tertulis sedangkan sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku dan LKS.

Siswa usia sekolah dasar menyukai gambar dan permainan. Berdasarkan hasil observasi awal, saat istirahat siswa sering melakukan sebuah permainan salah satunya bermain kartu. Ada pula siswa yang suka mengoleksi kartu-kartu. Selain itu, ada siswa yang suka menggambar dan sering menggambar kartun-kartun di bukunya masing masing. Oleh karena itu, media yang dapat dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Jawa materi unggah-ungguh bahasa Jawa yaitu media sederhana seperti kartu yang dinamakan *kertu pinter basa Jawa*. Media sederhana berupa kartu dipilih karena kartu sudah dikenal siswa dan sederhana, serta mudah dibawa kemana-mana. Selain itu juga karena di SD belum ada laboratorium komputer. Kartu pintar terdiri atas beberapa set yang masing masing set memiliki kategori kegiatan yang berbeda-beda. *Kertu pinter* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran sesuai kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Media *kertu pinter* yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Jawa berisikan gambar kegiatan sehari-hari dan tulisan keterangan menggunakan bahasa Jawa Ngoko dan Krama.

Media *kertu pinter* memiliki beberapa kelebihan. Media ini dapat dijadikan media pembelajaran sekaligus digunakan sebagai permainan sehingga siswa tidak hanya belajar saja, tetapi mereka juga dapat melakukan permainan kartu. Saat siswa melakukan permainan, siswa akan berinteraksi langsung dengan

materi pelajaran. Dari desainnya, kartu ini akan menarik karena berisikan gambar kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan siswa dan juga berwarna. Penggunaan kartu yang berisikan kosakata bahasa Jawa dapat menunjang penguasaan materi. Kelebihan berikutnya yaitu kartu ini praktis dan fleksibel, mudah dibawa dan disimpan karena ukurannya tidak terlalu besar. Kartu ini juga dapat bertahan cukup lama karena terbuat dari kertas ivory yang tebal dan jika suatu saat rusak, guru dapat mencetaknya kembali. Media pembelajaran *kertu pinter* ini diharapkan dapat membantu siswa kelas III SD Negeri Caturtunggal 6 mempelajari materi bahasa Jawa Krama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi permasalahannya adalah sebagai berikut.

1. Siswa kesulitan membedakan kosakata Ngoko dan Krama.
2. Siswa kesulitan dalam membedakan penggunaan kosakata berbahasa Jawa.
3. Keterbatasan media pembelajaran bahasa Jawa yang ada di SD N Caturtunggal 6.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi untuk menghasilkan produk berupa media kartu untuk pembelajaran bahasa Jawa materi menulis karangan sederhana berbahasa Jawa di kelas III SD Negeri Caturtunggal 6.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, rumusan masalahnya adalah “Media *kertu pinter basa Jawa* seperti apa yang layak digunakan untuk mata pelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Caturtunggal 6?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *kertu pinter basa Jawa* yang layak digunakan untuk mata pelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Caturtunggal 6.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan serta wawasan tentang *kertu pinter basa Jawa* serta untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Mempermudah siswa mempelajari kosakata Ngoko dan Krama.
- 2) Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik saat pembelajaran bahasa Jawa.
- 3) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru menyampaikan materi ragam bahasa Jawa.
- 2) Menambah variasi media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa.

c. Bagi sekolah

Menambah variasi dan ketersediaan media pembelajaran, khususnya bahasa Jawa.

G. Spesifikasi Produk

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

1. Materi yang terdapat pada media yaitu mengenai ragam bahasa Ngoko dan Krama.
2. Bentuk *kertu pinter basa Jawa* persegi panjang dengan ukuran 5,5 x 8,5 cm.
3. Jenis huruf yang digunakan adalah Times New Roman 11
4. Desain *kertu pinter basa Jawa* menggunakan *software corel draw*.
5. Desain produk dicetak menggunakan kertas jenis *ivory* 260.
6. Gambar yang tertera pada kartu adalah gambar kegiatan sehari-hari seperti makan, minum, mandi, pergi, pulang, melihat, dan tidur dengan tokoh ayah, aku, adik, atau kakak perempuan.
7. Warna kartu adalah hijau.
8. Warna tulisan hitam sedangkan yang menunjukkan keterangan gambar berwarna merah

H. Definisi Operasional

1. *Kertu pinter basa Jawa* merupakan kartu dengan gambar dan tulisan yang menggunakan ragam bahasa Jawa untuk membantu siswa mempelajari bahasa *Ngoko dan Krama*.
2. Pembelajaran bahasa Jawa adalah proses interaksi dan kerja sama antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum muatan lokal bahasa Jawa.
3. Pengembangan media *kertu pinter* adalah proses untuk menghasilkan produk berupa kartu sebagai media untuk belajar *basa Jawa* siswa kelas III SD.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Mengenai Pembelajaran Bahasa Jawa

Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah, salah satunya dengan menetapkan mata pelajaran muatan lokal ke dalam kurikulum sekolah dasar dan menengah. Muatan lokal ini kemudian dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi daerah masing-masing. Mata pelajaran muatan lokal yang ditetapkan di wilayah provinsi DIY adalah mata pelajaran bahasa Jawa.

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa

Menurut UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Wina sanjaya (2012:27) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dengan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa merupakan proses interaksi dan kerja sama antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum muatan lokal bahasa Jawa.

Di sekolah dasar, ruang lingkup muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa mencakup komponen kemampuan berbahasa, kemampuan bersastra, dan kemampuan berbudaya yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara,

membaca, dan menulis. Salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar adalah menulis. Dalam penelitian ini, ruang lingkup yang dijadikan fokus penelitian adalah materi menulis karangan sederhana berbahasa Jawa. Standar kompetensi muatan lokal bahasa Jawa kelas III aspek menulis karangan yaitu mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa. Kompetensi dasarnya yaitu menulis karangan kegiatan sehari-hari dengan ejaan yang benar.

Menurut Mulyana (2006:10) pembelajaran bahasa Jawa perlu diajarkan secara kreatif, lebih terarah dan menyenangkan untuk memenuhi rasa kenyamanan dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahasa Jawa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara atau teknik pengajaran yang efektif dan efisien seperti teknik rekreasi, teknik mempermudah belajar, dan teknik lomba. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan agar siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran bahasa Jawa.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan kurikulum bahasa, sastra, dan budaya Jawa SD 2010, sesuai dengan kedudukannya sebagai bahasa daerah, muatan lokal bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Sarana membina rasa bangga terhadap bahasa Jawa.
- b. Sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa.
- c. Sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

- d. Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan dan menyangkut berbagai masalah.
- e. Sarana pemahaman budaya Jawa melalui kesusasteraan Jawa.

Selain itu, muatan lokal bahasa Jawa bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi menulis karangan berbahasa Jawa diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam rangka pelestarian budaya Jawa serta menjadi sarana pemahaman budaya Jawa.

B. Kajian Mengenai Unggah-ungguh Bahasa Jawa

Unggah-ungguh basa merupakan produk dari kehidupan sosial yang berarti bahwa struktur masyarakat merupakan faktor pembentuk dari struktur bahasa. Unggah-ungguh bahasa Jawa merupakan adat sopan santun atau tingkat kesopanan dalam bertutur dan juga dalam bersikap. Ketika berbicara, selain memperhatikan kaidah tata bahasa juga masih harus memperhatikan siapa orang yang diajak bicara. Kata-kata atau bahasa yang ditujukan itulah yang disebut *unggah-ungguhing basa*. Unggah-ungguh Bahasa Jawa dibedakan menjadi dua yaitu ragam *Ngoko* dan ragam *Krama*.

1. Ragam Ngoko

Ragam *Ngoko* adalah bentuk *unggah-ungguh basa Jawa* yang berintikan *leksikon Ngoko* atau yang menjadi unsur inti di dalam ragam *Ngoko* adalah *leksikon Ngoko*. Ragam *basa Ngoko* digunakan oleh mereka yang sudah akrab dan orang yang lebih tinggi status sosialnya daripada lawan bicara. Selain itu juga digunakan oleh orang yang lebih tua kepada orang yang lebih muda. Ragam *Ngoko* mempunyai dua bentuk varian yaitu *Ngoko Lugu* dan *Ngoko Alus* (Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka, 2004: 95)

a. Ngoko Lugu

Ragam *Ngoko Lugu* adalah bentuk *unggah-ungguh basa Jawa* yang semua kosakata dalam kalimatnya menggunakan *tembung Ngoko*, tidak menggunakan *Krama Lugu* maupun *Krama Alus*. Menurut Aryo Bimo Setiyanto (2007:29-30) adapun gunanya ragam ini untuk berbicara yaitu orang tua kepada anak, cucu, atau anak muda lainnya; percakapan orang-orang sederajat tidak memperhatikan

kedudukan dan usia; atasan kepada bawahannya dan dipakai saat ngunandika sebab yang diajak bicara adalah diri sendiri.

Contoh:

Adhi lunga menyang apotik tuku obat diare.

‘Adik pergi ke apotik membeli obat diare’

b. Ngoko Alus

Ngoko alus adalah *unggah-ungguh basa Jawa* yang penyusunan kalimatnya tidak hanya menggunakan tembung ngoko saja tetapi juga menggunakan *tembung Krama* atau *Krama Alus*. Menurut Haryana Hariwijaya dan TH Supriya (2001: 49) penggunaan ragam ini adalah untuk berbicara dengan orang yang statusnya sama tetapi ada rasa hormat; untuk berbicara dengan orang yang statusnya lebih tinggi tetapi sudah sangat dekat; untuk membicarakan orang lain yang statusnya lebih tinggi.

Contoh:

Pak Bejo mau tindak menyang apotik

‘Pak Bejo pergi ke apotik’

2. Ragam Krama

Ragam *basa Krama* adalah *unggah-ungguh basa Jawa* yang berintikan *leksikon krama* atau yang unsur inti di dalam ragam krama adalah *leksikon krama*. Imbuhan yang biasanya digunakan pada ragam bahasa ini antara lain dipun- dan -ipun. Ragam bahasa ini digunakan oleh orang yang hubungannya tidak dekat atau orang yang lebih muda kepada orang yang sudah tua atau orang yang kedudukannya rendah kepada orang yang kedudukannya lebih tinggi. Ragam *basa*

Krama mempunyai dua bentuk varian, yaitu *Krama Lugu* dan *Krama Alus* (Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka, 2004: 104).

a. *Krama Lugu*

Ragam *Krama Lugu* adalah bentuk *unggah-ungguh basa Jawa* yang *tembung-tembung* penyusun kalimatnya bisa berasal dari *tembung Krama* dicampur dengan *Ngoko, Madya, Krama, Krama Alus*. Penggunaan ragam bahasa ini menurut Haryana Hariwijaya dan TH Supriya (2001:79) adalah untuk berbicara dengan orang yang statusnya kurang lebih sama dan sudah akrab; untuk berbicara dengan orang yang statusnya lebih rendah tetapi belum akrab; dan untuk pidato yang bersifat umum.

Menurut Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka (2004: 105) secara sistematis ragam *Krama Lugu* dapat didefinisikan sebagai ragam *Krama* yang kadar kehalusannya rendah, tetapi jika dibandingkan dengan *Ngoko Alus*, ragam ini tetap menunjukkan kadar kehalusan.

Contoh:

Sakniki nek boten main plesetan, tiyang sami kesed nonton kethoprak. ‘Sekarang jika tidak main plesetan, orang malas melihat kethoprak’

b. *Krama Alus*

Ragam *Krama Alus* adalah *unggah-ungguh* dalam bahasa Jawa yang semua kosa katanya menggunakan *leksikon Krama* dan dapat ditambah dengan *leksikon Krama Inggil* atau *Krama Andhap*. Meskipun demikian yang menjadi *leksikon* inti dalam ragam ini hanya yang berbentuk *Krama* (Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka, 2004: 111). *Tembung Ngoko* dan *Krama Madya* sama sekali

tidak digunakan dalam ragam bahasa ini. Menurut Haryana Hariwijaya dan TH Supriya (2001: 102) penggunaan ragam bahasa *Krama Alus* adalah untuk berbicara dengan orang yang statusnya kurang lebih sama dan saling menghormati karena belum akrab; untuk berbicara dengan orang yang statusnya lebih tinggi; untuk pidato yang suasananya memerlukan *unggah-ungguh*; menerjemahkan tulisan yang perlu menggunakan *unggah-ungguh basa*. Secara sistematis, ragam bahasa ini dapat didefinisikan sebagai bentuk ragam krama yang kadar kehalusannya tinggi.

Contoh:

Wonten Amerika, kula nate ningali ringgit purwa, dhalangipun Pak Guritna nanging naming sekedhap sanget.

‘Di Amerika, saya pernah melihat *Ringgit Purwa*, dalangnya Pak Guritna tetapi hanya sebentar saja’

Di sekolah dasar, ragam bahasa Jawa diajarkan mulai dari kelas I hingga kelas VI. Cara mengajarkan materi pada kelas rendah berbeda dengan kelas tinggi. Untuk siswa kelas rendah yang masih belum begitu terampil membaca, guru bisa mengajarkan secara lisan dibantu dengan penggunaan media. Selain itu juga bisa melalui permainan bahasa dengan menggunakan kartu-kartu kata dan lagu *dolanan*. Oleh karena itu peneliti mengembangkan *kertu pinter basa Jawa* yang nantinya dapat digunakan oleh siswa untuk belajar sekaligus melakukan permainan.

C. Kajian Mengenai Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas III

1. Perkembangan Kognitif Siswa

Mengacu pada teori Piaget, pemikiran masa anak-anak usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar sekarang menjadi lebih konkret. Mereka berpikir logis terhadap objek yang konkret. (Rita Eka Izzati dkk, 2008:105). Angela Aning (Suharjo, 2006: 36-37) menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan belajar anak sebagai berikut.

- a. Kemampuan berpikir anak berkembang dari konkret menuju abstrak.
- b. Anak harus siap menuju ke tahap perkembangan berikutnya dan tidak boleh dipaksakan untuk bergerak menuju tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi.
- c. Anak belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung seperti bermain.
- d. Anak memerlukan pengembangan kemampuan penggunaan bahasa yang dapat digunakan secara efektif di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa mampu berpikir logis mengenai objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya konkret. Selain itu, anak usia sekolah dasar juga menyukai gambar-gambar dan permainan. Menurut Hurlock Elizabeth B. (1980: 159-160) ketika anak bermain, anak akan mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok. Mereka juga suka mengumpulkan hal-hal yang menarik perhatian seperti kelereng, tutup botol, dan kartu-kartu yang

kemudian digunakannya untuk bermain. Oleh karena itu, guru sebaiknya mendukung dan memfasilitasi siswa agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

2. Tugas-tugas Perkembangan Siswa

Menurut Rita Eka Izzati dkk (2008: 103) tugas-tugas perkembangan pada masa anak-anak akhir (usia sekolah dasar) adalah sebagai berikut.

- a. Belajar memperoleh keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain.
- b. Mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri.
- c. Belajar bergaul dengan teman sebaya.
- d. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung.
- e. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
- f. Mengembangkan kata batin dan moral.
- g. Mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga.
- h. Mencapai kebebasan pribadi.

Berdasarkan uraian di atas, media *kertu pinter basa Jawa* yang dikembangkan dapat membantu siswa mencapai tugas-tugas perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan yang dapat dicapai menggunakan media *kertu pinter basa Jawa* antara lain belajar bergaul dengan teman sebaya melalui permainan, mengembangkan keterampilan dasar membaca dan menulis bahasa Jawa, dan mengembangkan sikap terhadap kelompok melalui permainan kelompok.

D. Kajian Mengenai Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah artinya ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar (Azhar Arsyad, 2009:3). Menurut Arief S. Sadiman dkk (2009:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Hujair AH Sanaky (2013: 3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Sementara itu, Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2009: 3), menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian media di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat dan bahan) yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dan fungsi saat digunakan pada proses

pembelajaran. Hujair AH Sanaky (2013: 7) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka,
- b. membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya,
- c. membuat konsep abstrak ke konsep kongkret,
- d. memberi kesamaan persepsi,
- e. mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
- f. menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- g. memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Wina Sanjaya (2012: 208-209) mengungkapkan secara khusus bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut.

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- c. Menambah motivasi belajar siswa.
- d. Memiliki beberapa nilai praktis.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pembelajar.
- b. Materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- c. Metode pembelajaran bervariasi.

d. Pembelajar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, Arief S. Sadiman dkk (2009:17) mengungkapkan kegunaan-kegunaan media sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera seperti objek terlalu besar atau kecil, gerak yang terlalu lambat atau cepat, dan sebagainya.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Mengatasi masalah karena adanya keunikan siswa dengan kurikulum yang sama.

Berdasarkan uraian di atas, ada banyak fungsi dan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan fungsi dan manfaat tersebut, peneliti mengembangkan media *kertu pinter basa Jawa* yang dapat digunakan siswa untuk belajar bahasa Jawa. Penggunaan media *kertu pinter basa Jawa* dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa melalui aktivitas bermain, sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga melakukan variasi metode pembelajaran sehingga kelas tidak didominasi oleh guru. Melalui penggunaan media, proses pembelajaran di kelas akan lebih menarik dan bermakna.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 3-4)

mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat jenis, yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan.

Wina Sanjaya (2012: 211-212) mengklasifikasikan media tergantung dari sudut mana melihatnya. Klasifikasi tersebut adalah sebagai berikut ini.

- a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam media auditif, media visual, dan media audiovisual.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam media yang meliputi daya input luas dan media yang memiliki daya liput yang terbatas ruang dan waktu.
- c. Dilihat dari cara pemakaiannya, media dibagi ke dalam media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

Berdasarkan klasifikasi di atas dapat disimpulkan bahwa media memiliki beragam jenis. Penggunaan media sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada penelitian ini, media *kertu pinter basa Jawa* yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran sederhana dan termasuk dalam jenis media visual.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 4-5) mengemukakan bahwa dalam memilih media untuk pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, yaitu yang bersifat pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis.

- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Media jenis apapun tidak ada artinya apabila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Pemaparan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran tentu akan memudahkan guru saat akan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat memilih media yang tepat sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat membantu tersampainya pesan (materi pelajaran) kepada siswa.

Dalam penelitian ini, pengembangan media yang akan dilakukan adalah media visual (kartu). Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media berbasis visual. Menurut Azhar Arsyad (2009: 107-112) prinsip-prinsip visual tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Kesederhanaan, secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual tersebut. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca.

- b. Keterpaduan, mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan.
- c. Penekanan, konsep yang disajikan terkadang memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- d. Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal yakni menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun, cenderung tampak statis sedangkan keseimbangan informal tidak keseluruhannya simetris memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian. Maka memerlukan imajinasi dan kreativitas dari guru.
- e. Bentuk, bentuk aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.
- f. Garis, garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
- g. Tekstur, unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus serta dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur.

- h. Warna, memberi kesan pemisahan atau penekanan atau untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu pemilihan warna khusus, nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur unsur lain dalam visual tersebut), dan intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Selain itu, Wina Sanjaya (2012:224) menjelaskan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu sebagai berikut.

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, apakah bersifat kognitif, afektif atau psikomotor.
- b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas.
- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta kemampuan guru.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Pengembangan media yang dilakukan pada penelitian ini memperhatikan prinsip-prinsip di atas. Media yang dikembangkan yakni media sederhana berupa kartu. Media kartu disesuaikan dengan karakteristik siswa, gaya belajar siswa dan kondisi lingkungan. Materi atau isi pada media menggunakan contoh kosakata

dalam kehidupan sehari-hari yang biasa dilakukan siswa dengan menggunakan ragam bahasa Ngoko dan Krama.

E. Kajian Mengenai Media *Kertu Pinter Basa Jawa*

1. Pengertian *Kertu Pinter Basa Jawa*

Salah satu media visual sederhana yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah kartu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang untuk berbagai macam keperluan. Media *kertu pinter basa Jawa* termasuk salah satu jenis *flashcard* atau kartu kata bergambar karena berisikan gambar dan kata-kata sebagai keterangan. Menurut Azhar Arsyad (2009: 120) media kartu kata bergambar adalah kartu kecil yang berisikan gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu kata bergambar juga berfungsi untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata.

Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991: 30) menjelaskan bahwa 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. Hal tersebut juga serupa dengan yang disampaikan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 95) yang menyatakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Kartu bergambar hanya cocok untuk kelompok kecil tidak lebih dari 30 orang siswa. gambar dibuat dengan menggunakan tangan atau foto.

Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian bawah gambar atau belakangnya. Keterangan yang dimaksud adalah tulisan dari nama objek/gambar tersebut.

Kertu pinter basa Jawa adalah kartu yang berisikan gambar tokoh (ayah atau anak laki-laki atau kakak perempuan) yang sedang melakukan suatu kegiatan dan beberapa tulisan keterangan (dalam bentuk klausa). Tulisan yang menunjukkan keterangan gambar ditulis dengan huruf berbeda warna. *Kertu pinter basa Jawa* digunakan untuk membantu siswa belajar ragam bahasa Jawa, terutama untuk membantu siswa mempelajari dan mengingat bahasa Jawa Krama yang selama ini dianggap sulit untuk diingat.

2. Kelebihan Kertu Pinter Basa Jawa

Media *kertu pinter basa Jawa* termasuk salah satu media *flashcard*. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 96) kelebihan *flashcard* antara lain sebagai berikut.

- a. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil sehingga bisa disimpan di tas atau di saku.
- b. Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaan medianya, tidak memerlukan keahlian khusus dalam penggunaannya.
- c. Gampang diingat karena karakteristik media ini adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu.
- d. Menyenangkan karena media ini bisa digunakan melalui permainan.

3. Cara Memainkan *Kertu Pinter Basa Jawa*

Penggunaan kartu ini dilakukan melalui suatu permainan kartu yang aturan permainannya mirip dengan permainan kartu kuartet. Adapun cara melaksanakan permainan ini ialah sebagai berikut.

- a. Setelah dibagi kelompok, salah satu pemain mengocok kartu dan membagikan pada masing-masing pemain tiga buah kartu.
- b. Sisa kartu diletakkan di tengah meja dengan posisi tertutup.
- c. Permainan dilakukan searah dengan jarum jam.
- d. Pemain pertama meminta satu kartu kepada pemain lainnya dengan menyebutkan kategori/seri kartu yang diminta.
- e. Pemain yang diminta harus memberikan kartu yang diminta bila punya.
- f. Jika tidak punya, pemain yang meminta harus mengambil kartu dari tumpukan kartu sisa. Apabila kartu pada tumpukan habis, pemain akan mendapat satu kartu dari pemain lainnya.
- g. Dilanjutkan pemain berikutnya.

4. Penerapan Media *Kertu Pinter Basa Jawa* dalam Pembelajaran

Sebagian besar proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode ceramah. Begitu pula mengenai materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Siswa hanya menggunakan buku cetak dan LKS sebagai sumber belajar. Hal ini dapat membuat siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

Melihat kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* untuk pembelajaran materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa

terutama mengenai ragam bahasa Ngoko dan Krama. Melalui penggunaan media *kertu pinter basa Jawa* ini, siswa dapat belajar secara mandiri dan berkelompok dengan teman. Siswa juga dapat berinteraksi langsung dengan materi sehingga diharapkan mempermudah siswa mengingat materi. Media ini bersifat fleksibel, mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan di sekolah ataupun di rumah. Kemudian gambar dan tulisan yang ada pada kartu merupakan kegiatan yang dekat dengan siswa dan biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media *kertu pinter basa Jawa* juga membantu siswa mengembangkan sikap sosial karena penggunaan kartu ini bisa dilakukan melalui permainan secara berkelompok. Sikap sosial tersebut di antaranya sikap sportif dalam permainan, mentaati aturan main dan jujur. Saat awal pembelajaran, guru menjelaskan sedikit materi bahasa Jawa Ngoko dan Krama. Sebelum bermain, guru sebaiknya mengkondisikan siswa terlebih dahulu agar tidak ramai.

Kemudian guru memberikan instruksi dan peraturan permainan dengan jelas pada siswa. Setelah siswa memahami aturan permainan, siswa diberi kesempatan untuk bermain secara kelompok. Pemenang permainan adalah siswa yang paling cepat mengumpulkan kartu sesuai kategori kegiatan.

F. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Nuri Fatimah (2015) tentang “Pengembangan Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas VI SD Wonosari IV”. Pengembangan media yang dilakukan oleh Nuri Fatimah tersebut berisi materi wayang

pandawa untuk mempermudah siswa mempelajari materi wayang pandawa tersebut sedangkan pada penelitian ini media yang dikembangkan berisi materi tingkat tutur bahasa untuk mempermudah siswa mempelajari tingkat tutur bahasa Jawa, terutama bahasa krama melalui kegiatan bermain sambal belajar.

2. Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Umami Azizah (2015) tentang “Pengembangan Media Kartu Carawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa untuk Siswa SD/MI”. Kualitas kelayakan media berdasarkan ahli media baik dengan skor 33 dan presentase sebesar 82,5%, penilaian ahli materi sangat baik dengan skor 59 dan persentase 90,77%. Berdasarkan penilaian, berarti media tersebut layak untuk digunakan. Pengembangan media yang dilakukan Umami Azizah berisi materi aksara Jawa sedangkan pada penelitian ini media yang dikembangkan berisi materi tingkat tutur bahasa Jawa.

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan adalah adanya persamaan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa kartu untuk mata pelajaran bahasa Jawa. Perbedaannya ada pada materi. Pada penelitian tersebut materinya adalah aksara Jawa sedangkan pada penelitian ini materinya yaitu ragam bahasa Jawa Ngoko dan Krama.

G. Kerangka Pikir

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang harus dilestarikan. Salah satu upaya untuk melestarikannya adalah melalui pendidikan yaitu dengan menetapkan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal. Bahasa Jawa memiliki *unggah-ungguh* bahasa yang juga perlu dilestarikan. *Unggah-ungguh* bahasa Jawa merupakan adat sopan santun atau tingkat kesopanan dalam bertutur dan juga dalam bersikap.

Materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa di sekolah dasar mulai diajarkan sejak kelas I. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas masih banyak yang didominasi oleh guru dan menggunakan metode ceramah. Sumber belajar yang tersedia juga terbatas sehingga terkesan membosankan. Belum ada media yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi *unggah-ungguh basa Jawa* terutama mengenai ragam bahasa Jawa. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang semangat dan cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Apabila siswa sudah merasa bosan, mereka akan sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga dapat menyebabkan nilai siswa kurang memuaskan.

Salah satu upaya untuk membantu membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jawa Ngoko dan Krama yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media *kertu pinter basa Jawa*. *Kertu pinter basa Jawa* merupakan media visual sederhana berbentuk kartu dua dimensi. *Kertu pinter basa Jawa* dapat digunakan siswa untuk belajar membedakan ragam bahasa

Jawa. Selain itu dengan menggunakan kartu ini siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui permainan.

Kertu pinter basa Jawa didesain semenarik mungkin dan disesuaikan siswa sekolah dasar. Kartu ini dapat membantu guru saat menyampaikan materi pelajaran. Kelebihan menggunakan media *kertu pinter basa Jawa* yang lainnya yaitu siswa dapat menggunakannya untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat belajar materi pelajaran sambil bermain *kertu pinter* bersama dengan teman-temannya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Borg and Gall (Sugiyono, 2012: 9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk pendidikan atau pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu. Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 164&168) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran dan manajemen pembelajaran.

Berdasarkan pengertian oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Negeri Caturtunggal 6.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Prosedur pengembangan menurut Borg & Gall (1983:775) diuraikan sebagai berikut.

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.
2. Melakukan perencanaan
3. Pengembangan bentuk produk awal
4. Melakukan *preliminary field testing* (uji coba lapangan awal)
5. Melakukan revisi produk utama (sesuai saran dari hasil uji coba produk awal)
6. Melakukan *main field testing*
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi berdasarkan *main field testing*)
8. Melakukan *operational field testing*
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir
10. Mendesiminasikan dan implementasi produk.

Langkah kesepuluh yaitu kegiatan diseminasi tidak dilakukan karena keterbatasan peneliti. Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan data yang relevansi melalui observasi. kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan masalah yang dihadapi siswa saat pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran bahasa Jawa. Peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk mendapatkan informasi awal sebelum

melakukan pengembangan media pembelajaran. Informasi tersebut digunakan untuk menentukan media apa yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Perencanaan Produk

Berdasarkan informasi yang diperoleh sebelumnya, peneliti selanjutnya membuat perencanaan produk. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa*. Pertama, peneliti merumuskan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media tersebut. Selanjutnya, peneliti menentukan isi/komponen media *kertu pinter* dan membuat rancangan desain kartu.

3. Pengembangan Draf Produk

Pada tahap pengembangan produk, peneliti mulai memproduksi media *kertu pinter basa Jawa* sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. kegiatan pengembangan ini meliputi pengumpulan bahan, pembuatan desain dan mencetak produk.

4. Uji Coba Awal

Setelah produk divalidasi oleh ahli dan telah direvisi, kemudian peneliti melakukan uji coba produk kepada 3 siswa. Kegiatan ini dilengkapi juga dengan pengisian angket oleh siswa. Peneliti juga melakukan pengamatan dan wawancara untuk mendapatkan informasi dan saran mengenai media *kertu pinter basa Jawa*.

5. Merevisi Hasil Uji Coba

Berdasarkan data hasil uji coba awal, maka kegiatan selanjutnya yaitu merevisi produk. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Produk yang telah direvisi selanjutnya diuji coba kembali. Subjek uji coba ini lebih banyak dari pada yang sebelumnya yaitu 6 orang siswa. Kegiatan uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kekurangan-kekurangan media yang ada.

7. Penyempurnaan Produk Akhir

Menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan utama berdasarkan hasil pengumpulan informasi.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Media *kertu pinter basa Jawa* yang telah melalui tahap revisi II selanjutnya diuji cobakan kembali kepada subyek penelitian yaitu siswa SD Negeri Caturtunggal 6 yang berjumlah 23 anak. Uji coba ini disertai dengan pengisian angket oleh siswa, pengamatan, dan wawancara untuk memperoleh informasi, tanggapan, dan saran.

9. Revisi Tahap Akhir

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba lapangan operasional, peneliti selanjutnya melakukan revisi produk untuk menyempurnakan produk media sehingga *kertu pinter basa Jawa* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

C. Validasi dan Uji Coba Produk

Produk media yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi kemudian diuji cobakan. Validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah produk layak diuji cobakan. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media yang dikembangkan. Sementara itu, validasi pengguna dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berkaitan dengan penggunaannya dalam proses belajar mengajar. Validasi pengguna dilakukan setiap selesai uji coba produk. .

1. Validasi

a. Validasi Ahli Media

Sebelum media diuji cobakan, suatu produk pengembangan perlu divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media. kegiatan validasi dilakukan dengan cara menilai tentang desain, tampilan dan komponen-komponen media yang dikembangkan. Penilaian dilakukan melalui angket. Melalui validasi, peneliti akan mendapatkan komentar dan saran terkait media kartu pintar basa Jawa yang dikembangkan. Data hasil validasi selanjutnya digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

b. Validasi Ahli Materi

Produk yang dikembangkan juga perlu divalidasi oleh ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan dengan menilai angket tentang materi yang disajikan dalam media kartu pintar basa Jawa. Data hasil penilaian, komentar, dan saran dari ahli materi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan materi yang disajikan dalam produk media kartu pintar basa Jawa.

c. Validasi Pengguna (Siswa)

Validasi pengguna dilakukan dengan melakukan uji coba media yang sudah direvisi dalam proses pembelajaran di kelas. Validasi ini difokuskan pada dapat tidaknya media digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Uji Coba Produk

Sebelum dimanfaatkan secara umum, produk media pembelajaran yang dikembangkan diuji cobakan terlebih dahulu. Melalui uji coba produk akan diketahui kekurangan-kekurangan produk yang ada. Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh masukan, komentar, dan saran dari pengguna produk. Data yang diperoleh kemudian dijadikan bahan untuk memperbaiki produk sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran. Rincian uji coba produk adalah sebagai berikut.

- a. Uji coba awal dengan subyek 3 orang siswa yang dipilih dengan kriteria pintar, sedang, dan kurang.
- b. Uji coba lapangan utama dengan subyek 6 orang siswa yang dipilih secara acak.
- c. Uji coba lapangan operasional dengan subyek 14 orang siswa yang dipilih secara acak.

D. Setting dan Subyek Penelitian

Penelitian pengembangan *media kertu pinter basa Jawa* ini dilakukan di SD N Caturtunggal 6. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri atas 23 orang.

E. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba (siswa). Data kualitatif diperoleh dari masukan-masukan, tanggapan, kritik dan saran dari ahli media dan siswa selama proses pengembangan media.

F. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini adalah angket validasi dan angket untuk siswa. Angket validasi digunakan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan. Angket untuk siswa digunakan oleh peneliti untuk mengukur dan mengevaluasi kualitas produk media.

G. Pembuatan Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket. Angket digunakan untuk menilai dan mengevaluasi produk yang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan instrumen yang layak adalah menyusun kisi-kisi instrumen dan indikator instrumen, mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen kepada dosen pembimbing, dan melakukan expert judgment oleh ahli media dan ahli materi. Sebelum digunakan, instrumen ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Adapun kisi-kisi instrumen yang dikembangkan peneliti diadaptasi dari Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010). Azhar Arsyad (2009), dan Wina Sanjaya (2012) adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Kisi-kisi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah
1	Kesederhanaan	Pemilihan ukuran huruf	1	3
		Pemilihan jenis huruf	2	
		Elemen gambar dan tidak berlebihan	3	
2	Keterpaduan	Keterpaduan antar elemen pada kartu	4	3
		Ketepatan jarak antara gambar dan tulisan	5	
		Ketepatan jarak antar tulisan	6	
3	Bentuk	Ketepatan ukuran kartu	7	3
		Bentuk dan ukuran kemasan	13	
		Bentuk dan ukuran buku petunjuk	14	
4	Garis	Ketepatan garis tepi	8	1
5	Bahan	Ketepatan jenis bahan media yang digunakan	9	1
6	Warna	Pemilihan warna gambar	11	2
		Keserasian warna pada kartu	12	
7	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	15	1
8	Penggunaan Media	Media aman digunakan	10	4
		Kemampuan media dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	16	
		Kemudahan penggunaan media	18	
		Kesesuaian media dengan lingkungan belajar siswa	19	
9	Pemilihan media sesuai karakteristik siswa	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	17	1

Tabel 2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No soal	Jumlah
1	Kesesuaian dengan tujuan pengajaran	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1	2
		Mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik	2	
2	Dukungan terhadap isi pelajaran	Menyajikan kata sesuai ragam Krama dan Ngoko.	3	4
		Kesesuaian gambar dengan materi	4	
		Kebenaran penulisan kata	5	
		Ketepatan penulisan kalimat pada buku petunjuk	6	
3	Kesesuaian dengan siswa	Kesesuaian media dengan perkembangan siswa	8	5
		Mengaktifkan siswa melalui permainan	12	
		Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar	13	
		Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok	14	
		Mengembangkan sikap positif siswa	15	
4	Pemilihan sesuai konsep	Kejelasan petunjuk penggunaan	7	4
		Menggunakan contoh kehidupan sehari-hari	9	
		Meningkatkan semangat belajar siswa	11	
		Membantu siswa mengingat ragam bahasa Ngoko dan Krama	10	

Tabel 3 Kisi-kisi Angket Siswa

No	Indikator	Jumlah
1	Membantu siswa belajar	1
2	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	1
3	Memotivasi siswa untuk belajar	1
4	Ketertarikan menggunakan media untuk belajar	1
5	Desain kartu menarik	1
6	Kejelasan gambar	1

No	Indikator	Jumlah
7	Kejelasan tulisan	1
8	Kemudahan pengoperasian	1
9	Kesesuaian media dengan dunia siswa	1
10	Penggunaan media terkait dengan waktu	1
	Jumlah	10

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang akan dianalisis diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa sebagai subyek uji coba. Data kuantitatif yang diperoleh tersebut kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima. Langkah analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Menghitung skor rata-rata setiap komponen dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

2. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen
3. Mengkonversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan acuan rumus mengkonversi data yang dikemukakan oleh S. Eko Putro Widoyoko (2010: 238) sebagai berikut.

Tabel 4 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan skala 5

No	Rumus	Rerata Skor	Kategori
1.	$X > \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	$X > 4,2$	Sangat baik
2.	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ sbi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4.	$\bar{X}_i - 1,8 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ sbi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5.	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ sbi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = skor empiris

$\bar{X}_i$ = rerata ideal

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

sbi = simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan dalam rangka menghasilkan produk media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* dilaksanakan di SD Negeri Caturtunggal 6. Penjabaran hasil penelitian berdasarkan masing-masing langkah adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan dan studi pustaka. Studi pendahuluan merupakan kegiatan untuk menganalisa media pembelajaran yang ada serta sumber belajar yang digunakan guru selama proses pembelajaran bahasa Jawa di SD Caturtunggal 6 yang dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru. Hasil observasi dan wawancara adalah sebagai berikut.

- a. Nilai menulis karangan berbahasa Jawa kurang memuaskan.
- b. Guru mengajarkan bahasa Jawa Ngoko dan Krama dengan menuliskan kosakata ataupun kalimat di papan tulis kemudian siswa mencatat.
- c. Sumber belajar yang digunakan berupa LKS dan buku cetak.
- d. Siswa terlihat kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Diperlukan media pembelajaran untuk siswa belajar bahasa Jawa.
- f. Media yang sebaiknya dikembangkan adalah media sederhana berbentuk kartu karena siswa sekolah dasar menyukai gambar dan permainan.

Setelah melakukan studi pendahuluan, langkah berikutnya yaitu studi pustaka guna mencari informasi mengenai pokok bahasan *unggah-ungguh* bahasa

Jawa tentang ragam bahasa Jawa Ngoko dan Krama, media pembelajaran, media *flashcard*, serta karakteristik siswa sekolah dasar untuk dijadikan dasar pengembangan media.

2. Perencanaan Produk

Langkah-langkah dalam perencanaan produk yaitu menentukan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media, melakukan tinjauan materi mengenai ragam bahasa Jawa Ngoko dan Krama, dan membuat rancangan desain *kertu pinter basa Jawa*. Rincian mengenai langkah-langkah perencanaan produk adalah sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam penggunaan media *kertu pinter basa Jawa* adalah untuk mempermudah siswa belajar bahasa Jawa Ngoko dan Krama.
- b. Tinjauan materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan media dan menyiapkan gambar-gambar pendukung yang akan dicatumkan ke dalam media kartu.
- c. Rancangan media *kertu pinter basa Jawa* yang dikembangkan berisi gambar seseorang (bapak, *mbakyu*, aku, atau *adhik*) dan beberapa tulisan. *Kertu pinter* terdiri atas tiga bagian, yaitu kategori/seri kartu yang terletak paling atas, tulisan keterangan, dan gambar. Program yang digunakan dalam pembuatan kartu ini ialah *software corel draw* dan *paint tool SAI*.

3. Mengembangkan Produk Awal

a. Desain Awal Produk

Media *kertu pinter basa Jawa* yang dikembangkan merupakan media visual dua dimensi. Media ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5.5 x 8.5 cm. Ukuran kartu disesuaikan dengan genggam tangan siswa kelas III sehingga siswa mudah menggunakannya. Gambar pada kartu dibuat menggunakan *software paint tool SAI* sedangkan desain kartu dibuat menggunakan *software corel draw*. Huruf yang digunakan pada kartu ialah *Times New Roman 11*.

Kertu pinter basa Jawa menggunakan warna dasar hijau dan kuning. Warna hijau untuk kartu yang dalam satu kategori terdiri atas tiga kartu. Warna kuning untuk kartu yang dalam satu kategori terdiri atas empat kartu. Media kartu ini juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan dan wadah kartu.

Adapun tampilan dari *kertu pinter basa Jawa* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1) Wadah atau kemasan



Gambar 1. Tampilan Wadah *Kertu Pinter Basa Jawa*

Desain wadah *kertu pinter basa Jawa* menggunakan warna coklat tua dan coklat kekuningan. Warna coklat dipilih agar terkesan klasik. Pada tampilan depan wadah terdapat nama media, yaitu “*Kertu Pinter Basa Jawa*”. Kemudian terdapat pula gambar beberapa *kertu pinter basa Jawa*. Dicantumkannya beberapa gambar *kertu pinter* pada tampilan depan wadah dimaksudkan untuk memberikan gambaran kartu yang ada di dalam wadah.

2) Tampilan Kartu



Gambar 2. Tampilan Kartu Kategori 1

Kartu kategori 1 terdiri atas empat kartu sehingga warna kartu adalah kuning. Tokoh pada kartu kategori 1 adalah *kula*, bapak, *adhi*, dan Siti. Kartu kategori ini memuat ragam bahasa Ngoko dan Krama kosakata “makan”. Kartu terdiri atas beberapa bagian yaitu gambar, judul kategori kartu, dan tulisan keterangan.



Gambar 3. Tampilan Kartu Kategori 3

Kartu kategori 3 terdiri atas tiga kartu sehingga warna kartu adalah hijau. Tokoh pada kartu kategori 3 adalah *kula*, bapak, dan *adhi*. Kartu kategori ini memuat ragam bahasa Ngoko dan Krama untuk kosakata “mandi”.



Gambar 4. Tampilan Kartu Kategori 2

Kartu kategori 2 terdiri atas empat kartu sehingga warna kartu adalah kuning. Tokoh pada kartu kategori 1 adalah *kula*, bapak, *adhi*, dan Siti. Kartu kategori ini memuat ragam bahasa Ngoko dan Krama untuk kosakata “pulang”.



Gambar 5. Tampilan Kartu Kategori 4

Kartu kategori 4 ini berwarna hijau dan terdiri atas tiga kartu. Tokoh pada kartu kategori 4 adalah bapak, *kula*, dan *adhi*. Kartu kategori ini memuat ragam bahasa Ngoko dan Krama untuk kosakata “pergi”.



Gambar 6. Tampilan Kartu Kategori 5

Kartu kategori 5 ini berwarna hijau dan terdiri atas tiga kartu. Tokoh pada kartu kategori 5 adalah bapak, *kula*, dan *adhi*. Kartu kategori ini memuat ragam bahasa Ngoko dan Krama untuk kosakata “tidur”.



Gambar 7. Tampilan Kartu Kategori 6

Kartu kategori 6 berwarna hijau dan terdiri atas tiga kartu. Kartu kategori ini memuat ragam bahasa Ngoko dan Krama untuk kosakata “minum”. Tokoh pada kartu ini adalah *adhi*, bapak, dan *kula*.



Gambar 8. Tampilan Kartu Kategori 7

Kartu kategori 7 berwarna hijau dan terdiri atas tiga kartu. Kartu kategori ini memuat ragam bahasa Ngoko dan Krama untuk kosakata “melihat”. Tokoh pada kartu ini adalah *adhi*, bapak, dan *kula*.



Gambar 9. Tampilan Belakang Kartu

Tampilan belakang kartu pintar dibuat berwarna dan tidak polos agar terlihat lebih menarik. Tampilan belakang kartu berwarna coklat dengan corak warna kuning. Warna ini dipilih karena agar terkesan klasik.

Tampilan depan *kertu pinter basa Jawa* terdiri atas bagian judul kategori, tulisan keterangan berbahasa Jawa Ngoko dan Krama, serta gambar sebagai visualisasi. Warna huruf pada bagian keterangan disesuaikan dengan warna background sedangkan keterangan yang menunjukkan isi gambar ditulis dengan menggunakan warna merah. Tokoh pada gambar terdiri atas bapak, *kula* (aku), *adhi* (adik), dan Siti. Gambar pada kartu menampilkan kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan oleh siswa, seperti makan, minum, mandi, tidur dan sebagainya. Background warna kuning digunakan pada kartu yang tiap kategori terdiri atas empat kartu (kartu kategori 1 dan 2). Warna hijau digunakan pada kartu yang tiap kategori terdiri atas tiga kartu.

3) Buku petunjuk



Gambar 10. Tampilan sampul depan dan belakang

Sampul depan dan belakang buku petunjuk berwarna coklat. Sampul depan buku terdiri atas judul, gambar bagian belakang kartu pintar dan nama penulis.



Gambar 11. Tampilan KD dan Tujuan Penggunaan

Halaman awal buku petunjuk yaitu halaman yang menampilkan gambar tampilan depan *kertu pinter basa Jawa*, kompetensi dasar bahasa Jawa, dan tujuan pembelajaran. *Background* pada halaman buku petunjuk ini didominasi warna coklat kekuningan.



Gambar 12. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

Halaman selanjutnya pada buku petunjuk yaitu halaman petunjuk permainan kartu. Warna pada halaman ini juga sama seperti halaman sebelumnya, yaitu coklat kekuningan.

Secara keseluruhan, warna tampilan buku petunjuk didominasi oleh warna coklat dan coklat kekuningan agar serasi dengan warna pada wadah/kemasan kartu. Apabila dirinci kembali, buku petunjuk terdiri atas sampul depan dan belakang, kompetensi dasar, tujuan penggunaan media, petunjuk permainan serta tampilan *kertu pinter basa Jawa*.

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Media kartu yang telah selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai tanggapan dari ahli media maupun ahli materi tentang media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* serta agar mendapatkan kelayakan awal media untuk digunakan pada kegiatan uji coba. Ahli media dan ahli materi juga memberikan kritik dan saran mengenai produk media. Hasil penilaian serta saran dari ahli kemudian digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk awal sebelum diuji cobakan.

Ahli media menilai produk berkaitan dengan aspek yang terdapat pada media, seperti aspek kualitas gambar, teks, warna, penggunaan garis, bentuk, tekstur, bahan, dan penggunaan media. Ahli materi menilai produk berkaitan dengan relevansi, kesesuaian bahasa, keterbacaan.

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

1) Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator untuk menilai produk media *kertu pinter basa Jawa* ini adalah Bapak Afendy Widayat, M.Phil. yang merupakan dosen dari Jurusan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

a) Validasi Pertama

Validasi materi yang pertama dilaksanakan tanggal 5 April 2016. Hasil penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
1	Ketepatan dengan tujuan pembelajaran	2	6	3	Cukup
2	Dukungan terhadap isi bahan pelajaran	4	9	2,25	Kurang
3	Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa	5	15	3	Cukup
4	Pemilihan media sesuai konsep yang jelas	4	11	2,75	Cukup
Jumlah		15	41	11	Cukup
Rata-rata keseluruhan				2,73	

Berdasarkan hasil data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap pertama masuk dalam kategori “cukup” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu 2,73. Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan kritik dan saran terhadap media. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

- (1) Nama produk awal adalah *kertu pinter tembung Krama*, tetapi konten pada kartu ada yang menggunakan bahasa Ngoko sehingga rancu.



Gambar 13. Salah satu tampilan *kertu pinter basa Jawa* sebelum revisi

Nama produk media awal ialah *kertu pinter tembung Krama*. Namun konten pada kartu tidak semuanya menggunakan bahasa Jawa Krama. Saran dari ahli materi ada dua. Yang pertama agar semua konten kartu menggunakan bahasa

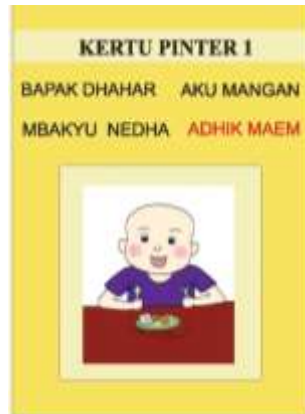
Jawa Krama. Yang kedua agar mengganti nama media. Karena siswa kelas III harus bisa memahami bahasa Jawa Ngoko dan Krama sehingga konten pada kartu harus tetap terdiri atas bahasa Ngoko dan bahasa Krama. Maka agar tidak rancu nama produk media diganti menjadi *kertu pinter basa Jawa*.

(2) Kata “Adhi” agar diganti menjadi “Adhik” karena tokoh pada kartu menunjukkan seorang anak kecil.



Gambar 14. Salah Satu Tampilan Kartu dengan Tokoh Adhik Sebelum Revisi

Kata “adhi” yang ada pada kartu diganti menjadi “adhik” karena istilah *adhi* dalam bahasa Jawa tidak hanya ditujukan untuk anak kecil saja. Misalnya, paman merupakan adik laki-laki ayah atau ibu. Gambar pada kartu menunjukkan seorang anak kecil sehingga istilah yang tepat digunakan yaitu “adhik”. Adhik merupakan sapaan yang biasa digunakan untuk memanggil anak kecil.



Gambar 15. Salah Satu Tampilan Kartu dengan Tokoh Adhik Setelah Revisi

- (3) Keterangan pada kartu dengan tokoh anak laki-laki ada yang menggunakan keterangan bahasa Ngoko dan ada yang Krama. Agar tidak membingungkan siswa, pada semua kartu, subjek “*Kula*” sebaiknya diganti menggunakan subjek “*Aku*”



Gambar 16. Salah Satu Tampilan Kartu dengan Tokoh Aku Sebelum Revisi

Pada keterangan gambar, klausa “*kula adus*” merupakan bentuk ragam krama, sedangkan “*aku ngombe* merupakan ragam Ngoko.



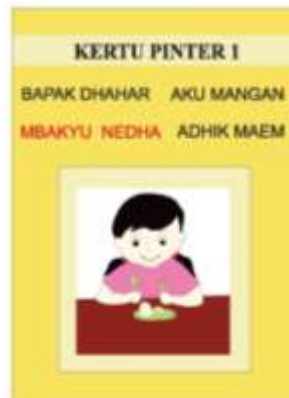
Gambar 17. Salah Satu Tampilan Kartu dengan Tokoh “Aku” Setelah Revisi

- (4) Tokoh “Siti” pada gambar tidak jelas usianya apakah lebih muda atau lebih tua dari tokoh “Aku”



Gambar 18. Salah Satu Tampilan Kartu dengan Tokoh Siti Sebelum Revisi

Tokoh Siti pada gambar usianya tidak jelas apakah lebih muda atau lebih tua dari tokoh aku/*kula* tetapi pada keterangan menggunakan bahasa Ngoko. Kemudian agar lebih jelas, maka tokoh “Siti” diganti menjadi “*Mbakyu*”, sehingga pada kartu menggunakan bahasa Krama sedangkan untuk bahasa Ngoko menggunakan subyek “Aku”.



Gambar 19. Salah Satu Tampilan Kartu dengan Tokoh Mbakyu

b) Validasi Kedua

Setelah media direvisi berdasarkan saran dari ahli materi, validasi tahap kedua dilakukan. validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 13 April 2016. Hasil validasi tahap kedua yaitu sebagai berikut.

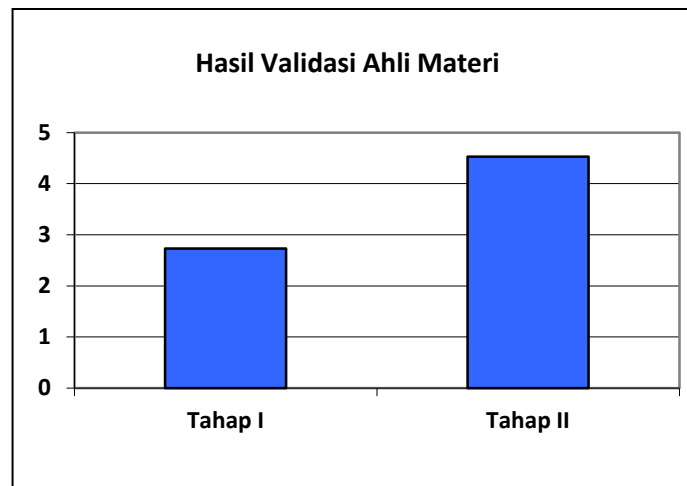
Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
1	Ketepatan dengan tujuan pembelajaran	2	10	5	Sangat baik
2	Dukungan terhadap isi bahan pelajaran	4	18	4,5	Sangat baik
3	Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa	5	23	4,6	Sangat baik
4	Pemilihan media sesuai konsep yang jelas	4	17	4,25	Sangat baik
Jumlah		15	68	18,35	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan				4,53	

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap kedua masuk dalam kategori “sangat baik” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu 4,53. Setelah dilakukan revisi tahap pertama dan mendapatkan penilaian

tahap kedua, maka media dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan tanpa revisi oleh ahli materi.

Gambaran yang lebih jelas mengenai hasil penilaian dari ahli materi dari tahap pertama dan tahap kedua dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Gambar 20. Diagram Batang Hasil Validasi Materi Tahap I dan II

2) Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator untuk menilai produk media *kertu pinter basa Jawa* ini adalah Bapak Estu Miyarso, M.Pd. yang merupakan dosen dari Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut.

a) Validasi Pertama

Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 15 April 2016. Hasil validasi pada tahap pertama yaitu sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
1	Kesederhanaan	3	11	3,7	Baik
2	Keterpaduan	3	12	4	Baik
3	Bentuk	1	2	2	Kurang
4	Garis	1	4	4	Baik
5	Bahan	1	5	5	Sangat baik
6	Warna	2	8	4	Baik
7	Kesesuaian dengan tujuan pengajaran	1	5	5	Sangat baik
8	Penggunaan Media	4	18	4,5	Sangat baik
9	Pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa	1	4	4	Baik
Jumlah		17	73	40,2	Baik
Rata-rata keseluruhan				4,02	

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap pertama masuk dalam kategori “baik” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu 4,02. Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan kritik dan saran terhadap media. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

- (1) Ukuran kartu agar disesuaikan dengan genggam tangan siswa kelas III SD dan sudut-sudut kartu agar dibuat lengkung/elips sehingga lebih aman bagi siswa.



Gambar 21. Tampilan Bentuk Kartu Sebelum Revisi

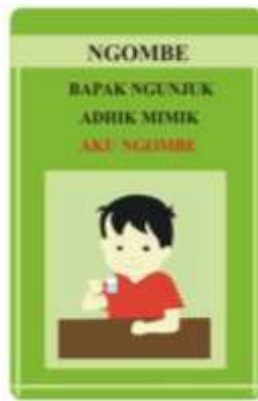
Sebelum divalidasi oleh ahli media, ukuran *kertu pinter basa Jawa* yaitu 6,5 cm x 8,5 cm. Namun, ukuran tersebut belum disesuaikan dengan ukuran genggam tangan siswa kelas III SD. Oleh karena itu, ukuran kartu diganti menjadi 5,5 cm x 8,5 cm. Kemudian bentuk kartu yang awalnya persegi panjang agar sudut-sudutnya dibuat lengkung sehingga bentuk kartu menjadi agak elips. Kartu yang berbentuk persegi panjang memiliki sudut yang runcing sehingga dapat membahayakan siswa.

(2) Tiap kategori kartu agar diberi nama.



Gambar 22. Tampilan Kartu Sebelum Revisi

Nama kategori kartu pada desain awal yaitu Kertu Pinter 1, Kertu Pinter 2, dan seterusnya. Sebaiknya diberi nama kategori sesuai dengan konten kartu. Nama kategori bisa diambil dari salah satu ragam bahasa Jawa pada kartu. Ragam bahasa yang dipilih adalah bahasa Ngoko karena bahasa Ngoko lebih sering digunakan dan terdengar lebih akrab bagi siswa. Misalnya kategori “*Mangan*”, “*Adus*”, “*Ngombe*”, dan sebagainya.

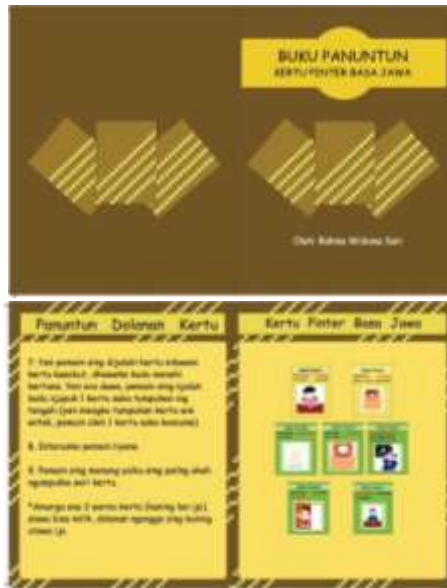


Gambar 23. Tampilan Kartu Setelah Revisi
(Kategori *Ngombe*)

- (3) Warna kemasan kartu dan buku petunjuk disamakan dan sebaiknya menggunakan warna yang cerah dan menarik.

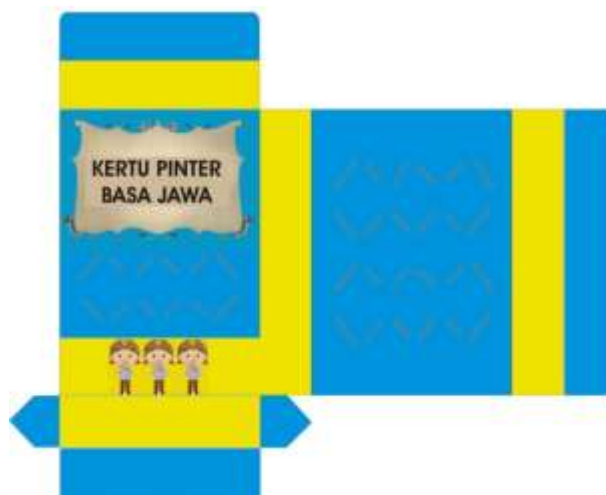


Gambar 24. Tampilan Kemasan Kartu Sebelum Revisi



Gambar 25. Tampilan Buku Petunjuk Sebelum Revisi

Warna pada kemasan dan buku petunjuk sebelum divalidasi oleh ahli media didominasi warna coklat dan kekuningan. Warna tersebut masih kurang cerah dan kurang menarik perhatian siswa sekolah dasar. Kemudian warna yang dipilih yaitu warna biru dan kuning agar terlihat cerah. Warna buku petunjuk dan kemasan juga disamakan. Selain itu, ukuran buku petunjuk disesuaikan dengan ukuran kemasan sehingga dapat dimasukkan ke dalam kemasan.



Gambar 26. Tampilan Wadah/Kemasan Setelah Revisi



Gambar 27. Tampilan Buku Petunjuk Setelah Revisi

(4) Jenis huruf pada kartu dan buku petunjuk disamakan.

Font atau jenis huruf yang digunakan pada kartu sebelum divalidasi ahli media adalah *Times New Roman* sedangkan jenis huruf pada buku petunjuk yaitu *Times New Roman* dan *Comic Sans MS*. Agar seragam, maka jenis huruf yang digunakan yaitu *Times New Roman*.

(5) Posisi keterangan yang menunjukkan gambar dikonsistenkan.



Gambar 28. Posisi Keterangan Gambar Sebelum Revisi

Ada beberapa tulisan keterangan pada kartu. Keterangan yang menunjukkan isi gambar memiliki font warna merah. Posisi keterangan yang menjelaskan isi gambar ada yang di urutan pertama, kedua, dan ketiga. Agar lebih memudahkan siswa, posisi keterangan yang menjelaskan gambar dibuat konsisten yaitu berada di urutan terakhir.



Gambar 29. Posisi Keterangan Gambar Setelah Revisi

b) Validasi Kedua

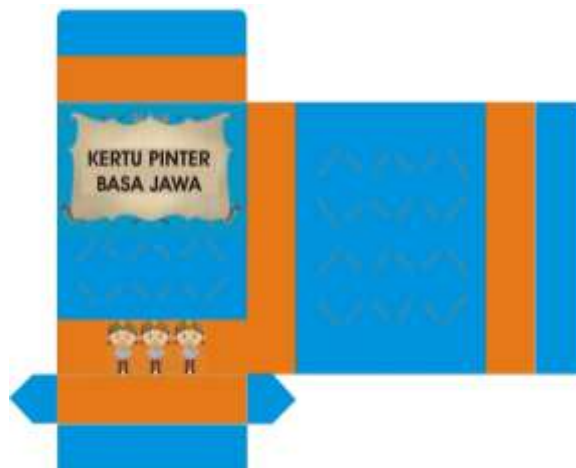
Setelah media direvisi berdasarkan penilaian dan saran dari ahli materi, validasi tahap kedua dilakukan. Validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 26 April 2016. Hasil validasi tahap kedua yaitu sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek	$\sum$ Butir	$\sum$ Nilai	Rata- rata	Kriteria
1	Kesederhanaan	3	13	4,3	Sangat baik
2	Keterpaduan	3	12	4	Baik
3	Bentuk	3	12	4	Baik
4	Garis	1	4	4	Baik
5	Bahan	1	5	5	Sangat baik
6	Warna	2	8	4	Baik
7	Kesesuaian dengan tujuan pengajaran	1	5	5	Sangat baik
8	Penggunaan Media	4	20	5	Sangat baik

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
9	Pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa	5	5	5	Sangat baik
Jumlah		19	84	40,3	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan				4,42	

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap pertama masuk dalam kategori “sangat baik” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu 4.4. Masukan yang diberikan setelah media direvisi tahap pertama adalah mengenai warna pada kemasan. Warna yang dipilih pada kemasan yaitu biru dan kuning. Pada validasi kedua, ahli media memberikan saran agar warna kuning diganti menjadi oranye agar terlihat lebih serasi dan menarik.



Gambar 30. Tampilan Kemasan Setelah Revisi Tahap II

c) Validasi Ketiga

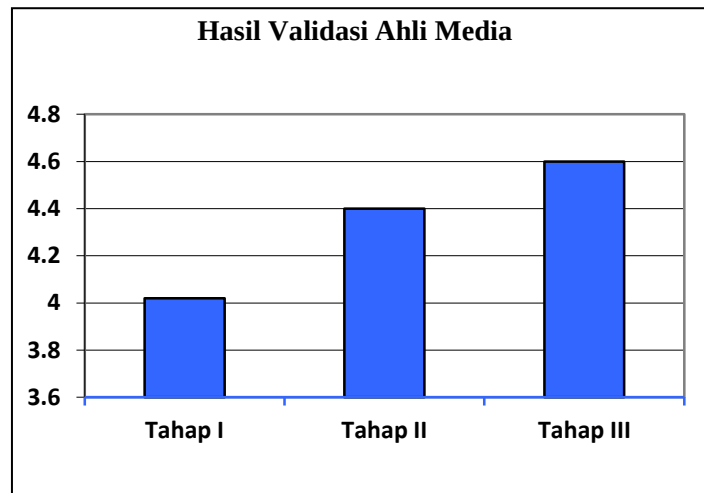
Setelah warna kemasan media direvisi kemudian divalidasi kembali. Validasi ketiga dilakukan pada tanggal 27 April 2016 dengan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Media Tahap III

No	Aspek	Σ Butir	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
1	Kesederhanaan	3	13	4,3	Sangat baik
2	Keterpaduan	3	13	4,3	Sangat baik
3	Bentuk	3	14	4,7	Sangat baik
4	Garis	1	4	4	Baik
5	Bahan	1	5	5	Sangat baik
6	Warna	2	9	4,5	Sangat baik
7	Kesesuaian dengan tujuan pengajaran	1	5	5	Sangat baik
8	Penggunaan Media	4	20	5	Sangat baik
9	Pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa	1	5	5	Sangat baik
Jumlah		19	88	41,8	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan				4,63	

Berdasarkan hasil data pada tabel di atas, maka hasil validasi tahap ketiga masuk dalam kategori “sangat baik” dengan rata-rata penilaian terhadap media yaitu 4,6. Setelah dilakukan penilaian tahap pertama, kedua, dan ketiga, media *kertu pinter basa Jawa* yang dikembangkan layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil penilaian dari ahli media dari tahap pertama hingga tahap ketiga dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Gambar 31. Diagram Batang Hasil Validasi Media Tahap I, II, dan III

4. Uji Coba Lapangan Awal

Setelah media *kertu pinter basa Jawa* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, media diujicobakan pada lapangan awal. uji coba lapangan awal dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2016 dan melibatkan 3 siswa kelas III SD Caturtunggal 6. Siswa dipilih dengan kriteria pintar, sedang, dan kurang oleh guru kelas.

Uji coba lapangan awal dimulai dengan penjelasan cara penggunaan media *kertu pinter basa Jawa*. Pada uji coba ini, siswa bermain media *kertu pinter basa Jawa* secara berkelompok. Setelah selesai melakukan permainan, siswa diberi lembar angket untuk menilai kelayakan media dari aspek pengguna. Siswa juga diminta untuk memberikan tanggapan/komentar mengenai media *kertu pinter basa Jawa*. Berdasarkan uji coba lapangan awal didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 10 Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No	Indikator	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
1	Membantu siswa belajar	15	5	Sangat baik
2	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	15	5	Sangat baik
3	Memotivasi siswa untuk belajar	11	3,7	Baik
4	Ketertarikan menggunakan media untuk belajar	15	5	Sangat baik
5	Desain kartu menarik	13	4,3	Sangat baik
6	Kejelasan gambar	14	4,7	Sangat baik
7	Kejelasan tulisan	15	5	Sangat baik
8	Kemudahan pengoperasian	15	5	Sangat baik
9	Kesesuaian media dengan dunia siswa	15	5	Sangat baik
10	Penggunaan media terkait dengan waktu	13	4,3	Sangat baik
Jumlah		141	47	Sangat baik
Rata-rata			4,7	

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa media *kertu pinter basa Jawa* masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,7. Selama kegiatan uji coba lapangan awal tidak ada kendala dalam pelaksanaannya. Siswa yang menjadi subyek pada uji coba lapangan awal ini tidak mengalami kesulitan bermain *kertu pinter basa Jawa*. Setelah menggunakan media, siswa memberikan tanggapan mengenai media *kertu pinter basa Jawa*. Beberapa tanggapan yang diberikan siswa adalah sebagai berikut.

- a. Siswa senang bisa bermain *kertu pinter basa Jawa*
- b. *Kertu pinter basa Jawa* bagus.
- c. *Kertu pinter basa Jawa* membantu siswa belajar.

5. Revisi Produk Hasil Uji Coba I

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal didapatkan data bahwa penilaian siswa terhadap media masuk dalam kriteria “sangat baik” serta tidak terdapat kritik dan saran terhadap media sehingga tidak memerlukan revisi.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Kegiatan uji coba lapangan utama dilakukan pada tanggal 7 Mei 2016. Uji coba lapangan utama secara teknis sama dengan uji coba lapangan awal, namun dengan jumlah subyek penelitian lebih banyak. Uji coba lapangan utama melibatkan 6 orang siswa kelas III SD Caturtunggal 6. Siswa dipilih oleh guru kelas secara acak.

Uji coba lapangan utama dimulai dengan membagi siswa menjadi dua kelompok sehingga masing-masing kelompok terdiri atas tiga siswa. Selanjutnya, siswa diberi penjelasan mengenai langkah/aturan permainan. Setelah itu, siswa bermain dengan teman satu kelompoknya.

Setelah siswa selesai melakukan permainan, siswa diberi lembar angket untuk menilai kelayakan media dari aspek pengguna. Siswa juga memberikan komentar/tanggapan mengenai media *kertu pinter basa Jawa*. Adapun hasil penilaian yang diberikan siswa terhadap media *kertu pinter basa Jawa* adalah sebagai berikut.

Tabel 11 Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No	Indikator	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
1	Membantu siswa belajar	24	4	Baik
2	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	23	3,83	Baik
3	Memotivasi siswa untuk belajar	25	4,17	Baik

No	Indikator	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
4	Ketertarikan menggunakan media untuk belajar	22	3,67	Baik
5	Desain kartu menarik	23	3,83	Baik
6	Kejelasan gambar	26	4,3	Sangat baik
7	Kejelasan tulisan	27	4,5	Sangat baik
8	Kemudahan pengoperasian	24	4	Baik
9	Kesesuaian media dengan dunia siswa	23	3,83	Baik
10	Penggunaan media terkait dengan waktu	22	3,67	Baik
Jumlah		239	39,8	Baik
Rata-rata			3,98	

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa media *kertu pinter basa Jawa* masuk dalam kriteria “baik” dengan skor rata-rata 3,98. Pada kegiatan uji coba ini juga tidak terdapat kendala yang berarti, hanya ada beberapa siswa yang cukup kesulitan mengerti aturan permainan sehingga permainan perlu dilakukan berulang-ulang.

7. Revisi Produk Hasil Uji Coba II

Berdasarkan penilaian uji coba lapangan utama terhadap media *kertu pinter basa Jawa*, media sudah masuk dalam kriteria “baik” dari aspek pengguna. Siswa juga memberikan tanggapan yang mayoritas menyatakan bahwa siswa senang bisa bermain sambil belajar menggunakan *kertu pinter basa Jawa*. Ada tanggapan dan saran dari siswa mengenai kartu yang berwarna kuning. Karena kartu yang berwarna kuning hanya ada dua kategori, sehingga jarang digunakan untuk permainan. Siswa memberikan tanggapan agar semua kartu dibuat warna hijau saja. Kemudian berdasarkan masukan dari siswa tersebut, media *kertu pinter*

basa Jawa dibuat warna hijau semua sehingga tiap kategori pada kartu terdiri atas tiga kartu

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2016 dengan melibatkan 14 siswa kelas III SD Caturtunggal 6. Pada kegiatan uji coba lapangan operasional, siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 3-4 orang. Kegiatan yang dilakukan pada uji coba lapangan operasional sama dengan uji coba lapangan awal dan lapangan utama.

Pada uji coba ini, ada beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Salah satunya suasana yang kurang kondusif karena jumlah siswa lebih banyak dari uji coba sebelumnya. Beberapa siswa juga kebingungan dan sulit memahami aturan permainan sehingga perlu dijelaskan berulang dan melakukan permainan berulang-ulang pula. Setelah selesai permainan, siswa diberi lembar angket untuk melakukan penilaian terhadap media dari aspek pengguna. Adapun hasil penilaian yang diberikan siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

No	Indikator	Σ Nilai	Rata-rata	Kriteria
1	Membantu siswa belajar	61	4,35	Sangat baik
2	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	61	4,35	Sangat baik
3	Memotivasi siswa untuk belajar	60	4,28	Baik
4	Ketertarikan menggunakan media untuk belajar	62	4,42	Sangat baik
5	Desain kartu menarik	59	4,21	Baik
6	Kejelasan gambar	64	4,57	Sangat baik
7	Kejelasan tulisan	66	4,71	Sangat baik
8	Kemudahan pengoperasian	62	4,42	Sangat baik
9	Kesesuaian media dengan dunia siswa	64	4,57	Sangat baik

No	Indikator	Σ Nilai	Rata- rata	Kriteria
10	Penggunaan media terkait dengan waktu	60	4,28	Baik
Jumlah		619	44,16	Sangat baik
Rata-rata			4,41	

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media *kertu pinter basa Jawa* masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,41. Walaupun mendapatkan kriteria sangat baik pada uji coba lapangan operasional, namun ada siswa yang menyatakan kurang senang karena kurang bisa memahami permainan. Akan tetapi, sebagian besar siswa menyatakan bahwa *kertu pinter basa Jawa* bagus, menarik, dan menyenangkan.

9. Revisi Tahap Akhir

Pada tahap ini, media *kertu pinter basa Jawa* tidak direvisi karena mayoritas siswa sudah menyatakan bahwa media *kertu pinter basa Jawa* sudah bagus dan siswa pun senang bisa bermain sambil belajar. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil uji coba lapangan operasional, media *kertu pinter basa Jawa* mendapatkan kriteria “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,41. Keseluruhan hasil uji coba yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 13 Hasil Uji Coba Keseluruhan

No	Uji Coba	Σ Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Lapangan awal	141	4,7	Sangat baik
2	Lapangan utama	239	3,98	Baik
3	Lapangan operasional	619	4,41	Sangat baik
Total		999	4,36	Sangat baik

Berdasarkan data di atas, skor rata-rata uji coba yang dilakukan adalah 4,36 dengan kriteria “sangat baik”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media

kertu pinter basa Jawa yang dikembangkan “layak” digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SD Caturtunggal 6.

B. Deskripsi Produk Akhir

Penelitian dan pengembangan media *kertu pinter basa Jawa* menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan sepuluh tahapan, tetapi karena keterbatasan kemampuan peneliti maka tahapan yang dilakukan hanya sampai tahap kesembilan. Tahapan pertama dalam pengembangan media *kertu pinter basa Jawa* adalah melakukan studi pendahuluan dan studi pustaka. Kegiatan studi pendahuluan dilakukan dengan pengumpulan data mengenai kelemahan-kelemahan yang dihadapi siswa kelas III SD Caturtunggal 6.

Tahapan kedua yaitu melakukan perencanaan produk dengan menentukan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media, melakukan tinjauan materi mengenai ragam bahasa Jawa Ngoko dan Krama. Selantunya adalah mengembangkan produk awal.

Media yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media dan ahli materi menggunakan angket dengan skala 5. Materi pada media *kertu pinter basa Jawa* divalidasi oleh Bapak Afendy Widayat, M.Phil. dari Jurusan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi pertama mendapatkan skor rata-rata 2,7 dengan kriteria “cukup”. Saran yang diberikan pada validasi pertama dijadikan acuan untuk merevisi produk. Materi yang sudah direvisi kemudian divalidasi kembali.

Pada validasi kedua skor rata-rata yang didapat 4,5 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah validasi kedua, media *kertu pinter basa Jawa* layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi oleh ahli materi.

Validasi media dilakukan oleh Bapak Estu Miyarso, M.Pd selaku dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pada tahap pertama mendapat skor rata-rata 4,02 dengan kriteria “baik”. Setelah media direvisi sesuai saran yang diberikan ahli media, validasi kedua dilakukan. Validasi kedua mendapatkan skor rata-rata 4,4 dengan kriteria “sangat baik”. Validasi tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah validasi tahap pertama, kedua, dan ketiga, media *kertu pinter basa Jawa* dinyatakan layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Setelah dinyatakan layak diuji coba, media *kertu pinter basa Jawa* diujicobakan kepada siswa. uji coba media disertai dengan penilaian siswa terhadap media menggunakan angket dengan skala 5. Uji coba lapangan awal melibatkan 3 siswa dengan perolehan skor rata-rata 4,7 dengan kriteria “sangat baik”. uji coba lapangan utama melibatkan 6 siswa dengan perolehan skor rata-rata 3,98. Dengan kriteria “sangat baik”. uji coba lapangan operasional melibatkan 14 orang siswa dengan perolehan skor rata-rata 4,39 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *kertu pinter basa Jawa* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas III SDN Caturtunggal 6.

Produk media yang dihasilkan setelah melalui tahapan-tahapan di atas adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan adalah *kertu pinter basa Jawa*.
2. Sasaran penggunaan media adalah siswa kelas III SD Caturtunggal 6.
3. Media ini bertujuan untuk memudahkan siswa belajar ragam bahasa Ngoko dan Krama.
4. Media ini pada dasarnya digunakan secara berkelompok, namun siswa juga tetap bisa menggunakan secara individu.
5. Satu wadah/kemasan media *kertu pinter basa Jawa* terdiri atas 23 kartu dan satu buku petunjuk penggunaan media.

C. Pembahasan

Pengembangan media *kertu pinter basa Jawa* ini didasari oleh adanya keterbatasan media pembelajaran bahasa Jawa di SD Caturtunggal 6. Padahal media dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Seperti yang dijelaskan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2) bahwa manfaat media dalam proses belajar siswa diantaranya adalah materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Penyajian media ini berdasarkan beberapa pertimbangan aspek visual, diantaranya yaitu kesederhanaan, keterpaduan, pemilihan warna, garis dan bentuk, serta tekstur. Media yang sudah selesai dirancang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian dari segi materi terdiri atas aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan siswa, dukungan terhadap materi. Penilaian oleh ahli media dari aspek unsur visual, kesesuaian dengan siswa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil dari validasi materi pertama mendapat skor

rata-rata 2,73 dengan kriteria cukup sehingga masih perlu direvisi lagi. Aspek yang mendapat skor kurang yaitu pada dukungan terhadap isi bahan pelajaran dengan indikator menyajikan kata sesuai ragam bahasa, penulisan kata, penulisan buku petunjuk, dan kejelasan petunjuk penggunaan. Setelah direvisi, media divalidasi kembali dan mendapat skor rata-rata 4,53 dengan kriteria sangat baik. Kemudian hasil validasi media tahap pertama mendapat skor rata-rata 4,02 dengan kriteria baik. aspek yang mendapat skor kurang yaitu mengenai jenis huruf yang digunakan dan ukuran kartu. Ukuran kartu masih terlalu besar dan huruf yang digunakan kurang besar. Setelah direvisi, media divalidasi kembali dan mendapat skor rata-rata 4,42 dengan kriteria sangat baik. namun, masih ada sedikit yang perlu direvisi lagi yaitu terkait kekontrasan warna kemasan. Kemudian validasi materi tahap ketiga mendapat skor rata-rata 4,63 dengan kriteria sangat baik.

Setelah mendapatkan rekomendasi layak untuk uji coba dari ahli materi dan ahli media, *kertu pinter basa Jawa* siap diujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan sebanyak tiga kali yaitu uji coba lapangan awal, lapangan utama, dan lapangan operasional. Uji coba lapangan awal dengan subjek 3 siswa, uji coba lapangan utama dengan subjek 6 siswa, dan uji coba lapangan operasional dengan subjek 14 siswa. Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan skor rata-rata 4,7 dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan utama mendapat skor rata-rata 3,98 dengan kriteria baik. Hasil uji coba lapangan utama lebih rendah daripada uji coba lapangan awal hal ini dikarenakan ada siswa yang merasa belum bisa memainkan *kertu pinter basa Jawa* sehingga skor yang

diberikan rendah. Kemudian terkait warna pada kartu. Awalnya, *kertu pinter basa Jawa* terdiri atas dua jenis yaitu yang berwarna kuning dan yang berwarna hijau. Ada siswa yang menyarankan agar kartu dibuat hijau semua warnanya. Setelah direvisi, media diujicoba kembali. Uji coba lapangan operasional mendapat skor rata-rata 4,41 dengan kriteria sangat baik.

Kegiatan permainan *kertu pinter basa Jawa* dimulai dari guru menjelaskan aturan main kemudian siswa memulai permainan. Aturan permainannya sama seperti permainan kartu kuartet. Perbedaannya, jika kartu kuartet mengumpulkan empat kartu setiap serinya, pada *kertu pinter bahasa Jawa* hanya mengumpulkan tiga kartu. Melalui kegiatan uji coba media *kertu pinter basa Jawa*, siswa kelas III SD Caturtunggal 6 dapat merasakan manfaat penggunaan media secara langsung. Siswa merasa tertarik dan senang menggunakan *kertu pinter basa Jawa*. Bahkan ada beberapa siswa yang berulang kali bertanya tentang *kertu pinter basa Jawa*.

Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila telah memenuhi beberapa kriteria, sesuai tujuan pembelajaran dan memberikan semangat belajar siswa. Media *kertu pinter basa Jawa* yang bergambar dan berwarna akan menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Adanya kegiatan bermain sambil belajar juga membuat siswa senang. Siswa akan lebih mudah mengingat ragam bahasa Ngoko dan Krama serta penggunaannya. Kemudian siswapun akan dapat menulis cerita menggunakan ragam bahasa Jawa yang tepat. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai siswa yaitu “menulis karangan kegiatan sehari-hari dengan ejaan yang benar”. Kemudian adanya

gambar pada kartu yang merupakan gambar kegiatan sehari-hari yang dialami siswa akan lebih memudahkan siswa memahami materi.

Metode pembelajaran berupa permainan *kertu pinter basa Jawa* yang dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa yang masih suka bermain. Melalui penggunaan *kertu pinter basa Jawa*, siswa juga dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya, seperti belajar bergaul dengan teman sebaya melalui permainan, mengembangkan keterampilan dasar membaca dan menulis bahasa Jawa, dan mengembangkan sikap terhadap kelompok melalui permainan secara berkelompok (Rita Eka Izzaty, 2008:103).

Dari sisi afektif, melalui permainan *kertu pinter basa Jawa* siswa dapat belajar untuk bersikap sportif dan jujur serta mentaati aturan main. Hal ini terlihat saat peneliti mengamati siswa yaitu mereka melakukan permainan sesuai aturan dan bermain dengan jujur. Dari sisi psikomotorik, siswa belajar membaca bahasa Jawa sehingga keterampilan membaca siswa meningkat. Selain itu, setelah siswa memahami materi ragam bahasa Jawa Ngoko dan Krama, siswa mampu menulis karangan sederhana berbahasa Jawa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti secara langsung saat uji coba lapangan menunjukkan bahwa media *kertu pinter basa Jawa* menarik dan dapat membuat siswa lebih semangat belajar karena menyenangkan. Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh siswa melalui penggunaan media *kertu pinter basa Jawa*. Oleh karena itu diharapkan media ini dapat meningkatkan semangat siswa dan membantu siswa belajar bahasa Jawa khususnya pada bagian ragam bahasa Ngoko dan Krama.

D. Keterbatasan Penelitian

Saat melakukan uji coba lapangan, ada beberapa keterbatasan penelitian antara lain yaitu masih cukup sulit untuk mengkondisikan siswa saat melakukan permainan *kertu pinter basa Jawa*. Ada beberapa siswa yang ramai saat permainan sedang berlangsung yaitu yang belum atau sudah mendapat giliran bermain. Hal ini menyebabkan pelaksanaan uji coba sedikit terkendala. Keterbatasan lainnya yaitu referensi mengenai *kertu pinter* masih sedikit sehingga kajian mengenai *kertu pinter basa Jawa* terbatas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa* yang layak digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III SD Caturtunggal 6 yaitu yang memenuhi beberapa kriteria antara lain sesuai dengan tujuan pembelajaran, menyajikan ragam *Ngoko* dan *Krama*, sesuai dengan karakteristik siswa, mengaktifkan siswa, dan sesuai dengan beberapa prinsip visual media.

Media ini layak digunakan dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba lapangan. Hasil validasi materi mendapat skor rata-rata 4,53 dengan kriteria sangat baik sedangkan hasil validasi media mendapat skor rata-rata 4,63 dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan awal awal mendapat skor rata-rata 4,7 dengan kriteria sangat baik, uji coba lapangan utama mendapat skor rata-rata 3,98 dengan kriteria baik, dan uji coba lapangan operasional mendapat skor rata-rata 4,41 dengan kriteria sangat baik.

B. Saran

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

1. Bagi kepala sekolah agar memfasilitasi media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jawa. Mengenai materi unggah-ungguh bahasa Jawa bisa menggunakan media *kertu pinter basa Jawa*.

2. Bagi guru, media *kertu pinter basa Jawa* ini sebaiknya digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa agar dapat membantu siswa memahami materi unggah-ungguh bahasa Jawa.
3. Bagi siswa, media ini sebaiknya tidak hanya digunakan saat pembelajaran. Media ini bisa digunakan untuk belajar mandiri di rumah atau saat istirahat di sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian tindakan kelas terkait media *kertu pinter basa Jawa* untuk mengetahui tingkat efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Aryo Bimo Setiyanto. (2007). *Parama Sastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pusaka.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Basuki Wibawa dan Farida Murti. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Borg, Walter R & Gall, Meredith Damien. (1983). *Educational Research*. New York: Longman.
- Haryana Harjawijaya dan TH Supriya. (2001). *Marsudi Unggah-Ungguh Basa Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirgantara.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. (Alih Bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Gelora Aksara Pratama
- Mulyana. (2006). *Menjadikan Bahasa Jawa sebagai Mata Pelajaran Favorit Mengapa Tidak?* Diakses dari <http://staff.uny.ac.id> pada 14 Juni 2016, jam 09.46.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. 2010. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nuri Fatimah. (2015). Pengembangan Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas VI SD Wonosari IV. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurikulum Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa SD 2010
- Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rudi Susila dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan KTP FIP UPI

- S. Eko Putro Widoyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. (2004). *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Umi Azizah. (2015). Pengembangan Media Kartu Carawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa untuk Siswa SD/MI. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Kalijaga.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Validasi Materi

Angket Validasi Materi Tahap I

LEMBAR UJI KELAYAKAN MATERI

A. Identitas Media

Nama Media : *Kertu pinter basa Jawa*
Mata pelajaran : Bahasa Jawa
Sasaran Media : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Identitas Ahli Materi

Validator : *Drs. Apendy Widayat, M.Phil.*
NIP : *19620416 199203 1 002*
Pekerjaan : *Dosen*

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran ini. Untuk itu mohon berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian untuk menialai media pembelajaran ini.

Keterangan:

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

Penilaian

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			✓		
2.	Mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik			✓		
3.	Menyajikan kata sesuai ragam Krama dan Ngoko.		✓			
4.	Kesesuaian gambar dengan materi			✓		
5.	Kebenaran penulisan kata		✓			
6.	Ketepatan penulisan kalimat pada buku petunjuk		✓			
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
8.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa			✓		
9.	Menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari			✓		
10.	Membantu siswa mengingat ragam Ngoko dan Krama			✓		
11.	Meningkatkan semangat belajar siswa			✓		
12.	Mengaktifkan siswa melalui permainan			✓		
13.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar.			✓		
14.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok			✓		
15.	Mengembangkan sikap positif siswa.			✓		

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

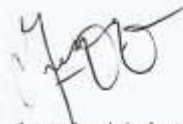
Media ini dinyatakan:

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

(Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 5 April 2016

Ahli Materi



Drs. Apendy Widayat, M.Phil.

NIP 19620416 199203 1 002

Angket Validasi Materi Tahap II

LEMBAR UJI KELAYAKAN MATERI

A. Identitas Media

Nama Media : *Kertu pinter basa Jawa*
Mata pelajaran : Bahasa Jawa
Sasaran Media : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Identitas Ahli Materi

Validator : *Drs. Afendy Widayat, M.Phil.*
NIP : *19620416 199203 1 002*
Pekerjaan : *Dosen*

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran ini. Untuk itu mohon berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian untuk menialai media pembelajaran ini.

Keterangan:

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

Penilaian

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Mengacu pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik					✓
3.	Menyajikan kata sesuai ragam Krama dan Ngoko.					✓
4.	Kesesuaian gambar dengan materi				✓	
5.	Kebenaran penulisan kata					✓
6.	Ketepatan penulisan kalimat pada buku petunjuk				✓	
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
8.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa				✓	
9.	Menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari					✓
10.	Membantu siswa mengingat ragam Ngoko dan Krama				✓	
11.	Meningkatkan semangat belajar siswa				✓	
12.	Mengaktifkan siswa melalui permainan					✓
13.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar.					✓
14.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok					✓
15.	Mengembangkan sikap positif siswa.				✓	

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

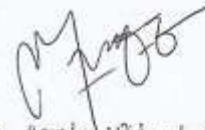
Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran.
- (Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 13 April 2016

Ahli Materi



Dr. Apendy Wibisono, M. Phil.

NIP. 15620416 1992031 002

Lampiran 2 Angket Validasi Media

Angket Validasi Media Tahap I

LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

A. Identitas Media

Nama Media : *Kertu pinter Basa Jawa*
Mata pelajaran : Bahasa Jawa
Sasaran Media : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Identitas Ahli Media

Validator : *Estu Mulyarto, M.Pd.*
NIP :
Pekerjaan :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran ini. Untuk itu mohon berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian untuk menialai media pembelajaran ini.

Keterangan:

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

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
2.	Ketepatan jenis huruf		✓			
3.	Ketepatan ukuran gambar					✓
4.	Keterpaduan antar elemen pada kartu				✓	
5.	Ketepatan jarak antara gambar dan tulisan				✓	
6.	Ketepatan jarak antar tulisan				✓	
7.	Ketepatan ukuran kartu		✓			
8.	Ketepatan ukuran garis tepi				✓	
9.	Ketepatan jenis bahan media yang digunakan					✓
10.	Keamanan media			✓		
11.	Pemilihan warna gambar				✓	
12.	Keserasian warna pada kartu				✓	
13.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
14.	Kemampuan media dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.					✓
15.	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa.					
16.	Kemampuan media dalam meningkatkan keaktifan siswa					
17.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓	
18.	Kemudahan penggunaan media					✓
19.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.					✓
20.	Efisiensi media terkait dengan waktu					

Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran.
- (Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 15 April 2016

Ahli Media



ESTU MUYA RSO.....

NIP

LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

A. Identitas Media

Nama Media : *Kertu pinter Basa Jawa*
Mata pelajaran : Bahasa Jawa
Sasaran Media : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Identitas Ahli Media

Validator : *Estu Mijetso, M.Pd.*
NIP :
Pekerjaan :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran ini. Untuk itu mohon berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian untuk menialai media pembelajaran ini.

Keterangan:

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

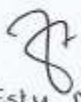
No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
2.	Ketepatan jenis huruf				✓	
3.	Ketepatan ukuran gambar					✓
4.	Keterpaduan antar elemen pada kartu				✓	
5.	Ketepatan jarak antara gambar dan tulisan				✓	
6.	Ketepatan jarak antar tulisan				✓	
7.	Ketepatan ukuran kartu					✓
8.	Ketepatan pemilihan garis tepi				✓	
9.	Ketepatan jenis bahan media yang digunakan					✓
10.	Keamanan media					✓
11.	Pemilihan warna gambar				✓	
12.	Keserasian warna pada kartu				✓	
13.	Bentuk dan ukuran kemasan			✓		
14.	Bentuk dan ukuran buku petunjuk				✓	
15.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
16.	Kemampuan media dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.					✓
17.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					✓
18.	Kemudahan penggunaan media					✓
19.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar siswa.					✓

Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
 - ② Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran.
- (Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 26 April 2016
Ahli Media


..Estu..Miyarsa..M.P.A.
NIP

LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA

A. Identitas Media

Nama Media : *Kertu pinter Basa Jawa*
Mata pelajaran : Bahasa Jawa
Sasaran Media : Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Identitas Ahli Media

Validator : *Estu Mijetso, M.Pd.*
NIP :
Pekerjaan :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media pembelajaran *kertu pinter basa Jawa*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran ini. Untuk itu mohon berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian untuk menialai media pembelajaran ini.

Keterangan:

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

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
2.	Ketepatan jenis huruf				✓	
3.	Ketepatan ukuran gambar					✓
4.	Keterpaduan antar elemen pada kartu				✗	✓
5.	Ketepatan jarak antara gambar dan tulisan				✓	
6.	Ketepatan jarak antar tulisan				✓	
7.	Ketepatan ukuran kartu					✓
8.	Ketepatan pemilihan garis tepi				✓	
9.	Ketepatan jenis bahan media yang digunakan					✓
10.	Keamanan media					✓
11.	Pemilihan warna gambar					✓
12.	Keserasian warna pada kartu				✓	
13.	Bentuk dan ukuran kemasan					✓
14.	Bentuk dan ukuran buku petunjuk				✓	
15.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
16.	Kemampuan media dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.					✓
17.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					✓
18.	Kemudahan penggunaan media					✓
19.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.					✓

Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran.
- (Mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 27 April 2016

Ahli Media



Estu Myanto M.Pd

NIP

Lampiran 3. Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 14. Rincian Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Nama Subyek	Skor Per Soal										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
R2	5	5	3	5	3	4	5	5	5	4	44
R3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
Jumlah Skor	15	15	11	15	13	14	15	15	15	13	141
Nilai rata-rata	5	5	3,67	5	4,3	4,67	5	5	5	4,3	4,7

Tabel 15. 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	5	4	5	5	5	4	4	45
R5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	43
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R7	4	3	4	1	1	4	4	3	2	2	28
R8	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	43
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Jumlah Skor	24	23	25	22	23	26	27	24	23	22	239
Nilai rata-rata	4	3,83	4,17	3,67	3,83	4,3	4,5	4	3,83	3,67	3,98

Tabel 16. 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	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	41
R12	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48
R13	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
R14	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	33
R15	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	34
R16	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	42
R17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R18	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	45
R19	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	43
R20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R21	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	46
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah Skor	61	61	60	62	59	64	66	62	64	60	619
Nilai rata-rata	4,35	4,35	4,28	4,42	4,21	4,57	4,71	4,42	4,57	4,28	4,41

Lampiran 4 Dokumentasi Uji Coba Media



Lampiran 5 Surat Perohonan Ahli Materi

Yogyakarta, 2 April 2016

Yth. Bapak Drs. Afendy Widayat, M.Phil.
Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa
FBS UNY

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir Skripsi (TAS)
dengan ini saya:

Nama : Rahma Widiana Sari
NIM : 12108241046
Program Studi : S-1 PGSD
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran *Kertu Pinter*
Tembung Krama untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa
Kelas III SD N Caturtunggal 6

memohon kepada Bapak Afendy Widayat, M.Phil sebagai ahli materi untuk
memvalidasi media *kertu pinter tembung Krama* yang dikembangkan dalam
penelitian TAS dari segi materi pada media tersebut.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas bantuan Bapak, saya
mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2 April 2016

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Skripsi



Supartinah, M.Hum.
NIP 19800312 200501 2 001

Pemohon



Rahma Widiana Sari
NIM 12108241046

Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611 Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas.fip@uny.ac.id
---	---

Nomor : 2462 /UN34.11/PL/2016	20 April 2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal	
Hal : Permohonan izin Penelitian	

Yth. Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

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

Nama	: Rahma Widiana Sari
NIM	: 12108241046
Prodi/Jurusan	: PGSD/PSD
Alamat	: Tanggeran RT02 RW 06 Sruweng, Kebumen

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

Tujuan	: Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi	: SDN Caturtunggal 6
Subyek	: Siswa Kelas III
Obyek	: Pengembangan Media Kartu
Waktu	: April-Juni 2016
Judul	: Pengembangan Media Kartu Pinter Basa Jawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III SDN Caturtunggal 6

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.


Dr. Ratyanto, M. Pd.
NIP. 196009021987021001

Tembusan :

1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan

Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1827 / 2016

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/1753/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 25 April 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : RAHMA WIJIANA SARI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12108241046
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Blabak Tanggeran Sruweng Kebumen Jateng
No. Telp / HP : 085726118090
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KERTU PINTER BASA JAWA
UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS III SD N
CATURTUNGAL 6**
Lokasi : SD N Caturtunggal 6 Depok Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 25 April 2016 s/d 25 Juli 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 25 April 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.
Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



ERNY MARYATUN, S.I.P, MT

Rembang, IV/a

NIP 19770411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Depok
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Depok
6. Ka. SD N Caturtunggal 6 Depok Sleman
7. Dekan FIP UNY
8. Yang Bersangkutan

Lampiran 7 Surat Keterangan SD Caturtunggal 6



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI CATURTUNGAL 6

Alamat : Janti Gang Pinus Caturtunggal Depok Sleman
Tlp. (0274) 489170 E-mail : Sdncaturtunggal_6@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : **44**/KET/KS.CT6/V/2016

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sri Astuti, S.Pd.SD
Golongan : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Caturtunggal 6

Menerangkan bahwa :

Nama : Rahma Widiana Sari
No.Mahasiswa : 12108241046
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
No.Telp : 085726118090

Telah melaksanakan penelitian di SDN Caturtunggal 6 dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pinter Basa Jawa untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III SDN Caturtunggal 6 "** selama satu Minggu terhitung sejak 04 Mei 2016 s.d 10 Mei 2016.

Demikian surat ini kami keluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 12 Mei 2016
Kepala Sekolah,
Sri Astuti, S.Pd.SD
NIP. 19730411 199606 2 001

Lampiran 8 Tampilan Media Kertu Pinter Basa Jawa



