

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA
UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI BERBAH 2**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Wening Niki Yuntari
NIM 15108244028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI BERBAH 2

Oleh:

Wening Niki Yuntari
NIM 15108244028

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran ludo aksara Jawa yang layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Berbah 2.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983) dengan sembilan langkah, yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran ludo aksara Jawa untuk siswa kelas IV yang terdiri atas tujuh komponen, yakni papan permainan, *kertu pitakonon*, papan aksara Jawa, buku *panuntun*, kartu bintang, dadu, dan bidak. Materi yang disajikan mencakup *aksara legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg wanda*. Hasil validasi materi memperoleh skor rata-rata 4,7 memiliki tingkat validitas dan kualitas sangat baik. Hasil validitas terakhir dari segi media memperoleh skor rata-rata 4,3 memiliki tingkat validitas dan kualitas sangat baik. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,38 dengan tingkat validitas dan kualitas sangat baik. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,29 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Hasil uji lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,25 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Jadi, media pembelajaran ludo aksara Jawa ini layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD N Berbah 2.

Kata kunci: *pengembangan media, ludo aksara Jawa, aksara Jawa*

DEVELOPMENT OF LUDO AKSARA JAWA FOR 4TH GRADE OF BERBAH 2 ELEMENTARY SCHOOL

By:

Wening Niki Yuntari
NIM 15108244028

ABSTRACT

This research aims to produce ludo aksara Jawa media for grade 4th of Berbah 2 elementary school which are suitable to use in teaching and learning activities.

This research uses 9 of the 10 stages Borg and Gall (1983) developing model. The steps carried out by the researcher are data collection, planning, initial product development, initial field trials, product revisions, main field trials, product revisions, operational field trials, and final product revisions. Interviews, observations, and questionnaires are data collection techniques used by researcher, while data analysis, researcher use descriptive quantitative.

The results of this research is ludo aksara Jawa media products for fourth grade students consisting of seven components, ludo board games, question card, Javanese script boards, guide books, star cards, dice, and pawns. The presented learning materials include aksara legena, sandhangan swara, and sandhangan panyigeg wanda. The quality and feasibility of developed learning media is known through material validation, media validation and product testing. The result of the material validation got the final score of 4.7 with very good category. Media validation results get a final score of 4.3 with very good category. The results of initial field trials get the average score of 4.38 with very good category, main field trials get the average score of 4.29 with very good category, and the results of operational field trials get the average score of 4.25 with very good category. From these results, it can be concluded that ludo aksara Jawa learning media is feasible/suitable to use in teaching and learning activities in class IV SD N Berbah 2.

Kata kunci: *learning media, ludo aksara Jawa, javanese script*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Wening Niki Yuntari

NIM : 15108244028

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa
untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2

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

Yogyakarta, 20 Agustus 2019

Yang menyatakan,

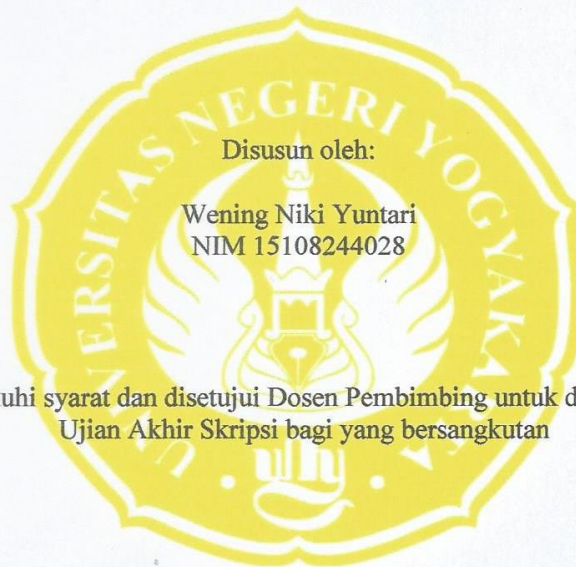


Wening Niki Yuntari
NIM 15108244028

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI BERBAH 2



Disusun oleh:

Wening Niki Yuntari
NIM 15108244028

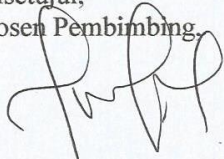
telah memenuhi syarat dan disetujui Dosen Pembimbing untuk dilaksanakannya
Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 20 Agustus 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan PSD,


Drs. Suparlan, M.Pd.I.
NIP 19632704 199203 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Supartinah, M.Hum.
NIP 19800312 200501 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI BERBAH 2

Disusun oleh:

Wening Niki Yuntari
NIM 15108244028

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 9 September 2019

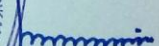
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Supartinah, M.Hum. Ketua Penguji/Pembimbing		20-9-2019
Sigit Dwi Kusrahmadi, M.Si. Sekretaris		20-9-2019
Dr. Ali Muhtadi, M.Pd. Penguji		20-9-2019

Yogyakarta, 25 SEP 2019

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

HALAMAN MOTTO

“Work hard in silence, let your success be your noise”

(Frank Ocean)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, saya persembahkan karya ini untuk:

1. Ibu Iswahyuni, Bapak Sutarjo, serta adikku Erlan Tegar Yuntariawan yang selalu mendoakan dan mendukungku.
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa bangsa dan agama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Berbah 2” sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini penulis membutuhkan banyak bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada.

1. Supartinah, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan banyak semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Venny Indria Ekowati, M.Litt. selaku dosen pengkaji materi yang telah memberikan masukan dan saran perbaikan guna terciptanya media ludo aksara Jawa yang baik.
3. Dian Wahyuningsih, M.Pd. selaku dosen pengkaji media yang telah memberikan masukan dan saran perbaikan guna terciptanya media ludo aksara Jawa yang baik.
4. Suparlan, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan banyak bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Dr. Haryanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Rismiati, S.Pd.SD. selaku kepala SD Negeri Berbah 2, beserta guru dan staff yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Bapak, Ibu, dan adikku yang selalu mendoakan dan memberi dukungan moral dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Teman-teman kelas B PGSD angkatan 2015 yang telah menemani dan memberi dukungan selama perkuliahan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca. Besar harapan penulis bahwa skripsi ini nantinya bermanfaat bagi diri penulis pada khususnya, serta bagi perkembangan ilmu Pendidikan pada umumnya, aamiin.

Yogyakarta, 20 Agustus 2019
Penulis,

Wening Niki Yuntari
NIM 15108244028

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Asumsi Pengembangan	9
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Permainan.....	26
3. Pembelajaran Bahasa Jawa	36
4. Keterampilan Membaca Aksara Jawa	41
5. Karakteristik Siswa Kelas IV	45
6. Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa	48
B. Kajian Penelitian Relevan	52
C. Kerangka Berpikir	53
D. Pertanyaan Penelitian	54

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	55
B. Prosedur Pengembangan	56
1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal	56
2. Perencanaan.....	58
3. Pengembangan Produk Awal	59
4. Uji Coba Lapangan Awal	59

5. Revisi Produk	60
6. Uji Coba Lapangan Utama	60
7. Revisi Produk Operasional	61
8. Uji Coba Lapangan Operasional	61
9. Revisi Produk Akhir	62
C. Uji Coba Produk.....	62
1. Desain Uji Coba	62
2. Subjek Coba.....	64
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	65
1. Teknik Pengumpulan Data	65
2. Instrumen Pengumpulan Data	66
E. Teknik Analisis Data	71
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Langkah-langkah Sistematis Pengembangan Media.....	73
B. Kajian Produk Akhir	117
C. Keterbatasan Penelitian	123
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	124
B. Saran.....	124
 DAFTAR PUSTAKA	126
DAFTAR LAMPIRAN.....	129

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. KI dan KD Muatan Lokal Bahasa Jawa Kelas IV SD.....	38
Tabel 2. <i>Aksara Legena</i>	39
Tabel 3. <i>Sandhangan Swara</i>	39
Tabel 4. <i>Sandhangan Panyigeg Wanda</i>	40
Tabel 5. KI dan KD Materi Aksara Jawa Kelas IV.....	58
Tabel 6. Pedoman Wawancara pada Guru.....	66
Tabel 7. Pedoman Wawancara pada Siswa.....	67
Tabel 8. Pedoman Observasi.....	67
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	68
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	69
Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba pada Siswa.....	70
Tabel 12. Skala Penilaian.....	71
Tabel 13. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 5.....	72
Tabel 14. KI dan KD Muatan Lokal Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar.....	76
Tabel 15. KI dan KD Materi Aksara Jawa Kelas IV.....	77
Tabel 16. KD dan Indikator Materi Aksara Jawa Kelas IV.....	78
Tabel 17. Data Hasil Uji Ahli Materi Tahap Pertama.....	85
Tabel 18. Data Hasil Uji Ahli Materi Tahap Kedua.....	92
Tabel 19. Data Hasil Uji Ahli Materi Tahap Ketiga.....	100
Tabel 20. Data Hasil Uji Ahli Media Tahap Pertama.....	102
Tabel 21. Data Hasil Uji Ahli Media Tahap Kedua.....	110
Tabel 22. Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	112
Tabel 23. Data Hasil Uji Coba Lapangan Utama.....	114
Tabel 24. Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional.....	115

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Permainan <i>Parchisi</i>	33
Gambar 2. Permainan Ludo.....	33
Gambar 3. Kerangka Berpikir Penelitian.....	54
Gambar 4. Alur Penelitian Pengembangan.....	56
Gambar 5. Ludo aksara Jawa sebelum validasi.....	84
Gambar 6. Papan permainan sebelum revisi.....	84
Gambar 7. <i>Kertu pitakonan</i> sebelum revisi.....	84
Gambar 8. Buku <i>Panuntun</i> sebelum revisi.....	84
Gambar 9. Ejaan buku <i>panuntun</i> sebelum revisi.....	87
Gambar 10. Ejaan buku <i>panuntun</i> sesudah revisi.....	87
Gambar 11. Aksara Jawa sebelum revisi.....	88
Gambar 12. Aksara Jawa sesudah revisi.....	88
Gambar 13. Kalimat soal sebelum revisi.....	88
Gambar 14. Kalimat soal sebelum revisi.....	88
Gambar 15. Redaksi soal sebelum revisi.....	89
Gambar 16. Redaksi soal sesudah revisi.....	89
Gambar 17. Penulisan soal aksara Jawa sebelum revisi.....	89
Gambar 18. Penulisan soal aksara Jawa sesudah revisi.....	89
Gambar 19. <i>Kertu soal</i> dan kunci jawaban sebelum revisi.....	90
Gambar 20. <i>Kertu soal</i> dan kunci jawaban sesudah revisi.....	90
Gambar 21. Penulisan aksara Jawa sebelum revisi.....	91
Gambar 22. Penulisan aksara Jawa sesudah revisi.....	91
Gambar 23. Penulisan <i>sandhangan cecak</i> sebelum revisi.....	91
Gambar 24. Penulisan <i>sandhangan cecak</i> sesudah revisi.....	91
Gambar 25. Redaksi soal sebelum revisi.....	92
Gambar 26. Redaksi soal sesudah revisi.....	92
Gambar 27. Redaksi sebelum revisi.....	94
Gambar 28. Redaksi sesudah revisi.....	94
Gambar 29. Redaksi sebelum revisi.....	95
Gambar 30. Redaksi sesudah revisi.....	95
Gambar 31. Redaksi sebelum revisi.....	95
Gambar 32. Redaksi sesudah revisi.....	95
Gambar 33. Redaksi sebelum revisi.....	96
Gambar 34. Redaksi sesudah revisi.....	96
Gambar 35. Redaksi sebelum revisi.....	96
Gambar 36. Redaksi sesudah revisi.....	96
Gambar 37. Redaksi sebelum revisi.....	97
Gambar 38. Redaksi sesudah revisi.....	97
Gambar 39. Redaksi sebelum revisi.....	97
Gambar 40. Redaksi sesudah revisi.....	97
Gambar 41. Redaksi sebelum revisi.....	97
Gambar 42. Redaksi sebelum revisi.....	98
Gambar 43. Redaksi sebelum revisi.....	98

Gambar 44. Redaksi sebelum revisi.....	98
Gambar 45. Contoh penulisan <i>sandhangan pepet</i> sebelum revisi	98
Gambar 46. Contoh penulisan <i>sandhangan pepet</i> sesudah revisi.....	99
Gambar 47. Soal evaluasi sebelum revisi.....	99
Gambar 48. Soal evaluasi sesudah revisi.....	99
Gambar 49. Kunci jawaban setelah revisi.....	100
Gambar 50. Grafik Skor Uji Ahli Materi.....	101
Gambar 51. Kotak penyimpanan sebelum revisi.....	103
Gambar 52. Kotak penyimpanan sesudah revisi.....	103
Gambar 53. Kotak penyimpanan sebelum revisi.....	104
Gambar 54. Kotak penyimpanan sesudah revisi.....	104
Gambar 55. Warna kotak penyimpanan sebelum revisi.....	104
Gambar 56. Warna kotak penyimpanan sesudah revisi.....	104
Gambar 57. Logo sebelum revisi.....	105
Gambar 58. Logo sesudah revisi.....	105
Gambar 59. Logo sebelum revisi.....	106
Gambar 60. Logo sesudah revisi.....	106
Gambar 61. Logo sebelum revisi.....	106
Gambar 62. Logo sesudah revisi.....	106
Gambar 63. Desain <i>kertu pitakonan</i> sebelum revisi.....	107
Gambar 64. Desain <i>kertu pitakonan</i> sesudah revisi.....	107
Gambar 65. <i>Kertu pitakonan</i> tampak belakang sebelum revisi.....	107
Gambar 66. <i>Kertu pitakonan</i> tampak belakang sesudah revisi.....	107
Gambar 67. <i>Kertu pitakonan</i> tampak depan sebelum revisi.....	107
Gambar 68. <i>Kertu pitakonan</i> tampak depan sesudah revisi.....	107
Gambar 69. Papan permainan sebelum revisi.....	108
Gambar 70. Papan permainan sesudah revisi.....	108
Gambar 71. Kata Pengantar sesudah revisi.....	109
Gambar 72. Daftar Isi sesudah revisi.....	109
Gambar 73. Alur permainan sebelum revisi.....	109
Gambar 74. Alur permainan sesudah revisi.....	110
Gambar 75. Grafik Skor Uji Ahli Media.....	111
Gambar 76. Dokumentasi Uji Coba Lapangan Awal.....	113
Gambar 77. Dokumentasi Uji Coba Lapangan Utama.....	114
Gambar 78. Dokumentasi Uji Coba Lapangan Operasional.....	116

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Observasi	130
Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Guru	131
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Siswa	132
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	133
Lampiran 5. Instrumen Hasil Validasi Materi Tahap Pertama	138
Lampiran 6. Instrumen Hasil Validasi Materi Tahap Kedua	141
Lampiran 7. Instrumen Hasil Validasi Materi Tahap Ketiga	144
Lampiran 8. Surat Keterangan Ahli Materi	147
Lampiran 9. Instrumen Hasil Validasi Media Tahap Pertama	148
Lampiran 10. Instrumen Hasil Validasi Media Tahap Kedua	151
Lampiran 11. Surat Keterangan Ahli Media	154
Lampiran 12. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	155
Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Awal	160
Lampiran 14. Instrumen Hasil Uji Coba Lapangan Utama	161
Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Utama	166
Lampiran 16. Instrumen Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	167
Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Utama	172
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian Fakultas	174
Lampiran 19. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	175
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian	176
Lampiran 21. Desain dan Pengemasan Produk Akhir	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara majemuk yang memiliki keragaman budaya daerah. Budaya tersebut tumbuh dan berkembang berdasarkan keragaman kondisi geografis, kepercayaan, dan faktor lain yang membentuk sistem budaya (Mulyana, 2008: 9). Bangsa Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa. Bahasa yang digunakan mencapai lebih dari 2.500 jenis bahasa daerah atau dua kali lipat dari jumlah jenis suku bangsa (Badan Pusat Statistik, 2011: 5-6). Hal itu menunjukkan bahwa Indonesia sangat kaya akan bahasa daerah. Bahasa daerah menjadi pilihan utama sebagian besar masyarakat Indonesia untuk berkomunikasi. Hal tersebut ditunjukkan oleh persentase penduduk yang menggunakan bahasa daerah sebagai alat komunikasi sehari-hari mencapai 79,5% (Badan Pusat Statistik, 2011: 15).

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah dengan penutur terbanyak di Indonesia, yaitu sejumlah lebih dari 68 juta orang penutur (Badan Pusat Statistik, 2011: 47). Penutur bahasa ini tersebar di seluruh penjuru Indonesia, tetapi paling banyak di pulau Jawa. Bahasa Jawa terdiri dari berbagai macam dialek seperti dialek Solo, Jogja, Banyumas, dan Surabaya, yang memiliki ciri khas masing-masing. Bahasa ini dikenal memiliki tiga tingkatan dalam penggunaannya, yaitu *krama*, *madya*, dan *ngoko*. Penggunaannya disesuaikan dengan tingkatan umur atau strata seseorang. Namun, sekarang kualitas dan kuantitas penggunaan bahasa Jawa menurun dari generasi ke generasi (Setyawan, 2011: 68). Hal tersebut dikarenakan pergeseran penggunaan bahasa di dalam lingkungan terkecil yakni keluarga, yang

mulanya menggunakan bahasa daerah menjadi menggunakan bahasa Indonesia. Pemerintah mengeluarkan kurikulum pendidikan dasar dan menengah untuk mengajarkan mata pelajaran muatan lokal, melalui Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 untuk melestarikan bahasa daerah agar tidak punah.

Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta telah mengatur bahasa Jawa sebagai muatan lokal dalam Peraturan Gubernur Nomor 64 Tahun 2013. Materi dalam mata pelajaran bahasa Jawa terdiri dari *unggah ungguh basa* dan kebudayaan Jawa. Pada pembelajaran tersebut memuat empat aspek keterampilan berbahasa Jawa, yakni mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran bahasa Jawa menjadi solusi yang tepat untuk melestarikan bahasa dan kebudayaan Jawa. Mempelajarinya bukan berarti menjadi manusia yang ketinggalan zaman. Justru dengan belajar bahasa Jawa mampu membuat anak-anak tidak kehilangan Jawa-nya. Harapannya siswa semakin mengenal dan tertarik untuk mempelajari bahasa Jawa dan kebudayaan Jawa lebih jauh, serta mempergunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Aksara Jawa merupakan salah satu karakteristik yang ada dalam bahasa Jawa. Aksara ini merupakan hasil budaya yang usianya sudah berabad-abad (Riyadi, 1996: 1). Akan tetapi eksistensi aksara Jawa pada masa kini semakin menurun. Generasi muda saat ini banyak yang tidak mengenal aksara Jawa. Generasi ini hanya mengetahui keberadaan aksara Jawa, tapi tidak bisa memahami atau membaca aksara tersebut (www.okezone.com, 2016). Apabila tidak segera diatasi, aksara Jawa hanya akan menjadi sejarah karena tidak digunakan dalam kehidupan

sehari-hari. Oleh karena itu, pengenalan aksara Jawa saat pembelajaran di kelas menjadi hal yang penting. Namun, selama ini pembelajaran aksara Jawa dianggap kurang efektif. Ekowati menguraikan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut, yaitu (1) aksara Jawa dianggap sulit, (2) alokasi waktu kurang, (3) pembelajaran monoton, (4) kurangnya penggunaan media pembelajaran, (5) kurangnya buku bacaan beraksara Jawa, (6) tidak tercapainya kompetensi yang diharapkan, (7) guru kurang menguasai materi, dan (8) siswa kurang memahami manfaat belajar aksara Jawa (Mulyana, 2008: 244-245).

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan di SD Negeri Berbah 2 pada tanggal 16 dan 19 Januari 2019, terlihat bahwa pembelajaran bahasa Jawa lebih banyak terpusat pada guru. Metode yang digunakan guru dalam menjelaskan materi lebih banyak dengan ceramah. Guru menuliskannya melalui papan tulis, kemudian meminta siswa untuk mencatat dan menghafalkannya. Sumber belajar yang digunakan siswa ada dua, yaitu buku *Sinau Basa Jawa Gagrag Anyar Kelas IV* dan lembar kerja siswa. Belum terdapat media yang mendukung pembelajaran bahasa Jawa, misalnya poster wayang atau aksara Jawa. Siswa juga kurang antusias dengan pembelajaran, dibuktikan dengan masih banyak yang bergurau dengan kawannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 16 Januari 2019, kendala dalam mengajarkan aksara Jawa selalu terjadi setiap tahun. Awalnya siswa merasa sangat antusias dengan pembelajaran aksara Jawa, karena akan mempelajari hal yang baru. Akan tetapi, ketika sudah memasuki bahasan tersebut, mereka justru merasa kesulitan. Guru mencoba mengatasi hal itu dengan memberi

target pada siswa untuk menghafal beberapa aksara Jawa dalam satu minggu, kemudian akan ditunjuk secara acak oleh guru untuk dites hafalannya. Namun, metode hafalan yang diterapkan itu kurang maksimal. Akibatnya, siswa belum bisa membaca dan menuliskan kata dalam aksara Jawa tanpa membuka catatan. Hal tersebut terbukti dari nilai Ujian Akhir Semester yang menunjukkan bahwa hanya 3 dari 26 siswa yang nilainya telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Rata-rata nilai kelas untuk ujian akhir semester pun hanya mencapai 48,42.

Hal yang sama juga ditunjukkan dari wawancara dengan siswa mengenai materi aksara Jawa. Siswa mengatakan bahwa aksara Jawa merupakan materi yang sulit. Siswa kesulitan karena bentuk aksara Jawa berbeda dengan bentuk huruf yang selama ini diajarkan dan dipakai dalam pembelajaran, sehingga susah untuk menghafalkan, membaca, dan menuliskannya. Siswa tidak bisa membaca dan menulis aksara Jawa secara langsung. Siswa harus membuat catatan lengkap aksara Jawa terlebih dahulu. Namun, ada pula murid yang tidak hafal aksara Jawa sama sekali.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat diskusi dengan guru, wawancara, dan observasi, maka akan dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa. Pengembangan tersebut dipilih karena di kelas belum terdapat media yang membantu guru mengajarkan materi aksara Jawa. Media yang akan dikembangkan adalah Ludo Aksara Jawa. Ludo merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk merangsang anak belajar membaca (Prasetyono, 2008: 65). Alvi dan Ahmed (2011: 141) mengatakan bahwa permainan Ludo merupakan permainan

tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang. Permainan ini menuntut para pemain untuk mengatur strategi dalam menjalankan empat bidak dengan menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan dan memenangkan permainan. Setiap pemain diwakili dengan salah satu warna yaitu merah, hijau, biru dan kuning, dan memiliki empat bagian. Pemain pertama yang mengelilingi keempat potongan di sekitar papan dan masuk ke area rumah adalah pemenang. Ludo Aksara Jawa dalam penelitian ini adalah ludo yang sudah dimodifikasi dengan tujuan untuk membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa. Peneliti menambahkan komponen berupa kartu soal yang digunakan siswa untuk berlatih membaca aksara Jawa. Kartu ini dilengkapi kunci jawaban yang terdapat di dalam soal yang berfungsi sebagai alat konfirmasi jawaban siswa.

Media Ludo Aksara Jawa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menghafal dan membaca aksara Jawa karena pertanyaan yang dibuat dalam *kertu pitakonan* dibuat bertingkat, mulai dari dasar yakni pengenalan huruf, hingga sudah dirangkai menjadi kata dan kalimat. Hal tersebut bertujuan agar siswa memiliki konsep yang kuat terlebih dahulu, sehingga dapat membaca kata dan kalimat yang lebih rumit. Secara umum, konten pertanyaan dalam *kertu pitakonan* dibuat repetitif atau selalu diulang dengan rangkaian kata dan kalimat beraksara Jawa yang berbeda. Pengulangan tersebut bertujuan agar aksara Jawa yang siswa lihat dan baca dapat dipahami dan melekat dalam ingatan. Jalur permainan yang memutar dan jumlah bidak yang dibuat sejumlah tingkat soal, dapat mendukung untuk berlatih serta membaca *kertu pitakonan* lebih banyak, sehingga semakin banyak berlatih, maka hafalan dan kemampuan siswa membaca aksara Jawa semakin baik.

Harapannya, tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa, yakni siswa mampu membaca aksara Jawa *legena* yang dibubuhi *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg wanda* dengan benar, dapat tercapai.

Media ini dipilih karena dalam pengembangannya disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV, yakni operasional konkret. Pada tahap ini, aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek nyata atau kejadian yang dialaminya (Desmita, 2011: 101-104). Siswa membutuhkan hal-hal yang konkret untuk mempelajari sesuatu yang cukup rumit dan tidak mudah ditemukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari selain dari sumber belajar yang digunakan.

Media Ludo Aksara Jawa merupakan media yang dapat membuat siswa aktif melalui kegiatan belajar sambil bermain. Sadiman (2006: 80) mengatakan bahwa permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia masa kanak-kanak akhir yang cenderung senang bermain, senang bergerak, dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Desmita, 2011: 35). Widiaworo mengatakan bahwa belajar sambil bermain merupakan cara yang efektif untuk mengajak peserta didik memperoleh pengetahuan (2015: 130). Hal itu selaras dengan Benjamin Hoy (2018: 128) yang menjelaskan bahwa “*games can be effective at increasing engagement and learning outcomes*”. Permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Dananjaya mengatakan bahwa menggunakan permainan sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa dapat meningkatkan sisi kompetitif, kreatifitas, dan melatih siswa untuk berinteraksi dengan teman (Setyaningsih dan

Dewi, 2015: 966). Mengajarkan materi sulit seperti aksara Jawa akan lebih efektif dan menyenangkan bila menggunakan permainan. Siswa akan antusias dalam pembelajaran sehingga materi mudah dipahami siswa. Pierce (2018: 1322) mengatakan *“board games have different components unique to the game itself to drive interactions, play, or to represent some value”*. Belajar melalui permainan selain untuk melatih interaksi siswa, juga dapat merepresentasikan nilai tertentu, salah satunya adalah materi aksara Jawa.

Berdasarkan uraian di atas, akan dilaksanakan penelitian pengembangan media Ludo Aksara Jawa. Penggunaan media ini belum pernah diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa, dan akan dicobakan pada kelas IV di SD Negeri Berbah 2. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Jawa terpusat pada guru.
2. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Jawa.
3. Siswa menganggap aksara Jawa sulit.
4. Media pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa belum tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, penelitian dibatasi pada belum tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran aksara Jawa kelas IV SD Negeri Berbah 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

“Bagaimana menghasilkan media pembelajaran Ludo Aksara Jawa yang layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar kelas IV?”

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran Ludo Aksara Jawa yang layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri Berbah 2.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media ludo aksara Jawa ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat secara teoritis dari pengembangan media pembelajaran Ludo Aksara Jawa yaitu menambah khasanah ilmu pengetahuan dan menambah literasi media pembelajaran dari hasil pengembangan yang dilakukan.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk membantu kesulitan siswa dalam pembelajaran aksara Jawa.

b. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran Ludo Aksara Jawa, siswa dapat belajar aksara Jawa dengan pengalaman baru dan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

c. Bagi Peneliti

Mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran Ludo aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Berbah 2.

G. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk kelas IV SD Negeri Berbah 2 ini berdasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2 telah memahami prosedur penggunaan media.
2. Siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2 mampu membaca dan menulis dengan baik untuk menunjang pemakaian media.
3. Siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2 menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan permainan secara berkelompok.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Media ini berupa papan permainan Ludo berukuran 32 cm x 32 cm yang dicetak stiker, lalu ditempelkan pada kertas karton tebal.
2. Papan aksara Jawa ukuran 30 cm x 20 cm yang bertuliskan aksara *legena*, *sandhangan swara*, dan *panyigeg*.

3. *Kertu pitakonan* terbuat dari kertas ivory 230 yang berukuran 10 cm x 6 cm. Kartu tersebut berisi soal latihan untuk hafalan aksara Jawa dan *sandhangan*. Kartu itu terbagi menjadi tiga tingkat, yaitu tingkat 1, tingkat 2, dan tingkat 3 yang masing-masing tingkat berjumlah 40 kartu. Di dalam kartu terdapat kunci jawaban berukuran 10 cm x 3 cm.
4. Kartu bintang terbuat dari kertas *ivory* yang berukuran 5 cm x 5 cm. Kartu bintang itu berfungsi sebagai *reward* bagi pemain yang dapat menjawab soal pemain lain.
5. Media ini dilengkapi satu buah dadu, satu gelas kocokan, dan dua belas bidak dengan empat warna, yakni merah, biru, hijau, dan kuning.
6. Seluruh kelengkapan media diletakan dalam sebuah kotak yang terbuat dari karton tebal berukuran 33 cm x 23 cm yang ringkas, ringan, dan mudah dibawa. *Kertu pitakonan* disimpan dalam sebuah kotak kecil yang terbuat dari kertas karton berukuran 13 cm x 11 cm, sedangkan bidak dan dadu disimpan dalam kotak yang terbuat dari kertas karton berukuran 7 cm x 7 cm.
7. Materi yang digunakan sesuai dengan Muatan Lokal kelas IV yang mengacu pada Peraturan Gubernur Nomor 64 tahun 2013.
8. Media ini memuat kompetensi dasar, indikator, aturan, dan cara permainan yang tertulis dalam buku *panuntun* berukuran A5.
9. Ludo Aksara Jawa dapat digunakan berulang-ulang dan dalam jangka waktu lama karena dibuat dari menggunakan bahan yang cukup tebal sehingga awet.
10. Ludo Aksara Jawa mudah dibawa ke mana-mana karena perangkat permainan dimasukan ke dalam kotak yang kecil dan ringkas.

11. Ludo Aksara Jawa dapat digunakan dalam kelompok kecil yang idealnya dilakukan oleh maksimal empat orang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2006: 6). Suprihatiningrum (2013: 319) mengartikan media sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Pendapat tersebut sejalan dengan AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang menyebutkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad, 1997: 3).

Selaras dengan kedua pendapat sebelumnya, Aqib (2014: 50) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Sejalan dengan Aqib, Sudjana dan Rivai (2010: 1) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang diatur oleh guru. Beberapa pendapat tersebut semakin diperkuat dengan pendapat Gagne (Sadiman, 2006: 6) yang mengatakan bahwa media adalah berbagai komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau informasi guna merangsang siswa untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan akan membantu guru dalam memaksimalkan kegiatan mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, media pembelajaran menjadi semakin variatif. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan pembelajaran. Arsyad (1997: 31) mengelompokkan media pembelajaran menjadi lima jenis, yakni sebagai berikut.

- 1) Media berbasis manusia. Media berbasis manusia mampu menyajikan proses pembelajaran yang lebih interaktif.
- 2) Media berbasis cetakan. Beberapa contohnya adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
- 3) Media berbasis visual. Media ini memiliki peran yang penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.
- 4) Media berbasis audio-visual. Media ini menggabungkan penggunaan suara, dalam proses pembuatannya membutuhkan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.
- 5) Media berbasis komputer. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal dengan *Computer-Assisted instruction (CAI)*.

Seels & Glassgow (1990: 181-183) membagi media ke dalam dua kategori luas, yakni.

1) Pilihan Media Tradisional

a) Visual diam yang diproyeksikan

Media visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overshead*, *slide*, dan *filmstrip*.

b) Visual yang tak diproyeksikan

Media ini meliputi gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.

c) Audio

Media audio meliputi rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.

d) Penyajian multimedia

Media ini meliputi *slide plus* suara (*tape*) dan *multi image*.

e) Visual Dinamis yang Diproyeksikan

Media ini meliputi film, televisi, dan video.

f) Cetak

Media cetak meliputi buku teks, modul, teks terprogram *jobsheet*, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).

g) Permainan

Media permainan meliputi teka-teki, simulasi, dan permainan papan.

h) Relia

Media relia meliputi model, *spacimen* (contoh), dan *manipulative* (peta, boneka).

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

a) Media berbasis telekomunikasi

Media ini meliputi *teleconference*, kuliah jarak jauh.

b) Media berbasis *microprocessor*

Media ini meliputi *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor inteligen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk*.

Menurut pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis yang dapat disesuaikan penggunaannya sesuai kebutuhan. Media Ludo Aksara Jawa dapat dikategorikan menjadi jenis media visual yang berbentuk permainan. Media visual memiliki unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam pengembangannya. Smaldino & Russel (2014: 78) menyebutkan bahwa terdapat empat unsur-unsur media visual, yakni.

1) Pengaturan

Berbagai komponen dalam media visual harus diatur sedemikian rupa agar nyaman untuk dilihat. Unsur-unsur utama harus ditempatkan dalam satu visual sehingga mereka memiliki hubungan visual yang jelas satu sama lain.

2) Keseimbangan

Keseimbangan dapat dicapai ketika berat unsur-unsur visual dibuat secara merata tersebar pada tiap sisi sumbu, baik horizontal maupun vertikal. Media visual sebaiknya dibuat dengan komposisi yang seimbang, agar nyaman dilihat siswa.

3) Warna

Pemilihan warna dalam membuat media visual adalah hal yang penting. Perhatikan keharmonisan warna dengan menggunakan roda warna. Roda warna

bermanfaat dalam membantu memahami hubungan di antara warna-warna spektrum yang nampak. Secara umum, anak-anak menyukai warna-warna panas (terutama warna merah, merah muda, kuning, dan jingga). Anak-anak juga lebih menyukai warna-warna yang lebih cemerlang dan kombinasi dari warna-warna (lebih) tua daripada orang dewasa (Smaldino & Russel, 2014: 85).

Uraian tersebut selaras dengan hasil studi yang dikutip “*A Study in Colour Preferences of School Children*” oleh F. S. Breed dan Katz dengan eksperimen pemberian sejumlah warna pada 2.000 siswa yang telah melewati masa remaja. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa laki-laki pra remaja menyukai warna biru, merah, hijau, kuning, jingga, dan ungu. Siswa perempuan pra remaja cenderung menyukai warna biru, ungu, hijau, merah, jingga, dan kuning (Pujiriyanto, 2004: 45).

Pett dan Wilson (Smaldino & Russel, 2014: 83) memberikan alasan untuk menggunakan warna dalam materi pengajaran, yakni.

- a) Warna berguna untuk menambah realitas
- b) Warna berguna untuk membedakan antara unsur-unsur sebuah visual
- c) Warna berguna untuk memfokuskan perhatian pada isyarat yang relevan
- d) Warna berguna untuk mengodekan dan mengaitkan unsur yang berkaitan
- e) Warna berguna untuk menarik perhatian dan menciptakan respon emosional.

Pett dan Wilson (Smaldino & Russel, 2014: 83) juga memberikan saran-saran dalam pemilihan warna, yakni.

- a) Konsisten dengan pilihan warna umum di seluruh material.

- b) Gunakan warna yang sangat jenuh (terlalu tua) untuk material yang ditujukan untuk anak-anak kecil.
- c) Perhatikan makna-makna warna yang diterima, misalnya merah dan kuning bermakna hangat, hijau dan biru bermakna sejuk, merah artinya berhenti.
- d) Perhatikan makna-makna para siswa dari berbagai latar belakang budaya berbeda lekatkan pada warna.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, warna yang akan digunakan dalam media ini adalah warna-warna primer dan sekunder seperti kuning, merah, biru, hijau, serta oranye.

4) Kemudahan dibaca

Media pembelajaran visual tidak bisa dipahami kecuali semua siswa bisa melihat kata-kata dan gambar. Akan tetapi, banyak yang melanggar hal itu. Kemudahan untuk dibaca bisa diperbaiki dengan meningkatkan ukuran, jenis huruf, dan kontras di antara benda-benda dalam sebuah visual.

5) Menarik

Visual tidak akan bisa menampilkan sebuah efek kecuali kalau visual itu menarik dan mempertahankan perhatian para pemirsanya. Terdapat beberapa teknik untuk menghasilkan daya tarik, yaitu gaya, kejutan, tekstur, dan interaksi.

Media Ludo Aksara Jawa tidak hanya menampilkan visual permainan, tetapi juga teks aksara Jawa pada *kertu pitakonan* dan buku *panuntun*. Penulisan aksara Jawa dan teks soal ini juga memiliki aturan dalam penulisannya agar nyaman untuk dilihat dan dibaca. Smaldino & Russel (2014: 87) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penulisan teks, yaitu.

a) Gaya

Gaya penulisan sebuah teks harus konsisten dan selaras dengan unsur-unsur visual lainnya. Demi tujuan pengajaran atau penyampaian informasi disarankan memakai gaya yang terus terang, gaya teks yang polos (tidak ada hiasan).

b) Ukuran

Ukuran teks penting bagi kemudahan keterbacaan. Sederhananya, membuat huruf kecil setinggi setengah inchi untuk tiap sepanjang 10 kaki dari jarak lihat.

c) Spasi

Penentuan spasi vertikal di antara baris-baris material cetakan penting untuk kemudahan keterbacaan. Apabila baris terlalu berdekatan, siswa cenderung akan terlihat mengabur dari jarak jauh. Media yang baik menggunakan spasi vertikal di antara baris-baris sebaaiknya kurang dari tinggi rata-rata huruf kecil semua.

d) Warna

Warna teks pada media visual sangat penting untuk diperhatikan. Warna teks seharusnya kontras dengan warna latar belakang baik agar mudah dibaca dan memberi penekanan dan ingin menarik perhatian tertentu pada pesan-pesan lisan.

e) Penggunaan Huruf Besar

Penulisan teks agar mudah dibaca dengan baik adalah menggunakan huruf kecil semua, dan menambahkan huruf besar hanya ketika dibutuhkan sewajarnya.

Pengembangan media visual memiliki kriteria tertentu yang harus diperhatikan agar media yang dikembangkan nantinya layak digunakan dalam pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria yang ditetapkan oleh ahli. Arsyad (1997: 107-108) menguraikan kriteria pengembangan media pembelajaran sebagai berikut.

1) Kesederhanaan

Hal ini mengacu pada jumlah komponen media. Semakin sedikit komponen yang digunakan, akan memudahkan siswa dalam memahaminya.

2) Keterpaduan

Hubungan antarelemen yang ketika diamati harus saling terkait.

3) Penekanan

Diperlukan penekanan pada salah satu unsur yang dianggap penting dan fokus utama siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan ukuran, keawetan, perspektif, dan warna.

4) Keseimbangan

Bentuk dan pola yang dipilih sebaiknya memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

Selaras dengan pendapat di atas, Arsyad (1997: 110-111) juga memaparkan prinsip pengembangan visual yang perlu dipertimbangkan, adalah sebagai berikut.

1) Bentuk

Pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi, atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

2) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa dalam mempelajari sesuatu.

3) Tekstur

Tekstur merupakan unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus serta penekanan suatu unsur.

4) Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan. Warna juga dapat mempertinggi tingkat realisme objek. Tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam menggunakan warna adalah (a) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning), (b) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna), dan (c) intensitas kekuatan warna dalam memberikan dampak yang diinginkan.

Pendapat Arsyad di atas didukung dengan pendapat dari Wahono (2006) yang menguraikan kriteria pengembangan media, adalah sebagai berikut.

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media. Media ini efektif digunakan untuk menunjang pembelajaran karena bersifat menarik. Penggunaannya pun efisien, karena tidak memerlukan banyak komponen.

b) *Reliable* (handal). Media ini dapat diandalkan guru untuk membantu siswa menghafal dan membaca aksara Jawa.

c) *Maintainable* (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah). Pemeliharaan media ini mudah dan tidak memerlukan perawatan khusus. Penyimpanannya juga tidak membutuhkan ruang luas.

d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya). Media mudah digunakan karena peraturan permainan sudah dibuat sesederhana mungkin.

e) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk penggunaan (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting*, (jelas, terukur, dan antisipatif), desain program jelas (jelas, menggambarkan alur kerja program). Media ini dilengkapi petunjuk penggunaan yang mudah dipahami oleh siswa.

f) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media lain). Media dapat digunakan lebih dari satu kali pembelajaran.

2) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif. Media ini komunikatif karena disertai penjabaran terkait materi.
- b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan. Materi aksara Jawa dituangkan ke dalam media secara kreatif.
- c) Sederhana dan memikat. Media didesain dengan sederhana dan komponen yang tidak banyak, sehingga menarik siswa untuk belajar.
- d) Visual (*layout design, typography, warna*). Desain media dibuat sederhana tetapi dapat merepresentasikan konten dengan baik. Pemilihan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mengembangkan media visual, perlu memperhatikan beberapa unsur dan kriteria pengembangan. Kriteria pengembangan yang diacu oleh peneliti berdasarkan teori yang telah diuraikan di atas adalah (a) dokumentasi program media yang lengkap, (b) *usabilitas*, (c) *maintainable*, (d) *reusable*, (e) ukuran, (f) huruf, (g) warna, (h) keseimbangan, (i) keterpaduan, dan (j) kesederhanaan. Kriteria tersebut akan menjadi acuan peneliti dalam membuat kisi-kisi penilaian ahli media.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang dapat mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar. Qiming, X (2017: 261) menyampaikan bahwa “*media can benefit learning by providing students with learning opportunities that are*

more flexible, regardless of time and place. This means that students now have a variety of choices concerning how to learn". Arsyad (1997: 15) mengatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar. Selaras dengan Arsyad, Hamalik (Arsyad, 1997: 15) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi. Sejalan dengan kedua pendapat di atas, Sadiman (2006: 17) menyebutkan bahwa kegunaan media pendidikan antara lain: (a) memperjelas penyajian pesan, (b) mengatasi keterbatasan ruang, (c) dapat mengatasi sikap pasif siswa, dan (d) membuat persepsi yang sama pada semua siswa.

Levie dan Lentz (Arsyad, 1997: 16) mengatakan bahwa terdapat empat fungsi media, antara lain: a) atensi, b) afektif, c) kognitif, dan d) kompensatoris. Media berfungsi sebagai penarik perhatian, penggugah sikap siswa, memperlancar penyampaian informasi, dan mengorganisasikan informasi. Hampir sama dengan Levie dan Lentz, Suprihatiningrum (2013: 320) menyebutkan tiga fungsi media pembelajaran, yakni a) fungsi atensi, b) fungsi motivasi, c) fungsi kompensatori, d) fungsi psikomotorik, dan d) fungsi evaluasi.

Pendapat-pendapat ahli di atas dapat ditarik satu kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai penarik perhatian siswa, membangkitkan minat belajar siswa, sekaligus membuat siswa lebih paham pada suatu materi. Dengan begitu, digunakannya media dalam kelas sangat penting agar memaksimalkan jalannya pembelajaran. Ludo Aksara Jawa diharapkan dapat berfungsi seperti yang

telah disebutkan. Konsep media ini adalah belajar sambil bermain. Desain permainannya dibuat sederhana, sehingga siswa mudah memahami. Permainan tersebut dikaitkan dengan materi aksara Jawa. Diharapkan dengan modifikasi demikian, media ini dapat berdampak positif bagi siswa.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 1997: 24) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi,
- 2) Materi lebih jelas dan mudah dipahami,
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi, dan
- 4) Siswa lebih aktif.

Sudjana dan Rivai, *Encyclopedia of Educational Research* (Arsyad, 1997: 25) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran di antaranya sebagai berikut.

- 1) Memberikan konsep yang konkrit dan matang,
- 2) Meningkatkan perhatian siswa,
- 3) Memberikan pengalaman yang nyata, dan
- 4) Menambah pengalaman dan menumbuhkan pola pikir teratur.

Selaras dengan kedua pendapat di atas, Aqib (2014: 51) menyebutkan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga

- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- 8) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produksi

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menjadikan siswa lebih aktif, metode mengajar bervariasi, membuat pengalaman nyata, dan membuat konsep yang matang serta mudah dipahami. Ludo Aksara Jawa diharapkan dapat memiliki manfaat seperti yang telah diuraikan di atas karena didesain dengan menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media untuk proses pembelajaran merupakan suatu hal yang penting. Terdapat kriteria tertentu dalam pilihannya agar pembelajaran berjalan maksimal dan sesuai harapan. Suprihatiningrum (2013: 324) menyebutkan beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat adalah sebagai berikut.

- 1) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan
- 3) Karakteristik media pembelajaran
- 4) Kegunaan media pembelajaran
- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
- 6) Efektifitas media dibandingkan dengan media lainnya.

Pendapat dari Suprihatiningrum tersebut, selaras dengan pendapat Wahono (2006) mengenai kriteria pemilihan media, antara lain:

- 1) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- 2) Interaktivitas siswa dengan media
- 3) Penumbuhan motivasi belajar
- 4) Kontekstualitas dan aktualitas
- 5) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- 6) Kedalaman materi
- 7) Kemudahan untuk dipahami
- 8) Sistematis, runtut, dan logika jelas
- 9) Kejelasan
- 10) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- 11) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Pendapat Wahono tersebut didukung dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2010: 4) yang menguraikan kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran itu harus ditilik dari beberapa hal, yakni: (a) kesesuaian materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, (b) sistematis, urutan, dan logika jelas, (c) kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, (d) sesuai dengan taraf berpikir siswa, (e) interaktivitas siswa dengan media, (f) penumbuhan motivasi belajar, dan (g) kegunaan media. Beberapa hal penting tersebut akan dijabarkan menjadi kisi-kisi untuk penilaian ahli materi dan angket siswa.

2. Permainan

b. Hakikat Bermain

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan bermain sebagai kegiatan melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi diri dengan mencoba segala sesuatu tanpa tekanan dari pihak tertentu. Dahulu, Plato, Aristoteles, dan Frobel (Tdjasaputra, 2005: 2) menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Hal tersebut sesuai dengan peran bermain dalam perkembangan anak menurut teori kognitif yang diungkapkan oleh Piaget, yakni mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya (Tedjasaputra, 2005: 6).

Piaget (Tedjasaputra, 2005: 8) juga mengatakan bahwa saat bermain, anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasi keterampilan yang baru diperoleh. Walaupun bermain bukan penentu utama untuk perkembangan kognisi, bermain memberi sumbangan

penting. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan dengan cara bersenang-senang yang dapat mengkonsolidasikan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya.

c. Hakikat Permainan

Kimpraswil (As'adi, 2009: 26) mendefinisikan permainan sebagai usaha olah diri (olah pikiran dan fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Smaldino dan Russel (2014: 39-40) mengatakan bahwa permainan akan memberikan lingkungan kompetitif pada para pelajar dengan mengikuti aturan yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik permainan sangat memotivasi sehingga cocok untuk digunakan pada pembelajaran dengan materi yang membosankan dan repetitif. Materi aksara Jawa merupakan materi yang repetitif, maksudnya siswa akan dilatih terus menerus untuk membaca aksara tersebut, agar keterampilan membacanya baik. Sesuai teori tersebut, permainan menjadi sangat cocok untuk mengajarkan materi aksara Jawa pada siswa. Adapun ciri-ciri permainan menurut Monks, dkk. (1982: 134) adalah sebagai berikut.

- 1) Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- 2) Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- 3) Permainan berkembang, dinamis.
- 4) Permainan ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramal terlebih dahulu.
- 5) Bermain menuntut ruang untuk bermain dan aturan-aturan permainan.

6) Aturan permainan membatasi bidang permainannya.

Ludo Aksara Jawa melibatkan interaksi antar pemain dalam satu kelompok. Hal tersebut nampak pada pembagian tugas, yakni tugas pemain yakni membaca dan menjawab soal, pemain selanjutnya melakukan konfirmasi jawaban, sedangkan dua pemain lainnya mencoba menjawab apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

Jean Piaget (Tedjasaputra, 2005: 24-27) mengemukakan tahapan anak bermain adalah sebagai berikut.

1) Permainan Sensori Motorik

Bermain pada tahap ini belum dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan ini hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang sebelumnya telah dilakukan atau *reproductive assimilation*. Tahap ini dimulai pada usia 3 bulan hingga 2 tahun.

2) Permainan Simbolik

Tahap ini merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia dua sampai tujuh tahun yang ditandai dengan permainan khayal atau pura-pura. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Permainan simbolik ini berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak.

3) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan

Tahap ini berlangsung pada usia delapan hingga sebelas tahun. Anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan. Hal ini dikarenakan anak sudah berada pada permainan tahap tinggi yang banyak dipengaruhi oleh nalar dan logika yang bersifat obyektif.

4) Permainan yang Memiliki Aturan Dan Olahraga

Tahap ini berlangsung pada usia di atas sebelas tahun. Kegiatan permainan ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku. Anak akan melakukan kegiatan tersebut berulang-ulang dan terpacu untuk mendapatkan prestasi sebaik-baiknya.

Siswa kelas IV sekolah dasar rata-rata berusia 10 tahun. Menurut teori di atas, siswa kelas IV sekolah dasar dapat masuk ke dalam kategori anak yang memainkan permainan sosial yang memiliki aturan. Ludo Aksara Jawa merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dan memiliki beberapa aturan dalam memainkannya, sehingga media ini diharapkan akan cocok, karena disesuaikan dengan tahapan anak bermain.

Smaldino dan Russel (2014: 39-40) menguraikan keuntungan menggunakan permainan dalam pembelajaran antara lain.

- 1) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar
- 2) Permainan dapat disederhanakan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 3) Cocok untuk digunakan dalam berbagai suasana kelas
- 4) Permainan menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian dari siswa.

Meskipun memiliki keuntungan, permainan dalam pembelajaran juga memiliki keterbatasan, di antaranya adalah.

- 1) Permainan bisa bersifat sangat kompetitif, karena pemain ingin menang.
- 2) Apabila belum paham dengan aturan, permainan menjadi sangat sulit atau cepat.

- 3) Harga yang cukup mahal.
- 4) Tujuan pembelajaran bisa salah arah.

Uraian keuntungan permainan sebagai media pendidikan menurut Sadiman, dkk (Amkas, 2018) adalah sebagai berikut.

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, menghibur dan menarik.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah nyata.
- 5) Meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
- 6) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.
- 7) Permainan memberikan pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.
- 8) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.
- 9) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki dampak positif pada tercapainya tujuan pembelajaran apabila dilaksanakan dengan baik. Permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, mengatasi permasalahan cara belajar, serta efektif untuk mendapatkan perhatian dari siswa. Meskipun begitu, permainan memiliki beberapa kekurangan. Namun, kekurangan tersebut dapat diantisipasi dengan menjelaskan aturan dengan detail, memproduksi media secara massal, dan meningkatkan kontrol guru dalam pembelajaran. Aturan

permainan Ludo Aksara Jawa sudah dibuat sesederhana mungkin, sehingga mudah dipahami oleh siswa.

d. Alat Permainan Edukatif

Aqib (2010: 65) mengartikan alat permainan edukatif (APE) sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Selaras dengan pendapat tersebut, Mujib dan Rahmawati (2013: 29) juga mengatakan bahwa permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Permainan juga memberi stimulus atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan).

Permainan dapat dikatakan edukatif adalah saat permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Apabila dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat, permainan akan memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa (Mujib dan Rahmawati, 2013: 29). Berdasarkan uraian tersebut, ludo aksara Jawa dapat dikategorikan menjadi permainan edukatif. Ludo Aksara Jawa dibuat dengan tujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar melalui cara yang menyenangkan, yakni

permainan. Sebab, permainan ini memiliki konten materi yang dapat membuat siswa untuk mempelajari aksara Jawa.

Terdapat beberapa cara dalam memilih alat permainan edukatif untuk siswa. Suyadi (2009: 83) menguraikan cara memilih jenis-jenis permainan edukatif yang memiliki nilai edukasi tinggi dan terbebas dari dampak negatif, antara lain: (a) disesuaikan dengan perkembangan anak, (b) aman, (c) menyenangkan, dan (d) mencerdaskan aspek tertentu. Apabila cara memilih alat permainan edukatif tersebut dilakukan, maka fungsinya akan menjadi maksimal. Adapun fungsi alat permainan edukatif menurut Badru Zaman (Rolina, 2012:8) adalah sebagai berikut.

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- 3) Memberikan stimulasi dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Ludo aksara Jawa menjadi pilihan yang baik untuk menjadi permainan edukatif siswa karena dibuat sesuai dengan perkembangan kognitif dan karakteristik siswa kelas IV. Bahan baku yang digunakan juga aman dan tahan lama, yakni terbuat dari karton dan ivory tebal. Permainan ini menyenangkan, karena merangsang jiwa kompetitif siswa untuk memenangkan permainan, sehingga siswa terpacu untuk belajar lebih lagi. Ludo aksara Jawa juga mencerdaskan pada aspek tertentu karena permainan ini dimodifikasi dengan muatan materi aksara Jawa yang selama ini dianggap sulit oleh siswa.

e. Permainan Ludo

Ludo merupakan salah satu jenis permainan papan yang cukup terkenal. Permainan ini adalah salah satu permainan tradisional sederhana yang bisa dilacak dari abad ke 6 di India. Ada beberapa varian dari permainan ini, misalnya *Parcheesi* (Amerika Serikat), *Ludo* (Inggris), *Parques* (Columbia), *Parchis* (Spanyol) dan *Ludo* (Asia Selatan). Alvi dan Ahmed (2011: 141) mengungkapkan bahwa permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain. Permainan ini menuntut para pemain untuk mengatur strategi dalam menjalankan empat bidak dengan menggunakan nilai dadu agar mencapai tujuan sehingga memenangkan permainan. Setiap pemain diwakili dengan salah satu warna yaitu merah, hijau, biru, dan kuning, dan memiliki empat bagian. Pemain pertama yang mengelilingi keempat potongan di sekitar papan dan masuk ke area rumah akan menjadi pemenang. Kendala untuk mencapai tujuan ini meliputi jalur yang digunakan bersama dengan lawan, dan tersingkir dari jalan yang dipotong lawan.



Gambar 1. Permainan *Parchisi*



Gambar 2. Permainan Ludo (Inggris)

Permainan ini memiliki kemiripan dengan permainan papan yang lain, yakni ular tangga. Perbedaannya terletak pada jumlah dadu dan bidak yang digunakan.

Pada permainan ular tangga, masing-masing pemain mendapatkan sebuah bidak yang diwakili dengan warna berbeda, serta dalam permainannya menggunakan dua dadu. Pada permainan ludo, masing-masing pemain mendapatkan empat bidak dengan warna yang sama, serta dalam permainannya hanya menggunakan satu dadu.

Adapun beberapa komponen permainan ludo yang harus tersedia saat melakukan permainan adalah papan ludo, dadu, dan dua belas bidak dengan empat warna berbeda. Aturan asli permainan ludo adalah sebagai berikut.

- 1) Pemain meletakkan bidak pada rumah (kotak yang berada di empat pojok papan) sesuai dengan warna masing-masing.
- 2) Pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumah dengan syarat mendapatkan dadu dengan nilai 6.
- 3) Apabila mendapatkan dadu dengan nilai 6, maka pemain dapat mengocok dadu sekali lagi.
- 4) Apabila dua bidak dari pemain yang berbeda bertemu di satu tempat yang sama, maka bidak yang sudah lebih dulu di sana harus kembali ke titik awal.
- 5) Pemenang ditentukan dari pemain yang pertama memindahkan seluruh bidaknya pada rumah yang ada di tengah papan permainan sesuai warna bidak.

Aturan permainan ludo di atas dimodifikasi oleh peneliti untuk membuat media pembelajaran ludo aksara Jawa. Modifikasi dilakukan dengan dasar pertimbangan waktu pembelajaran yang terbatas, sehingga penggunaan waktu harus efisien agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain dapat mencapai tujuan pembelajaran,

permainan ludo memiliki beberapa manfaat yang diuraikan oleh Nur, Andi, dan Nurhasanah (2017: 125) di antaranya sebagai berikut.

- 1) Aspek kognitif : kemampuan literasi, mengetahui, dan mengingat.
- 2) Aspek motorik : pemain mampu mengkoordinasi anggota tubuh dengan aktif saat bermain.
- 3) Logika : kemampuan berpikir secara cepat.
- 4) Emosional : pemain akan terkait dan merasakan hubungan interpersonal melalui kerja sama dengan kelompoknya
- 5) Kreatif & imajinatif : kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
- 6) Visual : kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat digunakan untuk membelajarkan suatu materi pada siswa dengan dimodifikasi pada bagian tertentu, seperti aturan permainan dan desain gambar papan. Aturan permainan dibuat lebih sederhana, dengan pertimbangan waktu pelajaran bahasa Jawa yang terbatas. Papan permainan juga didesain lebih sederhana, agar tidak terlihat memusingkan bagi siswa yang belum mengetahui permainan ludo sama sekali. Komponen permainan juga akan dimodifikasi, yakni pada bagian jumlah bidak yang dimiliki setiap pemain, mulanya berjumlah empat dikurangi menjadi tiga. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan menyesuaikan materi pembelajaran dan waktu pembelajaran yang singkat. Meskipun ada yang dikurangi, komponen permainan juga akan

ditambah, yakni *kertu pitakonan*, papan aksara Jawa, dan kartu bintang. Penambahan ini dimaksudkan untuk memadukan permainan dengan materi, sedangkan kartu bintang berfungsi sebagai *reward* pada siswa yang memiliki keaktifan dalam menjawab pertanyaan lempar dari pemain lain.

3. Pembelajaran Bahasa Jawa

a. Konsep Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa utama yang digunakan di daerah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Namun, kini penuturnya semakin berkurang. Para ibu mulai beralih menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu. Tak heran bila anak-anak zaman sekarang kurang menguasai bahasa Jawa sebagai bahasa daerahnya sendiri. Anak-anak bisa berbahasa Jawa, tapi sulit untuk berbahasa Jawa yang baik dan benar. Apabila tidak segera ditangani, bisa jadi kelak bahasa Jawa akan kehilangan penuturnya, meskipun tidak secara signifikan.

Pemerintah Indonesia melalui UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 telah mewajibkan untuk diajarkannya muatan lokal pada siswa sekolah dasar hingga menengah. Muatan lokal ini berisi pembelajaran bahasa daerah serta potensi daerah masing-masing yang dapat diajarkan. Menindaklanjuti undang-undang itu, Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Peraturan Gubernur No. 64 Tahun 2013 juga mengatur diajarkannya bahasa Jawa dalam muatan lokal. Pembelajaran bahasa Jawa diatur dengan alokasi waktu sebanyak 2 jam dalam seminggu. Pembelajaran ini diharapkan dapat dilakukan secara pragmatik, atraktif, rekreatif, dan menyenangkan, serta berdaya guna bagi kehidupan siswa dan bersumber dari Tata

Nilai Budaya DIY. Tujuan pembelajaran bahasa Jawa menurut Peraturan Gubernur No. 64 Tahun 2013 adalah sebagai berikut.

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

Secara umum, pembelajaran bahasa Jawa ini bertujuan agar siswa lebih mengenal bahasa dan kebudayaan Jawa yang sudah semakin tergerus zaman. Siswa juga diharapkan agar dapat menggunakan bahasa Jawa dalam kesehariannya, serta mempraktikannya sesuai dengan etika dan tata bahasa yang tepat. Tujuan tersebut kemudian di jabarkan lagi ke dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar muatan lokal bahasa Jawa. Kompetensi Dasar ini mencakup empat keterampilan berbahasa, yakni 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran ludo untuk membantu dalam belajar aksara Jawa di kelas IV. Media ini diharapkan dapat membuat siswa

tertarik untuk belajar aksara Jawa, terutama untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa.

b. Pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar


Struktur kompetensi pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas IV sekolah dasar berdasarkan lampiran Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah adalah sebagai berikut.

Tabel 1. KI dan KD Muatan Lokal Bahasa Jawa Kelas IV SD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa ibu dan sarana pembelajaran etika.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru	2.5 Memiliki kepedulian dan tanggung jawab terhadap kelestarian aksara Jawa.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.5 Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa nglegena, dan yang menggunakan sandhangan swara, lan panyigeg.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.5 Menulis kata dan kalimat beraksara Jawa nglegena, dan yang menggunakan sandhangan swara, lan panyigeg.

Berdasarkan beberapa materi yang diajarkan di kelas IV tersebut, peneliti akan fokus pada pengembangan media untuk materi aksara Jawa. Supartinah (2007: 44) menjelaskan bahwa aksara Jawa memiliki duapuluh huruf yang disebut aksara *legana* atau *dentawyanjana*. Setiap aksara Jawa memiliki pasangan yang digunakan untuk menyambung *wanda sigeg* atau *wanda* yang mati serta suku kata berikutnya. Berikut merupakan aksara Jawa yang berjumlah duapuluh (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 2003: 5-10).






Tabel 2. *Aksara Legena*

<i>Aksara Legena</i>				
 ha	 na	 ca	 ra	 ka
 da	 ta	 sa	 wa	 la
 pa	 dha	 ja	 ya	 nya
 ma	 ga	 ba	 tha	 nga

Sandhangan adalah tanda untuk merubah atau menambah aksara Jawa atau pasangan. *Sandhangan* aksara Jawa dapat dibagi menjadi dua, yaitu 1) *sandhangan swara*, dan 2) *sandhangan panyigenging wanda* (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 2003: 19-28)





1) *Sandhangan Swara*

Tabel 3. *Sandhangan Swara*

<i>Sandhangan Swara</i>				
 wulu	 suku	 pepet	 taling	 taling tarung

2) *Sandhangan Panyigenging Wanda*

Tabel 4. *Sandhangan Panyigeg Wanda*

<i>Sandhangan Panyigeg Wanda</i>			
 <i>cecek</i>	 <i>layar</i>	 <i>wignyan</i>	 <i>pangkon</i>

Endraswara (2009: 86-87) menguraikan beberapa prinsip dalam belajar aksara Jawa sebagai berikut.

- 1) *Imitating*, adalah mempelajari aksara Jawa dengan meniru dari pengajar, buku, atau hal lain yang pernah dilihat.
- 2) *Remembering*, adalah mempelajari aksara Jawa dengan metode memberdayakan daya ingat. Siswa diharuskan mengingat bentuk aksara Jawa dan bunyinya agar dapat membacanya dengan benar. Contohnya adalah mencongak dan drill.
- 3) *Reformulating*, adalah langkah belajar aksara Jawa dengan menulis ulang yang pernah diingat, dilihat dalam contoh, menggabungkan aksara nglegena dengan pasangan, sandhangan, dan tanda baca. Upaya ini dapat dilakukan dengan beberapa metode pembelajaran, yakni permainan kartu, label dada, ambil-ambilan kata, dan lainnya.
- 4) *Creating*, adalah mencipta aksara Jawa. Penciptaan dapat dirangkai dengan bentuk kata menjadi kalimat, memasuka angka Jawa ke dalam kalimat, membuat ungkapan, membuat tembang beraksara Jawa, membuat kaligrafi aksara Jawa, dan lainnya. Proses penciptaan ini penting untuk meningkatkan skill siswa.

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

Kesimpulan dari uraian di atas adalah pembelajaran aksara Jawa kelas IV sekolah dasar berpedoman pada Peraturan Gubernur No. 64 Tahun 2013. Materi yang diajarkan adalah *aksara legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeng wanda*. Media Ludo aksara Jawa memuat materi-materi tersebut. Media ini menerapkan salah satu prinsip pembelajaran aksara Jawa yang disampaikan Endraswara, yaitu *remembering*. Siswa diminta mengingat dan menghafal bentuk-bentuk aksara Jawa beserta bunyinya, sehingga dapat membacanya dengan benar tanpa membuka catatan.

4. Keterampilan Membaca Aksara Jawa

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Dalman (2013: 5) mengartikan membaca sebagai kegiatan kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal tersebut menunjukkan bahwa membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Damaianti (Dalman, 2013: 6) menjelaskan bahwa membaca adalah hasil interaksi antara persepsi terhadap lambang-lambang yang mewujudkan bahasa melalui keterampilan berbahasa yang dimiliki pembaca dan pengetahuannya tentang alam sekitar.

Tarigan (2008: 7) menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan dari penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Membaca merupakan proses yang berkaitan

dengan dengan bahasa. Selaras dengan itu, Lado (Tarigan, 2008: 9) mengatakan bahwa membaca ialah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya. Kesimpulannya, membaca merupakan kegiatan atau proses untuk memperoleh pesan atau informasi yang disampaikan melalui tulisan. Pada pembelajaran bahasa Jawa, juga diajarkan pelajaran membaca, salah satunya adalah membaca aksara Jawa.

b. Tujuan Membaca

Dalman (2013: 11) mengatakan bahwa kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan. Selaras dengan Dalman, Tarigan (2008: 9) mengatakan bahwa tujuan utama dalam membaca adalah mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Pada kegiatan belajar mengajar, keterampilan membaca sangat dibutuhkan. Hampir semua informasi dapat diperoleh dengan bebas, sehingga penting untuk memiliki keterampilan membaca yang baik. Tujuan pembelajaran membaca harus disesuaikan dengan kurikulum dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), sehingga siswa dapat memiliki kompetensi di dalam pokok bahasa membaca (Dalman, 2013: 15).

Berdasarkan pendapat di atas, membaca merupakan sebuah keterampilan yang penting dimiliki setiap orang. Dalam mata pelajaran Bahasa Jawa, siswa tidak hanya dituntut dapat membaca bacaan dengan huruf latin, tetapi juga bacaan yang beraksara Jawa. Keterampilan ini penting, agar siswa dapat memperoleh informasi dan memahami makna bacaan yang beraksara Jawa. Hal tersebut tertuang dalam

kompetensi dasar dalam Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013.

c. Keterampilan Membaca Aksara Jawa

Membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks, rumit, yang mencakup atau melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Supartinah (2018: 28) mengatakan bahwa pembelajaran keterampilan membaca adalah bagian dari pembelajaran keterampilan berbahasa Jawa di SD, salah satunya bertujuan untuk mengajarkan pelafalan ejaan bahasa Jawa dan pemahaman isi bacaan bagi siswa. Komponen keterampilan membaca menurut Broughton dkk. (Tarigan, 2008: 11) yakni.

- 1) Pengenalan terhadap aksara serta tanda-tanda baca.
- 2) Korelasi aksara beserta tanda-tanda baca dengan unsur-unsur linguistik formal.
- 3) Hubungan lebih lanjut dari A dan B dengan makna.

Broughton (Tarigan, 2008: 12-13) juga menyebutkan bahwa secara umum terdapat dua aspek penting dalam keterampilan membaca yang harus diperhatikan, yaitu.

1) Keterampilan Mekanis atau Permulaan

Keterampilan ini dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek keterampilan ini meliputi:

- a) Pengenalan bentuk huruf
- b) Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain)

- c) Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis)
- d) Kecepatan membaca ke taraf lambat
- 2) Keterampilan pemahaman

Keterampilan ini dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi. Aspek keterampilan ini mencakup:

- a) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal)
- b) Memahami signifikansi atau makna
- c) Evaluasi atau peilaian (isi, bentuk)
- d) Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca memiliki dua tingkatan, yakni keterampilan mekanis dan keterampilan pemahaman. Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini mengkhususkan untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa dalam tahap mekanis atau permulaan. Hal tersebut dikarenakan, aksara Jawa baru dipelajari oleh siswa di kelas IV. Pada tahap membaca permulaan, siswa akan diperkenalkan dengan bentuk huruf “ha” hingga “nga”. Setelah mengenalkan huruf, anak dapat diperkenalkan dengan suku kata, kata, dan kalimat (Dalman, 2013: 86).

Dalam membaca permulaan atau mekanik, siswa hendaknya dilatih membaca dengan pelafalan dan intonasi yang tepat. Membaca nyaring merupakan teknik yang tepat untuk diterapkan saat membaca permulaan. Membaca nyaring adalah suatu aktifitas yang menjadi alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama

dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang (Tarigan, 2008: 23).

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa Jawa yang bertujuan untuk mengajarkan pelafalan ejaan bahasa Jawa serta pemahaman isi bacaan pada siswa. Bacaan tersebut tidak hanya yang beraksara latin, tetapi juga bacaan yang ditulis menggunakan aksara Jawa. Materi ini baru dikenalkan pada siswa kelas IV. Oleh karena itu, pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas IV termasuk ke dalam keterampilan membaca permulaan. Pada keterampilan ini, siswa dikenalkan pada bentuk huruf, unsur linguistik (kata dan kalimat), serta kecepatan membaca ke taraf lambat. Pembelajaran materi membaca aksara Jawa ini dilakukan dengan cara membaca nyaring. Media ini dapat menjembatani kegiatan pembelajaran tersebut. Selain dapat mengetahui hafalan siswa terhadap aksara Jawa, guru juga dapat mengetahui ketepatan pelafalan yang dilakukan siswa.

5. Karakteristik Siswa Kelas IV

Siswa usia sekolah dasar (6-12 tahun) memiliki karakter yang cukup unik. Pada usia ini, anak lebih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Guru dapat mendesain pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja dan belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Desmita, 2011: 35). Penelitian ini akan dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran materi aksara Jawa kelas IV.

Izzaty (2008: 116) menyebutkan bahwa kelas IV sekolah dasar diklasifikasikan menjadi masa kelas tinggi. Masa tersebut berlangsung antara usia 9-13 tahun. Adapun ciri-ciri anak masa kelas tinggi antara lain.

- f. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
- g. Ingin tahu, ingin belajar realistik
- h. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus
- i. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar di sekolah
- j. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya.

Sedangkan menurut Prasetyono (2007: 68) menjelaskan bahwa anak-anak pada usia tersebut memiliki sifat yang menonjol, antara lain.

- a. Timbul kebanggaan atas senioritas karena anak menganggap dirinya telah melampaui masa kanak-kanak.
- b. Adanya minat terhadap kehidupan praktis yang konkret.
- c. Anak lebih realistik, mempunyai rasa keingintahuan, dan ingin belajar.
- d. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal atau mata pelajaran tertentu.

Selain itu, penggunaan media atau benda-benda konkret dalam menjelaskan materi juga perlu diperhatikan. Piaget (Desmita, 2011: 101) mengungkapkan bahwa anak kelas IV sekolah dasar yang memiliki rentang usia 10-12 tahun, memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Izzaty (2008: 177) memaparkan bahwa pada tahap ini, anak

mampu berpikir logis mengenai objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya konkret, dapat digambarkan atau pernah dialami.

Marsh (Izzaty, 2008: 118) menjelaskan bahwa ada beberapa strategi guru dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir, yakni.

- a. Menggunakan bahan-bahan yang konkret.
- b. Menggunakan alat visual yang memperhatikan warna, bentuk dan ukuran.
- c. Menggunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana hingga yang bersifat kompleks
- d. Menjamin penyajian yang singkat dan terorganisasi dengan baik
- e. Memberi latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa penggunaan sesuatu yang konkret sangat penting dalam pembelajaran masa kanak-kanak akhir. Penggunaan bahan konkret tersebut hendaknya memperhatikan kondisi visual. Visual yang menarik dari segi warna, bentuk, dan ukuran akan menambah motivasi siswa dalam belajar. Breed dan Katz (Pujiriyanto, 2005: 46) dalam *study in colour preferences of school children* yang dilakukan oleh 2000 remaja menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai warna-warna cerah. Berdasarkan *study* tersebut, warna yang menjadi favorit siswa laki-laki adalah biru, merah, hijau, kuning, jingga, dan ungu, sedangkan siswa perempuan menjadikan warna biru menjadi favorit, dilanjutkan dengan warna ungu, hijau, merah, jingga, dan kuning. Teori tersebut akan menjadi dasar peneliti dalam pemilihan warna kartu, dan bidak yang digunakan dalam permainan.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar kelas atas akan tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan sambil bermain. Siswa memiliki keingintahuan yang tinggi, sehingga penggunaan media pembelajaran yang konkret sangat diperlukan untuk memancing rasa ingin tahu anak. Lagi pula, siswa juga akan senang bila terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran Ludo Aksara Jawa dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa yang aktif dan lebih suka bermain, sehingga akan cocok dipakai untuk siswa serta dapat digunakan sebagai media guru dalam mengajar.

6. Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa

a. Pengertian Ludo Aksara Jawa

Media pembelajaran Ludo Aksara Jawa merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa untuk mengajarkan materi aksara Jawa. Prinsip permainan ini adalah memindahkan seluruh bidak dari kotak di pinggir papan menuju kotak di tengah papan. Bidak dipindahkan satu per satu. Setiap pemain mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu dan menjalankan bidaknya. Media pembelajaran ini memiliki beberapa komponen yang saling terkait dalam penggunaannya, yakni papan permainan ludo, papan aksara Jawa, *kertu pitakonon*, kartu bintang, bidak, dan dadu.

Ludo Aksara Jawa dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, baik di rumah maupun di sekolah, dengan catatan bahwa siswa memahami aturan permainan dengan baik. Apabila siswa belum memahami peraturan, arahan dan bimbingan dari guru menjadi sangat penting. Pengantar dari guru mengenai materi aksara Jawa tak kalah penting, apalagi pada siswa yang belum dikenalkan dengan aksara Jawa.

Media ini dapat digunakan sebagai pengenalan terhadap aksara Jawa yang materinya dapat dijumpai di kelas IV sekolah dasar. Susunan materi dalam media ini didesain berurutan, mulai dari pengenalan huruf, kata, hingga kalimat, sehingga cocok bila digunakan untuk siswa yang baru pertama kali belajar aksara Jawa. Selain runtut, pengulangan terhadap aksara Jawa juga dilakukan. Pengulangan dilakukan dengan kata atau kalimat yang berbeda, sehingga siswa terlatih untuk dapat membaca dalam aksara Jawa. Ludo aksara Jawa diharapkan dapat menarik partisipasi aktif siswa terhadap pembelajaran aksara Jawa.

b. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa

Media pembelajaran Ludo Aksara Jawa dibuat dari kertas tebal yang sudah didesain dengan gambar papan permainan Ludo dengan ukuran 32 cm x 32 cm. Papan ini berfungsi sebagai tempat permainan ludo. Media ini dilengkapi dengan *kertu pitakonan*. Kartu ini berupa kartu soal yang terdiri dari 3 tingkatan, yakni hafalan aksara *legena* dan *sandhangan*, kata dalam aksara Jawa, serta kalimat dalam aksara Jawa. Kartu ini berukuran 10 cm x 6 cm dengan jumlah masing-masing tingkat sebanyak 40 kartu. Media ini juga dilengkapi papan aksara Jawa. Papan ini terbuat dari kertas karton tebal berukuran 30 cm x 20 cm. Papan ini digunakan pada pertanyaan untuk menjawab pertanyaan pada *kertu pitakonan* tingkat satu. Adapun komponen lain adalah kartu bintang, dua belas bidak dengan empat warna berbeda, dan sebuah dadu.

Desain gambar untuk papan permainan, *kertu pitakonan*, kartu bintang, dan papan aksara Jawa menggunakan perangkat lunak *Corel Draw X7 Windows 10*. Desain kartu bintang dan *kertu pitakonan* dicetak dengan kertas ivory 230. Desain

papan permainan dicetak stiker, kemudian ditempelkan pada kertas karton tebal. Sedangkan papan aksara Jawa dicetak sticker kemudian ditempelkan pada karton yang dipotong sesuai bentuknya melalui proses laser *cutting*. Semua komponen tersebut akan dimasukkan dalam kotak yang dibuat dari kertas tebal berukuran 33 cm x 23 cm. Desain gambar kotak akan dibuat menggunakan perangkat lunak *Corel Draw X7 Windows 10*, kemudian dicetak stiker. Kotak berfungsi sebagai tempat penyimpanan yang praktis dan mudah dibawa ke mana-mana. *Kertu pitakonon* juga diletakan di dalam kotak karton tebal berukuran 13 cm x 13 cm, sedangkan bidak dan dadu disimpan dalam kotak karton tebal berukuran 7 cm x 7 cm.

c. Cara Penggunaan

Cara menggunakan media pembelajaran Ludo Aksara Jawa cukup mudah, dimulai dengan pengantar materi dari guru kemudian dilanjutkan dengan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan dua hingga empat orang siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai aturan permainan oleh guru. Masing-masing anggota kelompok diberi tiga bidak yang harus dimasukan seluruhnya ke dalam kotak yang ada di tengah. Mereka diminta memainkan permainan tersebut, hingga menemukan pemenangnya. Adapun aturan dalam permainan ini antara lain.

- 1) Pemain menjalankan bidak berawal dari kotak masing-masing warna kemudian berjalan sesuai dengan arah tanda panah.
- 2) Jumlah lingkaran yang dilewati sesuai dengan jumlah dadu yang keluar saat dilempar.

- 3) Apabila pemain mendapatkan dadu dengan nilai enam, maka disilakan untuk mengocok dadu lagi.
- 4) Setiap pemain mendapatkan lima kesempatan membuka buku *panuntun*.
- 5) Setelah mengocok dadu, pemain yang mendapatkan giliran bermain harus membuka *kertu pitakonan* lalu membacanya. Kartu tersebut lalu diberikan pada pemain sesudahnya agar jawaban dikoreksi.
- 6) Satu lingkaran hanya dapat ditempati oleh satu bidhak. Apabila terdapat dua bidak dalam satu lingkaran, maka bidak yang lebih dulu berada di sana harus mundur satu lingkaran.
- 7) Pemain dapat naik tingkat apabila dapat memindahkan seluruh bidak dari kotak di pinggir menuju kotak di tengah yang warnanya sesuai. Apabila sudah bisa memindahkan bidak, pemain dapat mengambil *kertu pitakonan* tingkat selanjutnya.
- 8) Apabila pemain yang dapat memindahkan bidak ke kotak di tengah lebih dari satu, maka pemenang dapat dilihat dari kartu bintang yang dimiliki.

Kegiatan selanjutnya, siswa melakukan pendalaman materi dengan mengerjakan soal evaluasi pada *buku panuntun* apabila sudah selesai bermain.

d. Kekuatan dan Kelemahan Media

Media pembelajaran Ludo Aksara Jawa merupakan media yang praktis untuk dibawa ke mana-mana. Komponen-komponen permainan dimasukan ke dalam kotak yang tidak terlalu besar, sehingga mudah untuk disimpan. Penggunaannya tidak sukar dan dilakukan dalam kelompok kecil, agar siswa mudah paham. Sistem permainannya pun menuntut siswa untuk berkompetisi dengan siswa lain dalam

satu kelompok, sehingga pembelajaran tidak berjalan monoton, karena ada misi yang harus dituntaskan siswa. Kekurangannya, karena media ini didesain untuk digunakan dalam kelompok kecil, guru harus rajin mengontrol permainan siswa agar tidak bermain curang dan tetap mendapat manfaat dari permainan tersebut.

B. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, I Made Tegeh, dan Luh Putu Putrini Mahadewi (2017) dengan judul Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Ludo Word Game menunjukkan rata-rata nilai pre-test 60 dan nilai post-test 85,5. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} (15,937) > t_{tabel} (2,000)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, Ludo Word Game dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk kelas IV di SDN 1 Banjar Bali yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media permainan ludo, sedangkan perbedaannya adalah topik yang diambil.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Desy Norma Ilahi (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran DORI (Ludo Geometri) melalui Permainan Ekspedisi Indonesia pada Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan dari rata-rata keseluruhan aspek meliputi kevalidan 86%, keefektifitas 85%, dan kemenarikan 82% yang diperoleh presentase kelayakan sebesar 84% dengan kriteria sangat

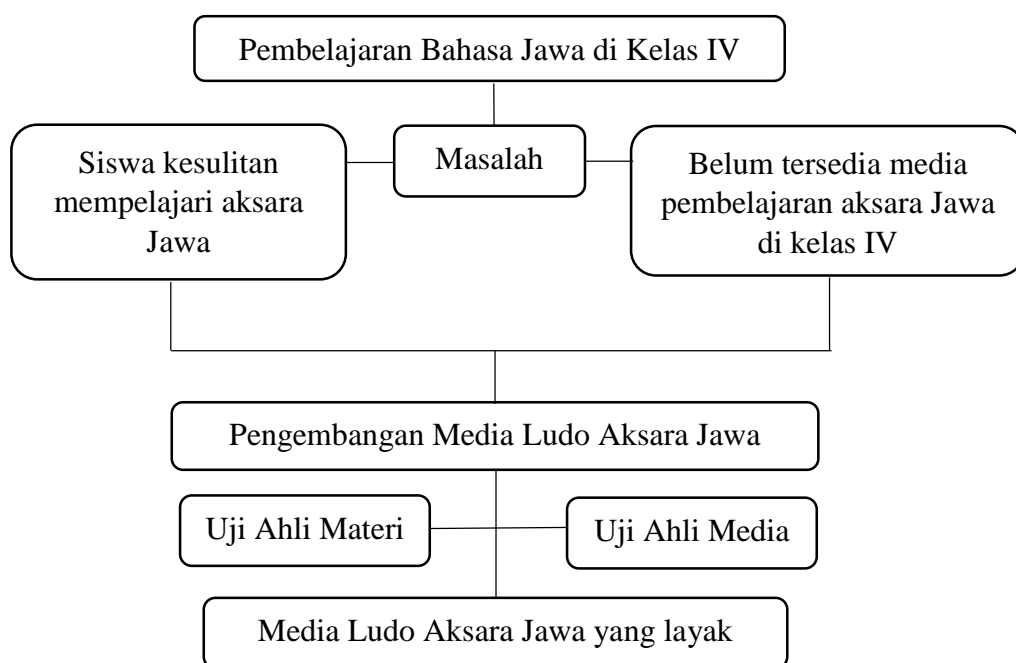
layak. Oleh karena itu, media pembelajaran DORI dikembangkan pada materi bangun datar dengan menggunakan permainan agar peserta didik belajar dengan menyenangkan, kreatif, dan berfikir kritis bersama kelompok. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media permainan ludo, sedangkan perbedaannya adalah konten materinya.

C. Kerangka Pikir

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah dengan penutur terbanyak di Indonesia. Namun, kini kualitas dan kuantitas penuturnya mulai menurun dari generasi ke generasi. Banyak anak muda yang kurang mampu berbahasa Jawa dengan benar. Oleh karena itu, pemerintah daerah mengeluarkan Peraturan Gubernur No. 64 Tahun 2013 yang mengatur tentang kewajiban untuk memuat mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa pada jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Aplikasi mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah ternyata kurang maksimal. Mata pelajaran ini kurang diminati siswa. Masalah tersebut terjadi di kelas IV SD Negeri Berbah 2. Mereka menganggap bahwa bahasa Jawa adalah pelajaran yang sulit karena banyaknya materi dan tingkatan dalam penggunaan bahasanya. Materi bahasa Jawa di kelas IV adalah *unggah ungguh*, *macapat*, wayang, teks informatif, dan aksara Jawa. Materi yang kompleks tersebut disampaikan berbekal buku paket dan lks, belum menggunakan media pembelajaran.

Aksara Jawa merupakan salah satu materi yang menurut siswa sulit. Bentuk hurufnya yang berbeda dari yang selama ini dipelajari serta jarang ditemui, membuat siswa menjadi asing dan sulit untuk menghafalkannya. Awalnya, siswa

penasaran dengan materi aksara Jawa. Namun, saat sudah masuk pada pembahasan tersebut, siswa justru merasa kesulitan. Karena di kelas tersebut juga belum tersedia media pembelajaran untuk mengajarkan aksara Jawa, peneliti berinisiatif mengembangkan media untuk mengatasi masalah tersebut, yakni mengembangkan media Ludo aksara Jawa. Media ini dapat membantu siswa agar tertarik belajar aksara Jawa sehingga dapat memudahkan mereka menghafalkannya. Harapannya, keterampilan siswa untuk membaca aksara Jawa akan meningkat.



Gambar 3. Kerangka Berpikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana cara mengembangkan media ludo aksara Jawa?
- 2) Bagaimana penilaian ahli media terkait media ludo aksara Jawa?
- 3) Bagaimana penilaian ahli materi terkait media ludo aksara Jawa?
- 4) Bagaimana tanggapan siswa terkait media ludo aksara Jawa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk hasil dari analisis kebutuhan subjek yang diteliti. Penelitian pengembangan juga digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat luas (Sugiyono, 2015: 407).

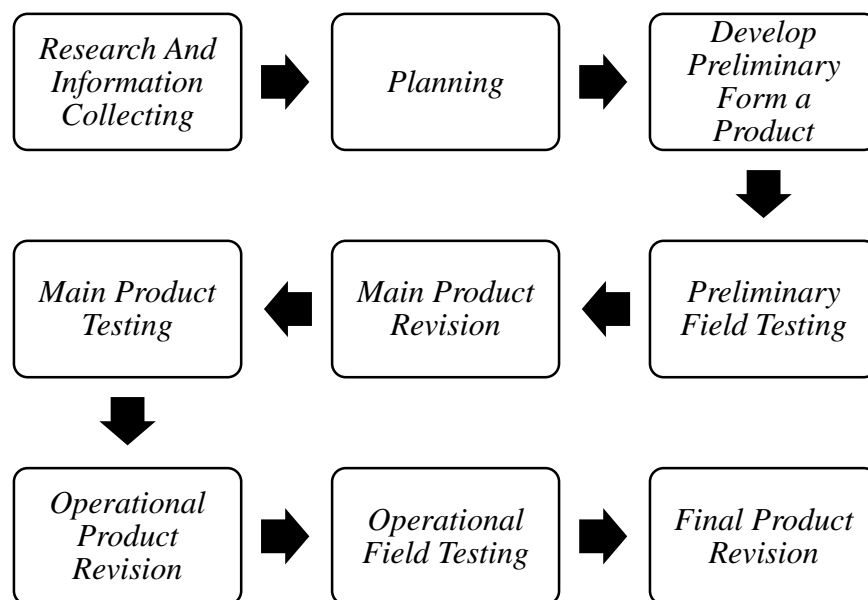
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Borg and Gall*. Pada model ini terdapat 10 tahap yang harus dilakukan, yakni 1) *research and information collecting*, 2) *planning*, 3) *develop preliminary form a product*, 4) *preliminary field testing*, 5) *main product revision*, 6) *main product testing*, 7) *operational product revision*, 8) *operational field testing*, 9) *final product revision*, dan 10) *dissemination and implementation* (Borg and Gall, 1983: 775). Model pengembangan ini memiliki 10 tahapan, tetapi peneliti hanya akan melakukan langkah hingga tahap ke 9, yakni *final product revision* atau revisi akhir. Hal itu dilakukan karena menyesuaikan kemampuan, waktu, dan biaya penelitian di lapangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis visual, yakni Ludo Aksara Jawa yang diperuntukan untuk kelas IV. Produk ini berupa permainan Ludo yang telah dimodifikasi agar dapat digunakan untuk membantu pembelajaran aksara Jawa. Desain papan permainan dibuat sederhana

dan dilengkapi papan bongkar pasang aksara Jawa serta kartu soal. Penelitian ini akan dilakukan pada kelas IV di SD Negeri Berbah 2.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media ini dilakukan berdasar langkah-langkah yang telah dirumuskan oleh Borg and Gall (1983: 775). Namun, penelitian pengembangan ini hanya akan dilakukan hingga langkah ke sembilan, karena keterbatasan peneliti terkait kemampuan, waktu, dan biaya. Berikut alur penelitian pengembangan media Ludo Aksara Jawa.



Gambar 4. Alur Penelitian Pengembangan

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal (*Research and Information Collecting*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan observasi dan wawancara pada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran bahasa Jawa, sekaligus mengamati karakteristik siswa kelas tersebut. Berdasarkan hasil pengumpulan data

awal tersebut, dapat disimpulkan beberapa hal, yakni 1) metode mengajar yang digunakan guru berupa ceramah dan penugasan, 2) belum ada media pembelajaran yang mendukung pengajaran materi aksara Jawa, 3) siswa belum mampu membaca aksara Jawa dengan lancar, dan 4) sumber belajar utama adalah buku paket dan lembar kerja siswa.

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti memfokuskan pada belum tersedianya media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran penting untuk dilakukan, mengingat materi aksara Jawa yang cukup sulit dan jarang ditemui siswa pada kehidupan sehari-hari. Media yang akan dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV, yaitu aktif dan senang bermain (Desmita, 2011: 35). Widiasworo (2015: 130-131) mengatakan bahwa belajar sambil bermain merupakan cara yang efektif untuk mengajak siswa memperoleh pengetahuan. Permainan bertujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Terdapat berbagai macam jenis permainan yang dapat menjadi pilihan, salah satunya adalah permainan ludo. Prasetyono (2007: 65) menyebutkan bahwa ludo bisa dimodifikasi agar dapat digunakan untuk merangsang anak untuk belajar membaca. Modifikasi permainan itu dapat diaplikasikan juga dalam belajar membaca aksara Jawa.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah kendala tentang terbatasnya media pembelajaran aksara Jawa dapat diatasi dengan pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik anak. Media yang akan dikembangkan adalah permainan ludo. Selama ini guru kelas IV SD Negeri Berbah 2 belum pernah mencoba mengajar aksara Jawa dengan permainan, sehingga pengembangan media

ini dapat dicoba. Hasil dari pengembangan media ini diharapkan dapat a) memotivasi siswa untuk belajar aksara Jawa, b) siswa dapat berlatih membaca aksara Jawa, dan c) guru mendapatkan cara baru untuk mengajar aksara Jawa.

2. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti merencanakan langkah dalam pengembangan Ludo Aksara Jawa. Uraianya adalah sebagai berikut.

a. Menentukan materi ajar dan tujuan pembelajaran

Materi pembelajaran disesuaikan dengan Peraturan Gubernur No. 64 Tahun 2013 tentang bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib. Berdasarkan Pergub tersebut, materi tentang aksara Jawa yang diajarkan pada kelas IV antara lain.

Tabel 5. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Materi Aksara Jawa Kelas IV

Kompetensi Inti	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
Kompetensi Dasar	Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa <i>nglegena</i> , dan yang menggunakan sandhangan swara, lan <i>panyigeg</i> .

Berdasarkan KI dan KD yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat membaca aksara Jawa *Legena*, *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*
- 2) Siswa dapat membaca kata dengan aksara Jawa *Legena*, memiliki *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*
- 3) Siswa dapat membaca kalimat dengan aksara Jawa *Legena*, memiliki *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*.

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut, maka materi pembelajaran yang ada dalam media Ludo Aksara Jawa yakni.

- 1) Tulisan dengan aksara Jawa *Legena*, *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*
 - 2) Tulisan kata dengan aksara Jawa *Legena*, memiliki *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*
 - 3) Tulisan kalimat dengan aksara Jawa *Legena*, memiliki *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*.
- b. Pembuatan desain awal ludo aksara Jawa sesuai dengan Pergub No 64 tahun 2013
 - c. Menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran
3. Pengembangan Produk Awal (*Develop Preliminary Form a Product*)

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi. Peneliti melakukan validasi produk awal Ludo Aksara Jawa setelah produk selesai dibuat. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Apabila kedua tahap validasi tersebut media telah dinyatakan layak, maka penelitian akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 36) menjelaskan bahwa pengujian lapangan awal dilakukan pada satu sampai tiga sekolah menggunakan enam sampai duabelas subjek. Peneliti memodifikasi jumlah tersebut dengan menyesuaikan kondisi lapangan. Modifikasi ini didasarkan pada pendapat Sadiman, dkk (2006: 183) yang

mengatakan bahwa tahap evaluasi satu lawan satu membutuhkan dua siswa atau lebih yang dapat mewakili populasi. Kedua siswa yang dipilih tersebut merupakan jumlah minimal. Sebaiknya, siswa yang dipilih memiliki kemampuan yang berbeda, satu siswa mempunyai kemampuan umumnya di bawah rata-rata dan siswa lain yang di atas rata-rata.

Peneliti akan melakukan uji coba lapangan awal ini pada tiga orang siswa kelas IV B SD Negeri Berbah 2. Tujuan dari uji coba lapangan awal adalah untuk mengetahui kinerja dan kelayakan produk yang sudah dinyatakan layak oleh ahli media dan materi dalam skala yang kecil, kemudian mendapatkan evaluasi, kritik serta saran dari subyek coba untuk pengembangan produk agar menjadi lebih baik. Pengumpulan datanya menggunakan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Hasilnya kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

5. Revisi Produk Utama (*Main Product Revision*)

Revisi produk dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan awal. Revisi ini didasarkan pada tanggapan dan saran dari angket yang diisi oleh siswa. Peneliti menganalisis kekurangan media, kemudian memperbaikinya. Setelah itu, media diujicobakan kembali.

6. Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 36) menjelaskan bahwa uji coba lapangan utama dilakukan pada lima sampai lima belas sekolah dengan tigapuluh hingga seratus subjek. Namun, peneliti akan memodifikasi jumlah tersebut sesuai dengan kondisi lapangan. Modifikasi yang dilakukan peneliti menggunakan pendapat dari

Sadiman, dkk. Sadiman, dkk (2006: 184) mengungkapkan bahwa pada tahap uji coba lapangan kecil dapat dilakukan kepada sepuluh sampai dua puluh siswa yang dapat mewakili populasi. Siswa yang dipilih sebaiknya dapat mewakili karakteristik populasi. Sampel tersebut terdiri dari siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki dan perempuan dari berbagai usia dan latar belakang.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menggunakan dua belas orang siswa yang memiliki perbedaan karakteristik, yakni siswa pandai, sedang, dan kurang pandai kelas IV B SD Negeri Berbah 2. Tujuan dari uji coba lapangan utama adalah untuk mengetahui kinerja dan kelayakan produk pada lingkup subyek coba yang lebih luas, setelah diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi uji coba lapangan awal. Kemudian, uji coba lapangan utama ini akan direspon siswa menggunakan angket, hasilnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

7. Revisi Produk Operasional (*Operasional Product Revision*)

Revisi produk dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan utama. Revisi ini didasarkan pada tanggapan dan saran dari angket yang diisi oleh siswa. Peneliti menganalisis kekurangan media, kemudian memperbaikinya. Setelah itu, media diujicobakan kembali.

8. Uji Coba Lapangan Operasional (*Operational Field*)

Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 36) mengatakan bahwa uji coba lapangan dilakukan pada sepuluh sampai tigapuluh sekolah dengan empatpuluh hingga empat ratus subjek. Namun, peneliti akan memodifikasi jumlah subjeknya disesuaikan dengan kondisi lapangan. Uji coba lapangan ini dimodifikasi menggunakan pendapat dari Sadiman, dkk. Sadiman, dkk (2006: 185) mengungkapkan bahwa

pada tahap uji coba lapangan membutuhkan tiga puluh siswa dengan karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, dan lainnya) sesuai dengan karakteristik sasaran. Namun, peneliti kembali akan memodifikasi jumlahnya, disesuaikan dengan jumlah siswa kelas IV A SD Negeri Berbah 2, yakni 26 orang siswa. Uji coba operasional ditujukan untuk mengetahui kinerja dan kelayakan produk yang sudah diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi uji lapangan utama, pada lingkup subyek coba yang lebih luas. Selain itu, uji lapangan operasional juga bertujuan untuk menentukan kesiapan suatu produk untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah. Apabila terdapat perbaikan, dilakukan revisi produk akhir hingga produk benar-benar layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

9. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Pada tahap revisi produk akhir, dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan operasional. Media Ludo Aksara Jawa disempurnakan berdasarkan revisi dalam setiap uji coba. Media ini merupakan hasil revisi dari uji lapangan dan telah dinyatakan valid serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa kelas IV sekolah dasar.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan setelah proses perencanaan produk selesai dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan peneliti. Respon tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media agar layak untuk digunakan dalam pembelajaran aksara

Jawa. Uji coba dilakukan berdasarkan pendapat Sadiman, dkk (2006: 183-185), yakni sebagai berikut.

a. Uji coba lapangan awal

Uji coba satu-satu dilakukan pada 3 siswa kelas IV B SD Negeri Berbah 2 sebagai subjek uji coba yang mewakili kemampuan dari berbagai tingkat kecerdasan. Uji coba diawali dengan pemberian materi pengantar aksara Jawa. Siswa diberikan penjelasan mengenai aturan permainan. Siswa diperbolehkan bermain, sedangkan guru berputar dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk membimbing siswa yang merasa kesulitan. Apabila permainan sudah selesai, siswa diminta mengerjakan soal latihan yang terdapat pada *buku panuntun*.

b. Uji coba lapangan utama

Uji coba kelompok sedang dilakukan pada 12 siswa kelas IV B SD Negeri Berbah 2 sebagai subjek uji coba yang dipilih secara acak. Uji coba diawali dengan pemberian materi pengantar aksara Jawa, dilanjutkan dengan pembagian siswa ke dalam kelompok beranggotakan 4 siswa. Siswa diberikan penjelasan mengenai aturan permainan. Siswa diperbolehkan bermain, sedangkan guru berputar dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk membimbing siswa yang merasa kesulitan. Apabila permainan sudah selesai, siswa diminta mengerjakan soal latihan yang terdapat pada *buku panuntun*.

c. Uji coba lapangan operasional

Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas IV A SD Negeri Berbah 2 yang berjumlah 26 siswa. Uji coba diawali dengan pemberian materi pengantar aksara Jawa, dilanjutkan dengan pembagian siswa ke dalam kelompok

beranggotakan 2-4 siswa. Siswa diberikan penjelasan mengenai aturan permainan. Siswa diperbolehkan bermain, sedangkan guru berputar dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk membimbing siswa yang merasa kesulitan. Apabila permainan sudah selesai, siswa diminta mengerjakan soal latihan yang terdapat pada *buku panuntun*.

2. Subjek Coba

Penelitian pengembangan media Ludo Aksara Jawa ini dilakukan pada kelas IV A dan B SD Negeri Berbah 2 yang beralamatkan di Krikilan, Tegaltirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta.

a. Uji coba lapangan awal

Pada uji coba lapangan awal, subyek cobanya adalah tiga siswa kelas IV B yang mewakili kemampuan dari berbagai tingkat kecerdasan. Pemilihan subyek coba ini melalui rekomendasi guru kelas IV B.

b. Uji coba lapangan utama

Pada uji coba lapangan utama, subyek cobanya adalah dua belas siswa kelas IV B yang mewakili kemampuan dari berbagai tingkat kecerdasan. Pemilihan subyek coba ini melalui rekomendasi guru kelas IV B.

c. Uji coba lapangan operasional

Pada uji coba lapangan operasional, subyek cobanya adalah seluruh siswa kelas IVA yang berjumlah 26 anak. Seluruh siswa ini mewakili kemampuan dari berbagai tingkat kecerdasan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

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

a. Wawancara

Widoyoko (2017: 33) mengartikan wawancara sebagai suatu proses tanya jawab atau dialog secara lisan antara pewawancara dengan responden atau orang yang diinterview dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara semi terstruktur pada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2. Wawancara dilakukan ketika studi pendahuluan untuk mencari masalah yang ingin diteliti. Selain itu, wawancara juga dilakukan dalam uji coba produk, untuk mengetahui saran sebagai pertimbangan perbaikan produk.

b. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Hasil pengamatan tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk catatan (Widoyoko, 2017: 45). Teknik ini digunakan untuk mengetahui keadaan lapangan untuk mengetahui kendala serta mencari solusinya. Pada penelitian ini, observasi dilakukan dalam studi pendahuluan untuk mencari masalah dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri Berbah 2.

c. Angket

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015: 216). Angket digunakan oleh peneliti untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Angket ini dipakai untuk memperoleh data dari siswa, ahli materi, dan ahli media. Hasil angket tersebut kemudian dianalisis untuk mengevaluasi produk Ludo Aksara Jawa. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan peneliti pada setiap uji coba. Sedangkan angket untuk ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Pedoman Wawancara pada Guru

Pedoman ini merupakan pedoman wawancara semi terstruktur untuk mendapatkan informasi mengenai kendala yang dialami oleh guru kelas IV SD Negeri Berbah 2 dalam mengajarkan pelajaran Bahasa Jawa. Pedoman wawancara pada guru adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Pedoman Wawancara pada Guru

No	Indikator
1.	Kurikulum yang digunakan
2.	Kegiatan belajar mengajar pelajaran bahasa Jawa
3.	Media yang digunakan dalam pembelajaran
4.	Materi yang sulit diajarkan pada siswa
5.	Minat siswa terhadap materi aksara Jawa
6.	Solusi yang pernah dilakukan

b. Pedoman Wawancara pada Siswa

Pedoman ini merupakan pedoman wawancara semi terstruktur untuk mendapatkan informasi mengenai kesulitan siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Pedoman wawancara pada guru adalah sebagai berikut. Pedoman wawancara pada guru siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Pedoman Wawancara pada Siswa

No	Indikator
1.	Materi bahasa Jawa yang paling sulit
2.	Alasan tidak menyukai materi itu
3.	Cara belajar materi menggunakan permainan

c. Pedoman Observasi Kelas

Pedoman ini digunakan sebagai panduan untuk mendapatkan gambaran pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV. Pedoman observasi adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Pedoman Observasi

No	Indikator
1.	Kondisi pembelajaran di kelas
2.	Aktivitas di dalam kelas
3.	Kesediaan sarana (media pembelajaran) di kelas

d. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Angket untuk penilaian media oleh ahli materi dibuat berdasarkan teori dari Suprihatiningrum (2013: 234), Sudjana dan Rivai (2010: 4), dan Wahono (2006) mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan uraian teori-teori yang telah dituliskan pada kajian pustaka, akan dirangkum menjadi acuan dalam pembuatan angket penilaian ahli materi, yakni: (a) kesesuaian materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, (b) sistematis, urutan, dan logika jelas, (c) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, (d) sesuai dengan taraf berpikir siswa, (e) interaktivitas siswa dengan media, (f) penumbuhan motivasi belajar, dan (g)

kegunaan media. Teori tersebut akan diturunkan menjadi aspek yang menjadi penilaian ahli materi, yaitu: (a) keselarasan dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, (b) kualitas penyajian materi, (c) kelengkapan dan kualitas media, (d) partisipasi siswa, dan (e) kebermanfaatan media. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, akan dijabarkan menjadi indikator penilaian oleh ahli materi. Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan untuk validasi materi Ludo Aksara Jawa.

Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor
1.	Keselarasan dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti	1
		Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	2
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Kualitas penyajian materi	Penyampaian materi sesuai dengan jenjang kelas	4
		Materi disajikan secara runtut	5
		Kemenarikan penyajian materi	6
3.	Kelengkapan dan kualitas media pembelajaran	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	7
		Penggunaan bahasa sesuai tingkat kognitif siswa	8
		Ketersediaan kunci jawaban	9
4.	Partisipasi siswa	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	10
		Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	11
		Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	12
5.	Kebermanfaatan media	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	13
		Kebermanfaatan media bagi guru	14

e. Instrumen Penilaian Ahli Media

Angket untuk penilaian oleh ahli media dibuat berdasarkan teori dari Smaldino (2014: 78), Arsyad (1997: 107-108), Wahono (2006), serta Sudjana dan Rivai (2010: 4) mengenai unsur-unsur media visual, kriteria pengembangan media, dan

kriteria pemilihan media. Berdasarkan uraian teori-teori tersebut yang telah dituliskan pada kajian pustaka, akan dirangkum menjadi lebih sederhana, yakni: (1) dokumentasi program media yang lengkap, (2) *usabilitas*, (3) *mantainable*, (4) *reusable*, (5) ukuran, (6) huruf, (7) warna, (8) keseimbangan, (9) keterpaduan, (10) kesederhanaan, (11) sesuai dengan taraf berpikir siswa, (12) interaktivitas siswa dengan media, dan (13) kegunaan media. Teori tersebut kemudian dibuat menjadi aspek-aspek yang menjadi acuan dalam membuat indikator penilaian ahli media, yakni (1) fisik media, (2) kemenarikan visual media, (3) partisipasi siswa, (4) kegunaan media. Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan untuk validasi media.

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor
1.	Fisik media	Kelengkapan petunjuk penggunaan media	1
		Kemudahan penggunaan media	2
		Kemudahan media untuk disimpan	3
		Media dapat dipakai pembelajaran selanjutnya	4
		Ketahanan media	5
2.	Kemenarikan visual media	Ketepatan ukuran media dan komponennya	6, 7
		Ketepatan pemilihan huruf	8, 9
		Ketepatan pemilihan warna	10
		Kesesuaian proporsi dalam media	11
		Sederhana dan menarik	12
3.	Partisipasi siswa	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa	13
		Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	14
4.	Kebermaknaan media	Media dapat membantu siswa mengetahui dan memahami materi	15
Jumlah			15

f. Instrumen Penilaian Uji Coba Siswa

Angket untuk respon uji coba pada siswa dibuat berdasarkan teori dari Wahono (2006), Sudjana dan Rivai (2010: 4), Suprihatiningrum (2013: 320), Smaldino (2014: 78) serta Arsyad (1997: 107-108) mengenai kriteria pemilihan dan

pengembangan media. Berdasarkan uraian teori-teori tersebut yang telah dituliskan pada kajian pustaka, akan dirangkum menjadi lebih sederhana, yakni: (1) sistematis, urut, dan logika jelas, (2) kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, (3) sesuai dengan taraf berpikir siswa, (4) pengaturam, (5) keseimbangan, (6) kesederhanaan, (5) menarik, (6) interaktivitas media dengan siswa, (7) konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, dan (8) kegunaan media. Teori tersebut kemudian dibuat menjadi aspek-aspek yang menjadi acuan dalam membuat indikator penilaian ahli media, yakni (1) kualitas penyajian materi, (2) kemudahan penggunaan media, (3) kemenarikan visual media, (4) partisipasi siswa, (5) evaluasi, dan (6) kebermanaknaan media. Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan untuk uji coba media Ludo Aksara Jawa pada siswa. Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan untuk uji coba media Ludo Aksara Jawa pada siswa.

Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba pada Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor
1.	Kualitas penyajian materi	Kelengkapan materi	1
		Keruntutan penyajian materi	2
		Kemenarikan penyajian materi	3
2.	Kemudahan penggunaan media	Kelengkapan petunjuk penggunaan media	4
		Kemudahan penggunaan media	5
3.	Kemenarikan visual media	Ketepatan ukuran media dan komponennya	6
		Ketepatan pemilihan huruf	7
		Ketepatan pemilihan warna	8
		Ketepatan penggunaan gambar	9
		Kreativitas pengembangan media	10
4.	Partisipasi siswa	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa	11
		Keterlibatan siswa menggunakan media	12
5.	Evaluasi	Keterkaitan soal dengan materi	13
6.	Kebermaknaan media	Media dapat membantu siswa mengetahui dan memahami materi	14
		Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	15
Jumlah			15

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif didapat dari instrumen yang dibuat menggunakan skala linkert. Skala linkert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat tentang suatu produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2015: 165). Skala ini terdiri dari lima alternatif jawaban, yakni sebagai berikut.

Tabel 12. Skala Penilaian

No	Skala Penilaian	Nilai Skala
1.	Sangat Kurang	1
2.	Kurang	2
3.	Cukup	3
4.	Baik	4
5.	Sangat Baik	5

Pada penelitian ini, data yang dianalisis untuk kelayakan media pembelajaran adalah hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan siswa. Perhitungan rata-rata kelayakan media pembelajaran menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menghitung skor total rata-rata setiap aspek

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

Keterangan:

xi : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor setiap aspek

n : jumlah penilai

2. Menghitung rata-rata skor total

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

Keterangan:

X_r : skor rata-rata keseluruhan $\sum x$: jumlah skor keseluruhan

n : jumlah penilai

3. Menghitung skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif.

Setelah mengetahui hasil rata-rata dari setiap penilaian, skor dikonversi menjadi data kualitatif untuk mengetahui kelayakannya. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorisasian menurut Widoyoko (2010: 238).

Tabel 13. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 5

No.	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	$X > M_i + 1,8 \times S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
2.	$M_i + 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,1$	Baik
3.	$M_i - 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,3$	Cukup
4.	$M_i - 1,8 S_{bi} < X \leq M_i - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,5$	Kurang
5.	$X \leq M_i - 1,8 S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = Skor aktual (skor yang dicapai)

M_i = Rerata skor ideal

$= (1/2) (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

S_{bi} = simpangan baku skor ideal

$= (1/6) (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

Tingkat kelayakan media dapat dihitung setelah menghitung skor rata-rata dari masing-masing validasi, dan uji coba yang dikonversikan menjadi data kualitatif pada tabel di atas. Berdasarkan tabel klasifikasi tingkat kelayakan di atas, media dikatakan layak apabila mendapat nilai validasi minimal 3,41.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Langkah-langkah Sistematis Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran Ludo Aksara Jawa di kelas IV sekolah dasar ini berdasarkan model pengembangan Borg and Gall. Namun, langkah penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap ke sembilan dari sepuluh tahap yang seharusnya dilakukan, yakni revisi produk akhir. Hal tersebut dilakukan karena keterbatasan peneliti untuk melakukan tahap ke sepuluh, yaitu diseminasi produk. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil pengembangan.

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal (*Research and Information Collecting*)

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dilakukan melalui observasi dan wawancara di SD Negeri Berbah 2. Tahap ini dilakukan untuk menemukan permasalahan dan kebutuhan. Peneliti melakukan wawancara pada Ibu D, S.Pd. selaku guru kelas IVA pada hari Rabu, 16 Januari 2019. Wawancara tersebut difokuskan pada kegiatan belajar mengajar Bahasa Jawa, media yang digunakan, materi yang sulit diajarkan, minat siswa terhadap materi aksara Jawa, solusi yang sudah dilakukan oleh guru, serta tingkat pengetahuan dan keterampilan anak tentang materi aksara Jawa.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Berbah 2 menunjukkan bahwa materi pelajaran bahasa Jawa yang cukup sulit diajarkan oleh guru adalah aksara Jawa. Selama ini guru hanya menggunakan buku paket dan lks dalam menyampaikan materi, karena media pembelajaran belum tersedia di kelas. Minat

siswa belajar materi ini juga cukup rendah, karena menganggapnya sulit. Hal tersebut berdampak pada nilai siswa yang kurang memuaskan. Guru menargetkan pada siswa untuk menghafalkan lima aksara Jawa setiap minggunya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Namun, cara tersebut kurang maksimal karena siswa hanya bisa saat dites, sedangkan ketika diminta untuk membaca aksara Jawa secara acak, mereka bingung.

Peneliti juga melakukan wawancara pada beberapa siswa kelas IV secara acak. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa materi bahasa Jawa yang dianggap sulit oleh siswa adalah wayang dan aksara Jawa. Menurut mereka, aksara Jawa memiliki banyak huruf dan sukar untuk dihafalkan, sehingga membuat mereka kesulitan untuk membaca dan menuliskannya. Hal itu membuat mereka malas dan enggan untuk mempelajarinya. Ketika peneliti menanyakan jenis pembelajaran yang disukai siswa, mereka menjawab belajar menggunakan permainan.

Peneliti juga melakukan observasi di kelas IV SD Negeri Berbah 2 untuk mengetahui aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa terkait pembelajaran aksara Jawa. Observasi dilakukan pada hari Sabtu, 19 Januari 2019. Adapun aspek yang diamati pada observasi ini adalah seputar kondisi pembelajaran di kelas, aktivitas pembelajaran di kelas, serta ketersediaan media pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan materi dari guru, kemudian siswa diminta mengerjakan latihan soal di buku paket. Guru mengkonfirmasi jawaban dengan cara menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan jawabannya di depan kelas. Kegiatan siswa juga belum terlihat menonjol, karena kegiatan yang dilakukan hanya seputar

mengerjakan soal dan mencocokkannya menggunakan papan tulis. Pembelajaran belum menggunakan media yang bisa digunakan siswa secara langsung. Lagi pula, di kelas juga tidak nampak adanya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar aksara Jawa siswa masih rendah, sehingga membuat keterampilan mereka untuk membaca dan menulisnya rendah. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran dengan konsep yang menyenangkan untuk mengajarkan aksara Jawa.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan produk dilakukan dengan menganalisis karakteristik siswa kelas IV, menentukan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan pembuatan desain awal media.

a. Menganalisis karakter siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2

Desmita mengatakan bahwa anak usia 6-12 tahun lebih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (2011: 35). Hal tersebut sesuai dengan temuan peneliti di lapangan bahwa siswa cukup aktif dan lebih suka belajar bila sambil bermain. Hasil observasi dan wawancara mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dengan materi aksara Jawa yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Saat wawancara, siswa mengatakan bahwa mereka lebih menyukai belajar menggunakan permainan. Permainan yang dapat dimainkan dengan menyenangkan tanpa membutuhkan ruang yang luas adalah permainan papan. Prasetyono (2007: 65) menyebutkan bahwa ludo bisa dimodifikasi agar dapat digunakan untuk

merangsang anak untuk belajar membaca. Modifikasi permainan itu dapat diaplikasikan juga untuk membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa. Media ini akan memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat belajar dengan cara menyenangkan dan mencobanya secara langsung.

b. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD

Kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran bahasa Jawa kelas empat sekolah dasar sesuai dengan Peraturan Gubernur No 64 tahun 2013 adalah sebagai berikut.

Tabel 14. KI dan KD Muatan Lokal Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Jawa sebagai bahasa ibu dan sarana pembelajaran etika.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru	2.5 Memiliki kepedulian dan tanggung jawab terhadap kelestarian aksara Jawa.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.5 Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa nglegena, dan yang menggunakan sandhangan swara, lan panyigeg.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.5 Menulis kata dan kalimat beraksara Jawa nglegena, dan yang menggunakan sandhangan swara, lan panyigeg.

Berdasarkan KI dan KD yang tertulis di atas, kompetensi yang sesuai dengan materi aksara Jawa adalah KI 3 dan KD 3.5, rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15. KI dan KD Materi Aksara Jawa Kelas IV

Kompetensi Inti	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
Kompetensi Dasar	Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa <i>legena</i> , dan yang menggunakan sandhangan swara, lan panyigeg.

Selanjutnya, dibuat indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan KI dan KD tersebut. Aksara Jawa pertama kali dikenalkan pada siswa di kelas IV sekolah dasar. Hal itu menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih dalam tahap pengenalan terhadap aksara Jawa. Media ini didesain agar dapat digunakan siswa sebagai alat untuk membantu mereka belajar menghafal dan membaca aksara Jawa. Bisa disimpulkan bahwa media ini membantu siswa mengasah keterampilan mekanis atau membaca permulaan. Broughton (Tarigan, 2008: 12-13) menyebutkan bahwa aspek yang harus diperhatikan saat mengajarkan keterampilan membaca permulaan adalah pengenalan huruf, unsur-unsur linguistik, hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi, serta kecepatan membaca ke taraf lambat. Berdasarkan teori tersebut, dapat dibuat indikator dan materi yang dibutuhkan agar media ini memiliki konten materi yang sesuai. Materinya berupa soal-soal untuk mengasah keterampilan siswa membaca huruf, kata, dan kalimat beraksara Jawa dan *sandhangan*. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut.

Tabel 16. KD dan Indikator Materi Aksara Jawa Kelas IV

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa nglegena, dan yang menggunakan sandhangan swara, dan panyigeg.	3.5.1 Mampu menunjukan dua puluh aksara <i>legena</i>
	3.5.2 Mampu menunjukan <i>sandhangan swara</i> dan <i>panyigeg</i>
	3.5.3 Mampu membaca kata dalam aksara Jawa yang mengandung <i>sandhangan swara</i> dan <i>panyigeg</i>
	3.5.4 Mampu membaca kalimat dalam aksara Jawa yang mengandung <i>sandhangan swara</i> dan <i>panyigeg</i>

Rincian tujuan pembelajaran yang dapat dibuat berdasarkan KD dan indikator di atas adalah sebagai berikut.

- 1) Melalui kegiatan permainan, siswa mampu menunjukan dua puluh aksara Jawa *legena* dengan benar.
- 2) Melalui kegiatan permainan, siswa mampu menunjukan *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg* dengan tepat.
- 3) Melalui kegiatan permainan, siswa mampu membaca kata dalam aksara Jawa yang mengandung *sandhangan swara* dan *panyigeg* dengan benar.
- 4) Melalui kegiatan permainan, siswa mampu membaca kalimat dalam aksara Jawa yang mengandung *sandhangan swara* dan *panyigeg* dengan benar.

Materi pembelajaran yang tercangkup dalam media Ludo Aksara Jawa yakni.

- 1) Tulisan dengan aksara Jawa *Legena*, *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*
- 2) Tulisan kata dengan aksara Jawa *Legena*, memiliki *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*
- 3) Tulisan kalimat dengan aksara Jawa *Legena*, memiliki *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg*.

c. Pembuatan Desain Awal Media

Desain bentuk awal media Ludo aksara Jawa dilakukan dengan membuat *prototype* terlebih dahulu. Peneliti mendesain konten media menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Pada proses perencanaan desain awal ini, peneliti mempertimbangkan prinsip-prinsip pengembangan media yang dikemukakan oleh Arsyad (1997: 107-108). Penjelasan mengenai prinsip-prinsip pengembangan media yang menjadi pertimbangan dalam mengembangkan produk adalah sebagai berikut.

a. Kesederhanaan

Kesederhanaan yang dimaksud peneliti untuk mengembangkan media Ludo Aksara Jawa adalah jumlah komponen yang digunakan. Media ini memiliki beberapa komponen utama, yakni papan permainan, papan aksara Jawa, *kertu pitakonan*, buku *panuntun*, kartu bintang, bidak, dan dadu. Selain komponen yang tidak banyak, peneliti juga memperhatikan kesederhanaan detail dalam setiap komponen, seperti pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, warna, dan cara penggunaannya.

Desain media ini menggunakan beberapa font dengan ukuran yang berbeda-beda. Pada *kertu pitakonan* dan buku *panuntun* menggunakan jenis huruf *Adobe Heiti Std R* (12 pt), *Habo Std* (52 pt), *Cooper Std Black* (86 pt), *New Kramawirya* (24 pt), dan *Tuladha Jejeg* (12 pt). Sedangkan jenis huruf kotak menggunakan *Arial Rounded MT Bold* (36 pt). Font tersebut dipilih dengan pertimbangan ketegasan huruf, kejelasan, dan keterbacaan. Warna yang dipilih oleh peneliti untuk warna bidak adalah warna kuning, merah, hijau, dan biru. Pemilihan warna itu bertujuan

agar mudah dibedakan oleh siswa dan cukup mencolok. Peneliti memilih warna hitam untuk huruf bertujuan untuk memudahkan siswa dalam membacanya. Desain gambar papan permainan juga dibuat sederhana agar siswa tidak bingung dengan alur yang harus dilalui bidak. Pun dengan aturan permainan, dibuat sederhana agar siswa mudah memahaminya.

b. Keterpaduan atau Kesatuan

Ludo Aksara Jawa memiliki beberapa komponen, yakni papan permainan, papan aksara Jawa, *kertu pitakonan*, dadu, pion, kartu bintang, dan buku *panuntun*. Keseluruhan komponen tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain, memiliki fungsinya masing-masing sehingga dapat tercipta satu permainan ludo yang utuh. Komposisi tulisan, warna, gambar, dan bentuk dalam media ini juga dipadukan dengan baik, sehingga diharapkan mampu menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

c. Penekanan

Ludo Aksara Jawa dirancang untuk dapat dimainkan lebih dari sekali. Karena itulah, pengembangan media ini lebih ditekankan pada keawetan bahan pembuatan media. Peneliti memilih bahan baku yang sekiranya dapat bertahan dalam jangka waktu lama. Kotak tempat penyimpanan, papan permainan, dan papan aksara Jawa terbuat dari kertas ivory 260. Kotak dan papan permainan ditemplei stiker kualitas baik yang anti air agar tahan lama. Pemilihan warna pada stiker juga dilakukan dengan memilih warna yang tajam sehingga menarik perhatian siswa. Peneliti mencetak kertas *kertu pitakonan* dan kartu bintang menggunakan kertas ivory 230.

Pemilihan kertas yang cukup tebal ini bertujuan agar tidak mudah sobek sehingga tahan lama.

d. Keseimbangan

Keseimbangan yang dimaksud dalam media Ludo Aksara Jawa ini adalah bentuk media yang proporsional untuk dimainkan siswa secara berkelompok dengan anggota 2-4 orang. Media harus dapat dilihat dan dijangkau oleh keseluruhan siswa dalam kelompok. Papan permainan media ini berukuran 32 cm x 32 cm. Dengan ukuran tersebut, siswa dapat melihat dan menjangkau seluruh siswa dalam kelompok. *Kertu pitakonan* dibuat dengan ukuran 6 cm x 10 cm agar dapat terbaca dengan jelas oleh siswa. Papan aksara Jawa dibuat dengan ukuran 30 cm x 20 cm, sedangkan buku panduan dicetak dengan ukuran A5 agar mudah disimpan dan dapat dibaca dengan nyaman. Pemilihan ukuran dalam setiap komponen media ini bertujuan agar memenuhi unsur keseimbangan.

e. Warna

Pemilihan warna merupakan salah satu hal yang penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pembuatan media Ludo Aksara Jawa memilih warna-warna cerah dan mencolok agar menarik perhatian siswa untuk belajar, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Breed dan Katz (Pujiriyanto, 2005: 46). Warna yang dipakai untuk papan permainan serta pion adalah warna-warna primer, yakni merah, biru, kuning, serta warna sekunder yakni hijau. Sedangkan untuk *kertu pitakonan* peneliti memilih warna yang cerah dengan aksen hiasan berwarna merah di sudut kartu. *Kertu pitakonan* tingkat satu warna menggunakan warna kuning muda, tingkat dua warna biru muda, serta tingkat tiga warna merah muda. Apresiasi

yang diberikan pada siswa berupa kartu bintang berwarna kuning muda. Sedangkan untuk buku *panuntun*, peneliti memilih warna kuning, oranye, dan merah untuk menjadi latarnya. Stiker kotak penyimpanan kartu dan komponen media lainnya, peneliti menggunakan warna kuning muda, biru muda, merah muda, dan ungu muda sebagai latar. Pemilihan warna yang cerah dan beraneka ragam diharapkan dapat membuat media ini semakin menarik untuk siswa.

f. Garis

Pada media ini, garis menjadi satu hal yang cukup penting untuk diperhatikan. Peneliti menggunakan garis yang berfungsi sebagai penunjuk arah permainan ludo. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih paham dengan arah permainan yang dilakukan, sekalipun telah dituliskan dalam *buku panuntun*.

g. Tekstur

Adanya tekstur bertujuan untuk memberikan penekanan pada media. Media Ludo Aksara Jawa memiliki tekstur yang halus pada papan permainan, papan aksara Jawa, *kertu pitakonon*, dan buku *panuntun*. Papan permainan dan papan aksara Jawa dibuat dari kertas ivory 260. *Kertu pitakonon* dibuat dari kertas ivory 230. Sedangkan untuk tekstur kasar terdapat pada kotak penyimpanan *kertu pitakonon* yang bagian luar kotak tersebut dilapisi dengan kertas *wrap* yang memiliki tekstur kasar.

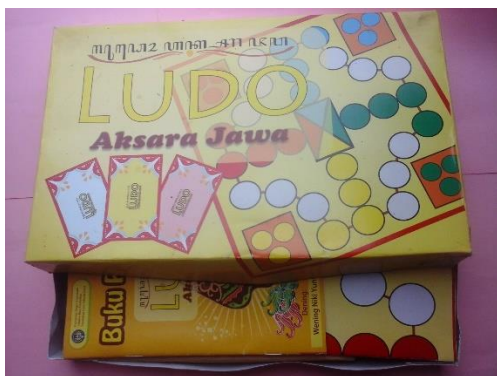
3. Pengembangan Format Produk Awal

Tahap pengembangan format produk awal dilakukan peneliti setelah tahap perencanaan selesai dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk Ludo Aksara Jawa sesuai dengan uraian langkah sebagai berikut.

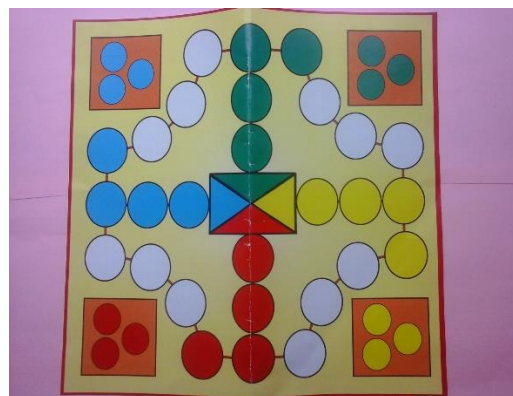
- a. Pematangan konsep media dan konten materi melalui kajian pustaka.
- b. Mendesain papan permainan Ludo Aksara Jawa menggunakan aplikasi *corel draw X7*.
- c. Mendesain *kertu pitakonan* menggunakan aplikasi *corel draw X7*.
- d. Mendesain buku *panuntun* menggunakan aplikasi *corel draw X7*.
- e. Mendesain gambar kotak penyimpanan menggunakan aplikasi *corel draw X7*.
- f. Mendesain kartu bintang untuk apresiasi menggunakan *corel draw X7*.
- g. Membuat kotak penyimpanan dan papan permainan.
- h. Mencetak *kertu pitakonan*, stiker papan permainan, buku panduan, gambar kotak penyimpanan, dan kartu bintang.
- i. Melapisi kotak penyimpanan menggunakan stiker dan *wrap paper*.
- j. Menyiapkan dadu dan bidak.
- k. Membentuk dan menyatukan kartu soal dengan kunci jawaban menjadi satu kesatuan.

Ludo Aksara Jawa telah selesai dibuat. Hasil akhir media sebelum melakukan validasi pada ahli materi, ahli media, dan uji coba terdiri dari beberapa komponen. Komponennya adalah papan permainan ludo berukuran 30 cm x 30 cm, *kertu pitakonan*, papan aksara Jawa, buku *panuntun*, kartu bintang, dadu, dan bidak. Seluruh komponen permainan tersebut dimasukkan ke dalam kotak penyimpanan. Pemain diharuskan memindahkan tiga bidaknya dari kotak di pinggir menuju kotak yang ada di tengah sesuai dengan warna masing-masing bidak. Pemenang ditentukan dengan cara menentukan pemain yang paling cepat memindahkan ketiga

bidak ke kotak tengah dan juga keaktifan selama permainan, yakni frekuensi menjawab pertanyaan yang dibuktikan dengan kepemilikan kartu bintang. Gambar hasil akhir media ludo aksara Jawa adalah sebagai berikut.



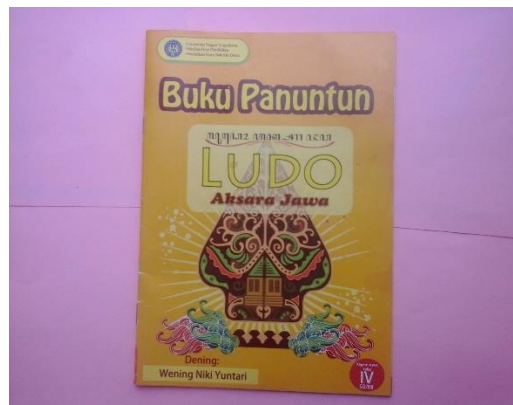
Gambar 5. Ludo Aksara Jawa sebelum validasi



Gambar 6. Papan permainan sebelum validasi



Gambar 7. Kartu pitakonan sebelum validasi



Gambar 8. Buku panuntun sebelum validasi

Tahap selanjutnya adalah uji ahli materi dan ahli media. Tujuan kegiatan tersebut adalah menguji kelayakan media sebelum diujicobakan di lapangan. Pada pengembangan ini, uji ahli materi dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Yogyakarta, yakni Ibu Venny Indria Ekowati, M. Litt. Sedangkan uji ahli media dilakukan oleh dosen program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Ibu Dian Wahyuningsih, M.Pd. Kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli digunakan sebagai dasar peneliti

untuk melakukan perbaikan agar media Ludo Aksara Jawa benar-benar layak untuk diujicobakan di lapangan. Berikut adalah data hasil uji ahli materi dan media.

a. Uji Ahli Materi

Tahap uji ahli materi media Ludo Aksara Jawa dilakukan oleh Ibu Venny Indria Ekowati, M. Litt. Uji ahli materi dilakukan pada hari Jum'at, 3 Mei 2019. Hasil uji oleh ahli materi produk media Ludo Aksara Jawa memiliki tingkat validitas dan kualitas yang “baik”. Berikut ini adalah data hasil validasi materi tahap pertama.

Tabel 17. Data Hasil Uji Ahli Materi Tahap Pertama

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
4.	Penyajian materi sesuai jenjang kelas	4	Baik
5.	Penyajian materi runtut	4	Baik
6.	Kemenarikan penyajian materi	4	Baik
7.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	2	Kurang
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	2	Kurang
9.	Ketepatan kunci jawaban	2	Kurang
10.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	4	Baik
11.	Pemberian latihan soal untuk pemahaman konsep	3	Cukup
12.	Pemberian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa	3	Cukup
13.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa	4	Baik
14.	Media membantu guru dalam menjelaskan materi	4	Baik
Jumlah		50	
Rata-Rata		3,6	Baik

Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh skor berjumlah 50 dengan rata-rata 3,6. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kuantitatif, maka tingkat validitas dan kualitas setiap komponen materi pada media Ludo Aksara Jawa masuk ke dalam kategori “baik”. Pada validasi ini, ahli materi memberikan komentar dan saran terkait kandungan materi dalam media, yakni sebagai berikut.

1. Ejaan yang digunakan pada buku *panuntun* kurang tepat.

2. Jenis *font* aksara Jawa yang digunakan bukan aksara *unicode*
3. Penulisan kalimat soal, “*wacana tulisan Jawa ing ngisor iki*” kurang tepat.
4. Penulisan kalimat soal, “*pasangna aksara Jawa ing ngisor iki marang tulisan latin kang bener*” kurang tepat.
5. Penulisan aksara Jawa dalam soal ada yang kurang tepat.
6. Beberapa soal dan kunci jawaban tidak cocok.
7. Penggunaan spasi dalam penulisan aksara Jawa.
8. Penempatan *sandhangan cecak* kurang tepat.
9. Perhatikan unggah ungguh dalam pembuatan soal.
10. Lengkapi dengan RPP yang memuat KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

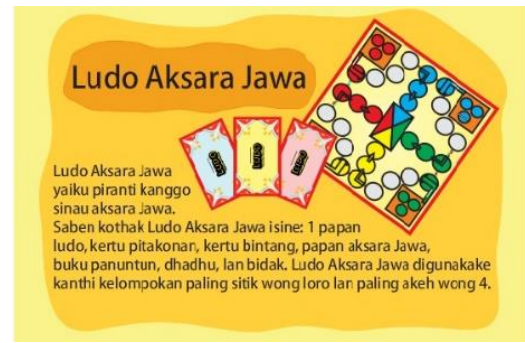
Ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media Ludo Aksara Jawa layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi. Uraian perbaikan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Perbaikan ejaan pada buku *panuntun*

Pada buku *panuntun*, terdapat beberapa kata bahasa Indonesia yang masih digunakan. Perbaikan dilakukan agar seluruh kata dalam buku *panuntun* seluruhnya berbahasa Jawa dengan ejaan yang baik dan benar. Pada bagian deskripsi media, terdapat kata yang kurang sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jawa. Misalnya, kata “*medhia*” diperbaiki menjadi *piranti* dan penghapusan kata “hasil modifikasi” yang merupakan bahasa Indonesia. Berikut salah satu hasil revisi pada deskripsi media.



Gambar 9. Ejaan buku *panuntun* sebelum revisi



Gambar 10. Ejaan buku *panuntun* sesudah revisi

2. Pengubahan jenis *font* menjadi aksara Jawa *unicode*

Awalnya, peneliti memilih untuk menggunakan font *hanacaraka* atau *pallawa* yang dikembangkan oleh Teguh Budi Sayoga. Namun, ahli materi memberikan saran untuk menggantinya dengan jenis aksara Jawa yang lain agar tidak kesulitan bila hendak mengurus hak cipta media ini. Oleh karena itu, ahli materi memberikan saran untuk menggunakan *font* aksara Jawa *unicode*. Peneliti memilih *font* aksara Jawa *unicode* YBG Kramawirya yang dikembangkan oleh Yayat Banyumas Gell dari beberapa *font unicode*. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan kemiripan *font* YBG Kramawirya dengan font aksara Jawa yang dikembangkan oleh Teguh Budi Sayoga, sehingga siswa akan tetap familiar dengan aksara Jawa meskipun dengan bentuk yang sedikit berbeda. Berikut salah satu hasil perbaikan jenis huruf aksara Jawa pada *kertu pitakonan*.

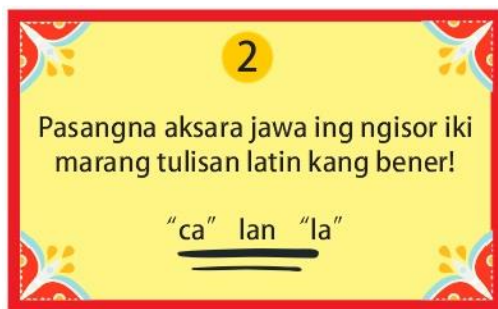


3. Pengubahan terhadap redaksi soal “*wacana tulisan Jawa ing ngisor iki*” menjadi “*wacanen tulisan Jawa ing ngisor iki*”

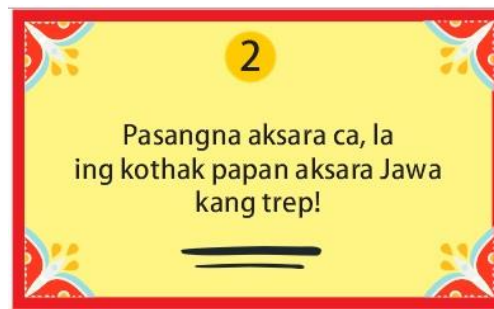
Menurut ahli materi, redaksi soal pada *kertu pitakonan* agak kurang tepat. Kata “*wacana*” yang digunakan pada awalnya, membuat makna soal menjadi kurang sesuai dengan perintah yang dimaksudkan. Oleh karena itu, ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki kata “*wacana*” diganti menjadi “*wacanen*”. Berikut salah satu hasil perbaikan redaksi soal pada *kertu pitakonan*.

4. Pengubahan terhadap redaksi soal “*pasangna aksara Jawa ing ngisor iki marang tulisan latin kang bener*” menjadi “*pasangna aksara Jawa ca, la ing kothak aksara Jawa kang trep*”

Redaksi soal pada *kertu pitakonan* kurang tepat dan sedikit membingungkan. Ahli materi memberikan saran untuk menggantinya dengan kalimat yang lebih sederhana, tapi mengena pada inti soal. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki kalimat soalnya menjadi “*pasangna aksara Jawa ca, la ing kothak aksara Jawa kang trep*”. Berikut salah satu hasil perbaikan redaksi soal pada *kertu pitakonan*.



Gambar 15. Redaksi soal sebelum revisi



Gambar 16. Redaksi soal sesudah revisi

5. Pengubahan penulisan aksara Jawa “*kipo*” menjadi “*kipa*”

Pada awalnya, nama salah satu makanan khas Kotagede ditulis oleh peneliti “*kipo*”. Namun, ahli materi mengatakan bahwa penulisan yang benar adalah “*kipa*”, yakni tanpa *taling tarung*. Oleh karena itu, peneliti menghapus *sandhangan taling tarung* yang sebelumnya telah dituliskan. Berikut hasil perbaikan penulisan *kipa* pada *kertu pitakonan*.



Gambar 17. Penulisan soal aksara Jawa sebelum revisi



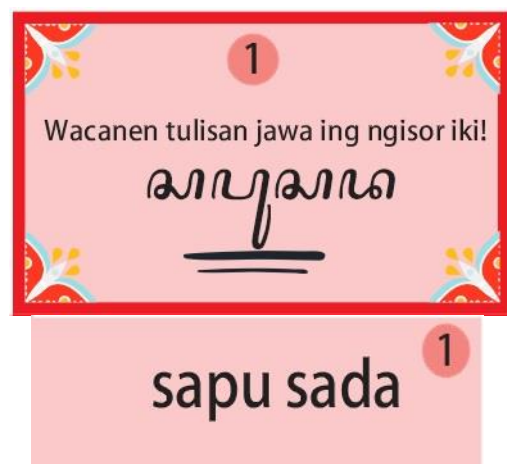
Gambar 18. Penulisan soal aksara Jawa sesudah revisi

6. Perbaikan pada soal dan kunci jawaban yang tidak cocok

Soal dan kunci jawaban pada *kertu pitakonan* didesain bisa dimasukkan ke dalam kartu. Namun, ternyata ada beberapa soal dan kunci jawaban yang tidak cocok. Misalnya, pada soal nomor 1 tingkat 3. Aksara Jawanya tertulis “*sapu sada*”, tetapi kunci jawabannya justru “*meja gedhe*”. Oleh karena itu, peneliti mengubah kunci jawabannya agar sesuai dengan soal, yakni “*sapu sada*”. Berikut hasil perbaikan peneliti pada soal dan kunci jawaban.



Gambar 19. *Kertu soal* dan kunci jawaban sebelum revisi



Gambar 20. *Kertu soal* dan kunci jawaban sesudah revisi

7. Penghapusan spasi dalam penulisan aksara Jawa

Mulanya, peneliti menuliskan aksara Jawa menggunakan spasi di setiap pergantian kata, sesuai dengan tulisan latinnya. Namun, penulisan aksara Jawa yang benar menggunakan aturan *scriptio continua*, sehingga dalam penulisan tidak menggunakan spasi. Misalnya pada *kertu pitakonan* nomor 10 tingkat 3 di bawah. Peneliti memberikan spasi setelah kata “*padha*” yang seharusnya ditulis tanpa spasi. Oleh karena itu, peneliti menghapus seluruh spasi dalam penulisan aksara Jawa. Berikut perbaikan salah satu soal pada *kertu pitakonan*.



8. Perbaikan dalam penempatan *sandhangan cecak*

Penulisan *sandhangan cecak* pada awalnya ditulis berdampingan oleh penulis. Namun, penulisan *sandhangan cecak* yang benar bila berdampingan dengan *sandhangan pepet* ditulis di dalam *sandhangan* tersebut. Oleh karena itu peneliti mengubah penulisan *sandhangan* tersebut sesuai dengan saran. Berikut perbaikan penulisan *sandhangan cecak* pada *kertu pitakonan*.



9. Perbaikan unggah ungguh dalam *kertu pitakonan*

Penulisan kalimat dalam bahasa Jawa, hendaknya memperhatikan *unggah-ungguh*. Misalnya pada kalimat pada soal di bawah yang berbunyi “*raja lara mata*”. Kalimat tersebut kurang tepat bila ditilik dari segi *unggah ungguh*, karena *raja* memiliki tingkat yang lebih tinggi, sehingga kata yang mengikuti seharusnya *basa Jawa krama*. Ahli materi memberikan saran untuk mengganti kata *raja*

Berikut hasil perbaikan kalimat yang sesuai dengan *unggah ungguh*.



Gambar 26. Redaksi soal sesudah revisi

Awalnya, peneliti belum melengkapi media ini dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Ahli materi memberikan saran untuk membuat RPP, agar kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi serta pelaksanaan pembelajaran bisa tertulis dengan jelas. Peneliti telah membuat RPP dan sudah dilampirkan.

Tabel 18. Data Hasil Uji Ahli Materi Tahap Kedua

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
4.	Penyajian materi sesuai jenjang kelas	4	Baik
5.	Penyajian materi runtut	4	Baik
6.	Kemenarikan penyajian materi	4	Baik
7.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	3	Cukup
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	4	Baik

No	Indikator	Skor	Kriteria
9.	Ketepatan kunci jawaban	4	Baik
10.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	4	Baik
11.	Pemberian latihan soal untuk pemahaman konsep	4	Baik
12.	Pemberian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa	4	Baik
13.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa	5	Sangat Baik
14.	Media membantu guru dalam menjelaskan materi	5	Sangat Baik
Jumlah		60	
Rata-Rata		4,28	Sangat Baik

Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh skor berjumlah 60 dengan rata-rata 4,28. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kuantitatif, maka tingkat validitas dan kualitas setiap komponen materi pada media Ludo Aksara Jawa masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Namun, terdapat beberapa revisi pada beberapa komponen media, yakni sebagai berikut.

- 1) Penulisan “*opo*” sebaiknya diganti menjadi “*apa*”
- 2) Penulisan “*paling sitik 2 wong lan paling akeh 4 wong*” sebaiknya diperbaiki menjadi “*paling sitik wong loro lan paling akeh wong papat*”
- 3) Penulisan “*jumlahe 2-4 wong*” sebaiknya diperbaiki menjadi “*jumlahe wong loro nganti papat.*”
- 4) Penulisan “*entuk 1 kothak*” sebaiknya diperbaiki menjadi “*entuk sak kothak*”.
- 5) Penulisan “*entuk 3 bidak*” sebaiknya diperbaiki menjadi “*entuk telung bidak*”.
- 6) Penulisan “*bidak*” sebaiknya diperbaiki menjadi “*bidhak*”.
- 7) Penulisan kata “*iso*” sebaiknya diperbaiki menjadi “*bisa*”.
- 8) Penulisan kata “*nentukake*” sebaiknya diperbaiki menjadi “*nentokake*”.
- 9) Penulisan “*Ing penulisan aksara jawa...*” sebaiknya diperbaiki menjadi diperbaiki menjadi “*Menawa nulis aksara Jawa*”.

10) Pada bagian materi *sandhangan pepet*, sebaiknya diberi contoh penggunaan pa keret dan la nglelet.

11) Beberapa penulisan soal latihan membaca aksara Jawa kurang tepat.

12) Setelah soal, sebaiknya diberi kunci jawaban

Ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media Ludo Aksara Jawa layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Setelah itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi. Rincian perbaikan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

1) Perbaikan penulisan “*opo*” diganti menjadi “*apa*”

Mulanya, peneliti pada bagian deskripsi media, peneliti menuliskan kata “*opo*”. Ahli materi mengatakan bahwa penulisan yang benar bukan “*opo*” melainkan “*apa*”. Dalam bahasa Jawa, terdapat jenis vokal “a” *jejeg*, yakni keadaan kata yang ditulis dengan huruf “a” dilafalkan dengan bunyi vokal “o”. Misalnya, pada “ha, na, ca, ra, ka” penulisannya memakai huruf “a”, sedangkan pelafalannya memakai vokal “o”. Berikut hasil perbaikan peneliti pada kata “*opo*”.



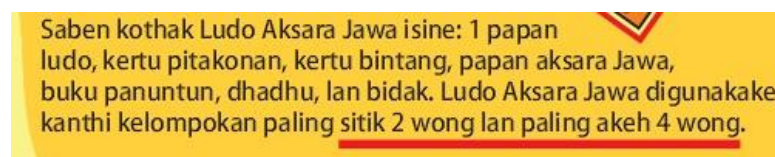
Gambar 27. Redaksi sebelum revisi



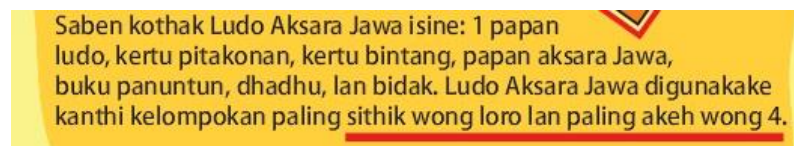
Gambar 28. Redaksi sesudah revisi

2) Penulisan “*paling sitik 2 wong lan paling akeh 4 wong*” diperbaiki menjadi “*paling sitik wong loro lan paling akeh wong papat*”

Peneliti pada awalnya menuliskan salah satu kalimat pada deskripsi media seperti pada gambar 23. Menurut ahli media, penulisan demikian susunannya seperti susunan kalimat pada bahasa Indonesia. Penulisan yang benar adalah kata “*wong*” diletakan di depan angka. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki penulisannya menjadi “*paling sithik wong loro lan paling akeh wong papat*”. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan oleh peneliti.



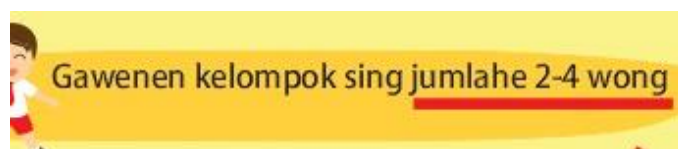
Gambar 29. Redaksi sebelum revisi



Gambar 30. Redaksi sesudah revisi

- 3) Penulisan “*jumlahe 2-4 wong*” diperbaiki menjadi “*jumlahe wong loro nganti papat*.”

Peneliti pada awalnya menuliskan salah satu kalimat pada deskripsi media seperti pada gambar 25. Dengan alasan perbaikan yang sama seperti poin kedua, peneliti mengubah penulisan kalimat menjadi “*jumlahe wong loro nganti papat*.”



Gambar 31. Redaksi sebelum revisi



Gambar 32. Redaksi sesudah revisi

- 4) Penulisan “*entuk 1 kothak*” diperbaiki menjadi “*entuk sak kothak*”

Pada mulanya, peneliti menuliskan “*entuk 1 kothak*”. Dalam penulisan bahasa Jawa, angka 1 dapat diganti menjadi kata “*sak*”. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki redaksi kalimat menjadi “*entuk sak kothak*” yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



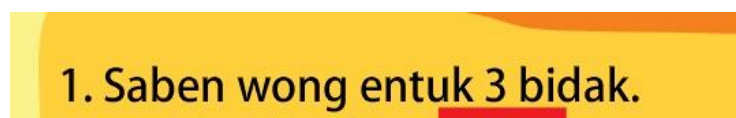
Gambar 33. Redaksi sebelum revisi



Gambar 34. Redaksi sesudah revisi

- 5) Penulisan “*entuk 3 bidak*” diperbaiki menjadi “*entuk telung bidak*”

Pada mulanya, peneliti menuliskan “*entuk 3 bidak*”. Dalam penulisan kalimat berbahasa Jawa, angka 3 dapat diganti menjadi kata “*telung*”. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki redaksi kalimatnya seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 35. Redaksi sebelum revisi



Gambar 36. Redaksi sesudah revisi

- 6) Penulisan “*bidak*” diperbaiki menjadi “*bidhak*”

Bidak merupakan bahasa Indonesia yang belum memiliki padanan dalam bahasa Jawa. Karena itu, ahli materi memberikan saran untuk menggantinya dengan

“*bidhak*” (memiliki pengucapan *dh* yang sama) atau “*bidak*” tetapi ditulis miring.

Peneliti memilih penulisan “*bidhak*” pada media ini. Berikut hasil perbaikannya.



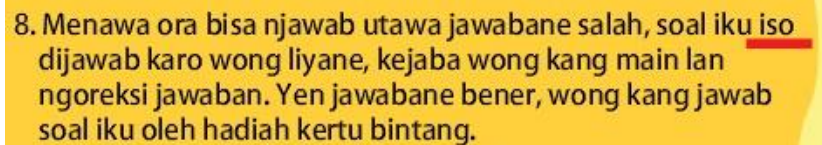
Gambar 37. Redaksi sebelum revisi



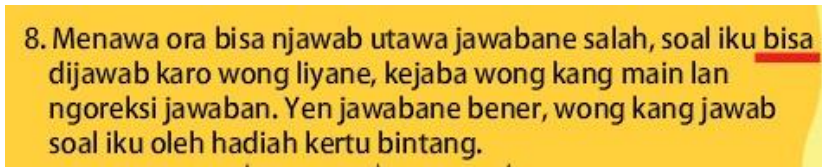
Gambar 38. Redaksi sesudah revisi

7) Penulisan kata “*iso*” diperbaiki menjadi “*bisa*”

Awalnya, peneliti menulis kata “*iso*”. Namun, penulisan dalam bahasa Jawa yang benar adalah “*bisa*”. Oleh karena itu, peneliti memperbaikinya, dan hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



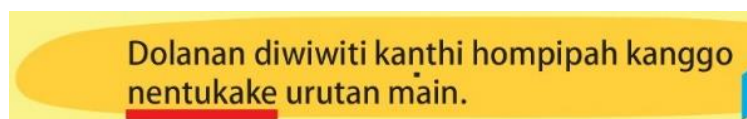
Gambar 39. Redaksi sebelum revisi



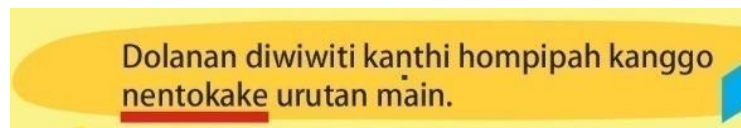
Gambar 40. Redaksi sesudah revisi

8) Penulisan kata “*nentukake*” diperbaiki menjadi “*nentokake*”

Awalnya, peneliti menulis kata “*nentukake*”. Namun, penulisan dalam bahasa Jawa yang benar adalah “*nentokake*”. Oleh karena itu, peneliti memperbaikinya, dan hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



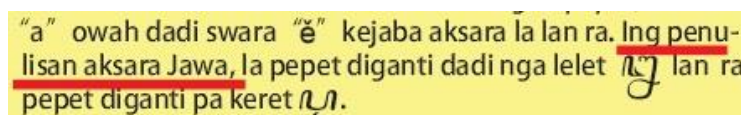
Gambar 41. Redaksi sebelum revisi



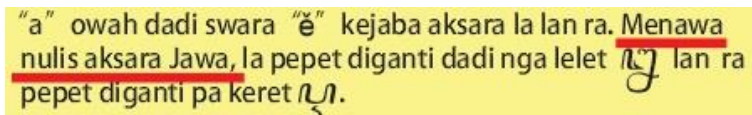
Gambar 42. Redaksi sebelum revisi

- 9) Penulisan “*Ing penulisan aksara jawa...*” diperbaiki menjadi diperbaiki menjadi “*Menawa nulis aksara Jawa*”

Awalnya, peneliti menulis kata “*ing penulisan aksara jawa...*”. Namun, penulisan tersebut susunanya belum tepat karena mirip dengan susunan kalimat pada bahasa Indonesia. Penulisan dalam bahasa Jawa yang benar adalah “*menawa nulis aksara Jawa*”. Hasil perbaikan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



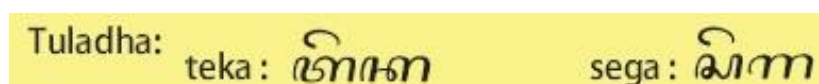
Gambar 43. Redaksi sebelum revisi



Gambar 44. Redaksi sebelum revisi

- 10) Pemberian contoh penggunaan pa keret dan nga lelet pada materi *sandhangan pepet*

Awalnya, peneliti hanya mencantumkan contoh penggunaan *sandhangan pepet* saja. Ahli materi memberikan saran untuk menambahkan contoh penggunaan pa keret dan nga lelet pada penulisan kata. Peneliti telah menambahkannya seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 45. Contoh penulisan *sandhangan pepet* sebelum revisi

Tuladha:		
rega :	ပျက်	lemah : ပျက်
teka :	ပျက်	sega : ပျက်

Gambar 46. Contoh penulisan *sandhangan pepet* sesudah revisi

11) Perbaikan penulisan soal latihan menggunakan kata yang lebih sederhana

Pada mulanya, peneliti sudah menyediakan soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal. Namun, terdapat beberapa soal yang kurang sederhana. Misalnya, pada soal nomor 6 tertulis “*Dhiyah padang ulate*”. Kata *ulate* merupakan kata yang sudah mendapat imbuhan. Ahli materi memberikan saran untuk menggantinya dengan kata lain yang sederhana dan belum diberi imbuhan. Hal tersebut juga terjadi pada soal nomor 8. Kata yang digunakan juga sudah diberi imbuhan. Oleh karena itu, peneliti sudah menggantinya dengan kalimat “*Dhiyah menyang pasar*” untuk nomor 6 dan “*Yuli nari jaipong*” untuk nomor 8. Berikut perbaikan yang dilakukan peneliti.

1. ဟေဟေဟေဟေဟေ
2. ဟေဟေဟေဟေဟေ
3. ဟေဟေဟေဟေဟေ
4. ဟေဟေဟေဟေဟေ
5. ဟေဟေဟေဟေဟေ
6. ဟေဟေဟေဟေဟေ
7. ဟေဟေဟေဟေဟေ
8. ဟေဟေဟေဟေဟေ
9. ဟေဟေဟေဟေဟေ
10. ဟေဟေဟေဟေဟေ

Gambar 47. Soal evaluasi sebelum revisi

1. ဟေဟေဟေဟေဟေ
2. ဟေဟေဟေဟေဟေ
3. ဟေဟေဟေဟေဟေ
4. ဟေဟေဟေဟေဟေ
5. ဟေဟေဟေဟေဟေ
6. ဟေဟေဟေဟေဟေ
7. ဟေဟေဟေဟေဟေ
8. ဟေဟေဟေဟေဟေ
9. ဟေဟေဟေဟေဟေ
10. ဟေဟေဟေဟေဟေ

Gambar 48. Soal evaluasi sesudah revisi

12) Pemberian kunci jawaban soal latihan

Sebelumnya, *buku panuntun* belum dilengkapi dengan kunci jawaban soal evaluasi. Ahli materi memberikan saran untuk menambahkannya agar siswa dapat mengetahui jawaban mereka atas soal benar atau tidak. Oleh karena itu, ahli materi memberikan saran untuk menambahkannya.

1. Tata mawa cara
2. Dawa kaya naga
3. Aja lali sinau
4. Nyanyi suwe ora jamu
5. Hartono bocah gemi
6. Dhiyah menyang pasar
7. Dheni ngingu bulus
8. Yuli nari jaipong
9. Abang ireng putih
10. Darmaji gawe bathik

Gambar 49. Kunci jawaban setelah revisi

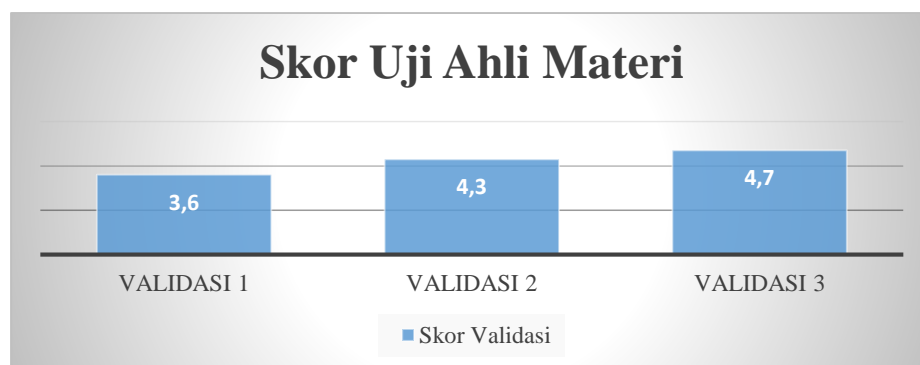
Peneliti telah melakukan perbaikan, kemudian dilakukan validasi materi yang kedua pada hari Rabu, 9 Juli 2019. Hasil uji oleh ahli materi ketiga, produk media Ludo Aksara Jawa sudah layak diujicobakan tanpa revisi. Berikut hasil penilaian pada validasi materi tahap ketiga.

Tabel 19. Data Hasil Uji Ahli Materi Tahap Ketiga

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
4.	Penyajian materi sesuai jenjang kelas	5	Sangat Baik
5.	Penyajian materi runtut	5	Sangat Baik
6.	Kemenarikan penyajian materi	4	Baik
7.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	Baik
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	5	Sangat Baik
9.	Ketepatan kunci jawaban	5	Sangat Baik
10.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	5	Sangat Baik
11.	Pemberian latihan soal untuk pemahaman konsep	4	Baik
12.	Pemberian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa	4	Baik

No	Indikator	Skor	Kriteria
13.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa	5	Sangat Baik
14.	Media membantu guru dalam menjelaskan materi	5	Sangat Baik
Jumlah		66	
Rata-Rata		4,7	Sangat Baik

Hasil penilaian memperoleh skor berjumlah 66 dengan rata-rata 4,7. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kuantitatif, maka tingkat validitas dan kualitas setiap komponen materi pada media Ludo Aksara Jawa masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Berikut ringkasan hasil validasi media.



Gambar 50. Grafik Skor Uji Ahli Materi

Diagram batang tersebut menunjukkan hasil penilaian ketiga tahap ahli materi. Mulai dari tahap pertama hingga ketiga, dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan penilaian. Uji ahli media telah selesai sampai tahap ketiga dengan kesimpulan bahwa tingkat validitas dan kualitas produk media Ludo Aksara Jawa termasuk “sangat baik” sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2.

b. Uji Ahli Media

Tahap uji ahli media Ludo Aksara Jawa dilakukan oleh Ibu Dian Wahyuningsih, M.Pd. Uji ahli media pertama dilakukan pada hari Rabu, 8 Mei

2019. Hasil penilaian oleh ahli media pada uji ahli media tahap pertama, media ini memiliki tingkat validitas dan kualitas “baik”. Berikut hasil penilaian ahli media.

Tabel 20. Data Hasil Uji Ahli Media Tahap Pertama

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Media dilengkapi petunjuk penggunaan	3	Cukup
2.	Media mudah digunakan	4	Baik
3.	Media mudah untuk disimpan	3	Cukup
4.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya	4	Baik
5.	Media tahan lama	4	Baik
6.	Ketepatan ukuran media sebagai media kelompok	3	Cukup
7.	Ketepatan ukuran kartu dan aksara jawa sebagai media kelompok	5	Sangat Baik
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
9.	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
10.	Ketepatan komposisi warna pada media	2	Kurang
11.	Bentuk media proporsional	3	Cukup
12.	Sederhana dan menarik	3	Cukup
13.	Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	Baik
14.	Partisipasi aktif siswa dalam penggunaan media	5	Sangat Baik
15.	Media dapat membantu siswa dalam memahami materi	4	Baik
Jumlah		55	
Rata-Rata		3,6	Baik

Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh skor berjumlah 55 dengan rata-rata 3,6. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kuantitatif, maka tingkat validitas dan kualitas setiap komponen materi pada media Ludo Aksara Jawa adalah “baik”. Namun, terdapat beberapa revisi pada beberapa komponen media, yakni sebagai berikut.

- 1) Kotak penyimpanan lebih baik menggunakan jenis kertas yang lebih tebal.
- 2) Pada kotak penyimpanan ditulis peruntukan media dan identitas pembuat.
- 3) Warna pada gambar kotak penyimpanan dibuat kontras.
- 4) Peletakan kunci jawaban *kertu pitakonan* dibuat agar tidak mudah jatuh.

- 5) Papan ludo diberi garis sebagai arah permainan.
- 6) Papan permainan sebaiknya menggunakan kertas yang lebih tebal.
- 7) Buku *panuntun* ditambah deskripsi media, daftar isi, dan kata pengantar
- 8) Gambar alur permainan pada buku *panuntun* dibuat lebih besar

Ahli media memberikan kesimpulan bahwa media Ludo Aksara Jawa layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

- 1) Kotak penyimpanan lebih baik menggunakan jenis kertas yang lebih tebal

Pada mulanya, kotak penyimpanan terbuat dari kertas ivory 260. Ahli media memberikan saran untuk menggantinya dengan kotak dengan bahan yang lebih tebal agar tidak mudah rusak. Peneliti memilih kotak berbahan kertas karton tebal. Kotak tersebut kemudian dilapisi dengan *sticker* warna kuning.



Gambar 51. Kotak penyimpanan sebelum revisi



Gambar 52. Kotak penyimpanan sesudah revisi

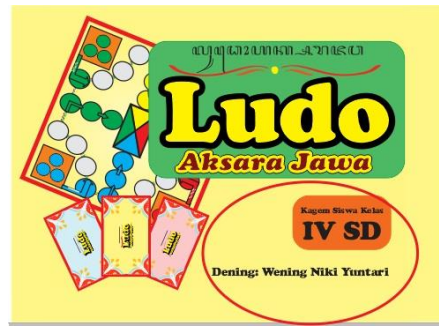
- 2) Penambahan tulisan peruntukan media dan identitas pembuat pada kotak

Pada awalnya, peneliti belum mencantumkan peruntukan media dan pengembang media. Pada gambar kotak hanya terdiri dari logo, gambar papan permainan, dan *kertu pitakonan*. Penulisan peruntukan media penting untuk dituliskan agar pemakai media tahu media ini ditujukan untuk siapa. Penulisan identitas pengembang media juga merupakan hal yang penting dilakukan. Peneliti

melakukan penambahan peruntukan media dan nama pengembang pada sudut kanan bawah. Berikut hasil perbaikannya.



Gambar 53. Kotak penyimpanan sebelum revisi



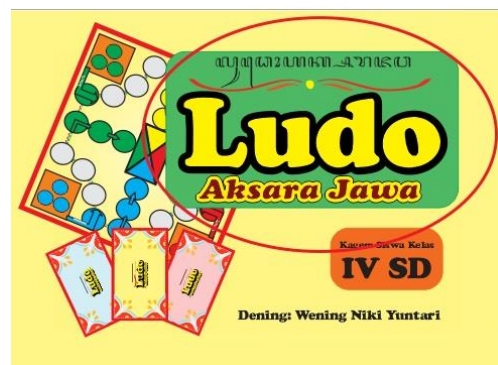
Gambar 54. Kotak penyimpanan sesudah revisi

3) Warna pada gambar kotak penyimpanan dibuat kontras

Pada awalnya, warna di belakang logo Ludo Aksara Jawa berwarna kuning yang serupa dengan warna background kotak kemudian diberi efek transparan. Hal itu membuat nama media tidak mencolok dan bisa dibaca dengan baik. Oleh karena itu, ahli media memberikan saran untuk mengubah warna di belakang logo dengan warna yang kontras, agar logo dapat terlihat. Peneliti mengubah warna *background* logo menggunakan warna hijau yang cukup kontras dengan warna huruf pada kata “ludo”. Perubahan itu membuat logo media ini menjadi menonjol dan dapat dibaca dengan baik. Hasil perbaikannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



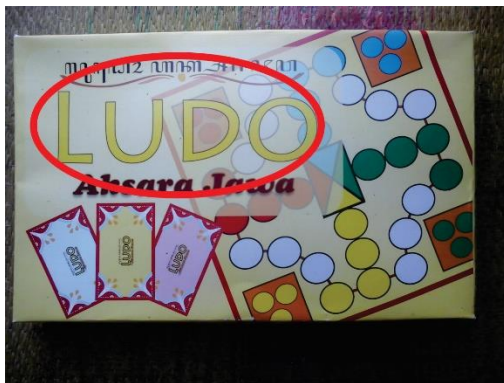
Gambar 55. Warna kotak penyimpanan sebelum revisi



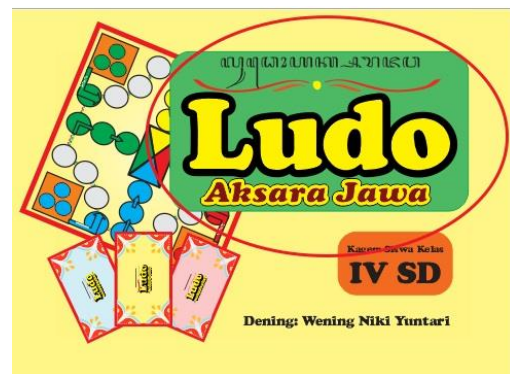
Gambar 56. Warna kotak penyimpanan sesudah revisi

- 4) Jenis huruf pada logo di kotak penyimpanan dibuat lebih tebal

Pada mulanya, logo Ludo Aksara Jawa menggunakan font *Lithos Pro Regular* 200 pt. Namun, dosen ahli media menyarankan untuk memakai jenis huruf yang gemuk atau agak tebal, agar mencolok dan mudah dilihat. Font yang awalnya dipilih oleh peneliti terlalu kurus atau tipis sehingga kurang menonjol. Apalagi, warna latarnya sama dengan warna huruf. Oleh karena itu, peneliti mengganti jenis hurufnya menjadi *Cooper Std Black* 224 pt. Pemilihan jenis huruf ini dengan pertimbangan bahwa ukuran hurufnya cukup besar dan gemuk, tidak terlalu kaku, tapi tetap nyaman untuk dilihat.



Gambar 57. Logo sebelum revisi

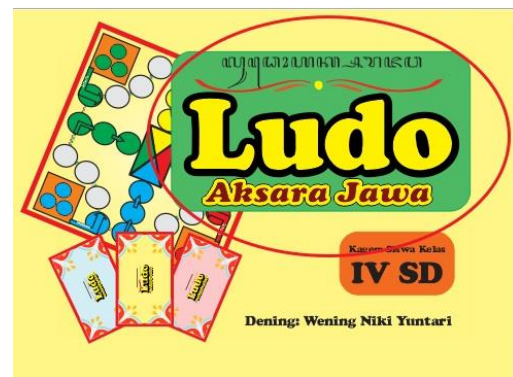


Gambar 58. Logo sesudah revisi

Perbaikan lainnya dilakukan pada tulisan “aksara Jawa” di bawah kata “ludo”. Awalnya, warna kata tersebut didominasi warna merah marun. Kemudian, peneliti menambahkan garis kuning pada bagian tengah dan merah marun tipis di bagian paling luar. Hal tersebut dilakukan agar warna “aksara Jawa” tidak tenggelam oleh tulisan “ludo” yang cukup mencolok.



Gambar 59. Logo sebelum revisi

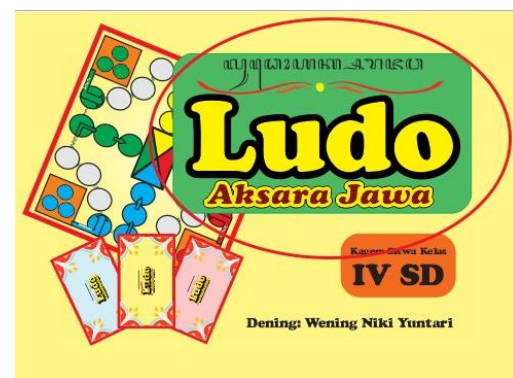


Gambar 60. Logo sesudah revisi

Perbaikan selanjutnya adalah perbaikan pada jenis aksara Jawa di atas kata “ludo”. Pada bagian sebelumnya telah dijelaskan bahwa ahli materi menyarankan untuk menggunakan aksara *unicode*. Peneliti mengganti jenis hurufnya menggunakan *font* tuladha jejeg, yakni salah satu *font unicode*. Berikut hasil perbaikannya.



Gambar 61. Logo sebelum revisi



Gambar 62. Logo sesudah revisi

- 5) Peletakan kunci jawaban *kertu pitakonan* dibuat agar tidak mudah jatuh dan dibuat agar lebih rapi

Kartu pitakonan pada awalnya didesain agar kunci jawabannya dapat dikeluarkan dan dimasukkan. Namun, hal itu justru akan membuat kunci jawabannya mudah jatuh dan akan membuat kunci jawabannya tercecer atau tertukar. Oleh karena itu, peneliti mengubah desain kartu agar memiliki pengganjal pada bagian

atas. Pada bagian belakang, dibuat memiliki bagian setengah lingkaran sebagai tempat untuk menarik kartu keluar. Sedangkan pada kunci jawaban, dibuat bentuk persegi panjang pada bagian bawah sebagai pengganjal. Berikut hasil perbaikannya.



Gambar 63. Desain *kertu pitakonan* sebelum revisi



Gambar 64. Desain *kertu pitakonan* sesudah revisi



Gambar 65. *Kertu pitakonan* tampak belakang sebelum revisi



Gambar 66. *Kertu pitakonan* tampak belakang sesudah revisi



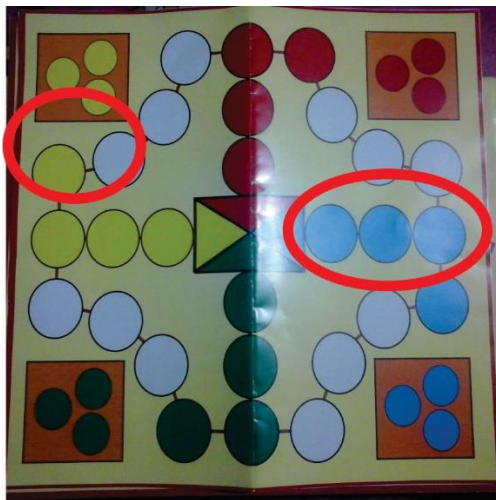
Gambar 67. *Kertu pitakonan* tampak depan sebelum revisi



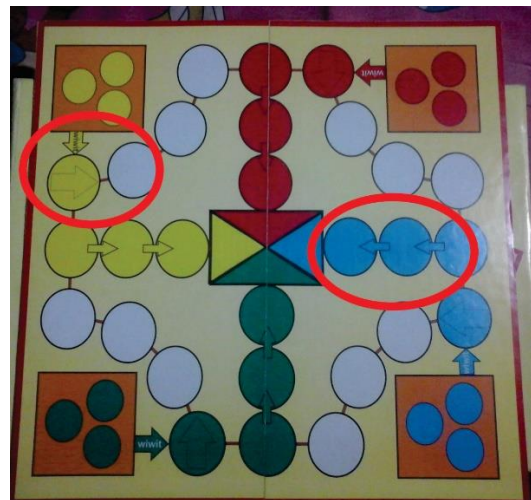
Gambar 68. *Kertu pitakonan* tampak depan sesudah revisi

- 6) Papan permainan sebaiknya diberi panah arah permainan serta menggunakan kertas yang lebih tebal

Awalnya, papan permainan dicetak menggunakan kertas ivory 260. Dosen validator media memberikan saran untuk menggunakan jenis kertas yang lebih tebal, agar lebih tahan lama. Oleh karena itu peneliti memilih untuk mencetak desain papan permainan menggunakan sticker, lalu ditempelkan pada kertas karton tebal. Papan tersebut nantinya dapat dilipat menjadi dua bagian, sehingga menghemat ruang penyimpanan. Desain papan juga ditambahi panah sebagai petunjuk arah permainan. Berikut hasil perbaikan oleh peneliti.



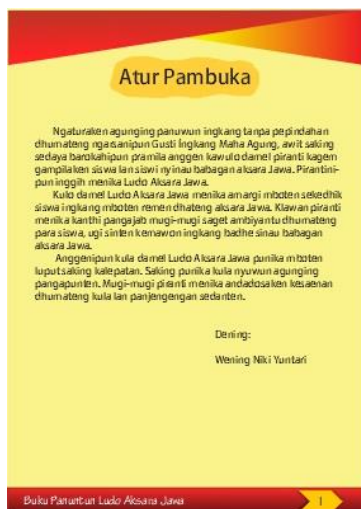
Gambar 69. Papan permainan sebelum revisi



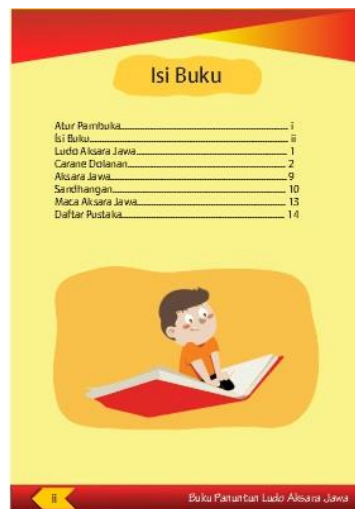
Gambar 70. Papan permainan sesudah revisi

- 7) Buku *panuntun* ditambah daftar isi dan kata pengantar

Pada awalnya, susunan buku *panuntun* adalah cover, aturan permainan, materi, dan soal evaluasi. Namun, ahli media memberikan saran untuk menambahkan daftar isi dan kata pengantar. Berikut hasil penambahan isi buku *panuntun*.



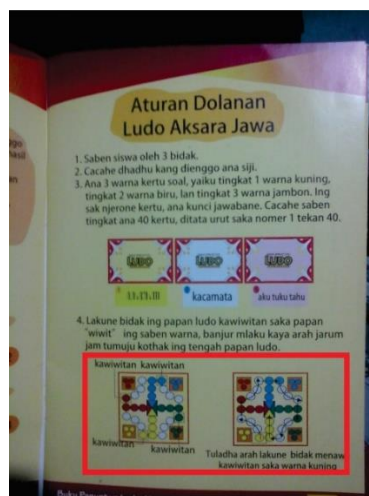
Gambar 71. Kata Pengantar sesudah revisi



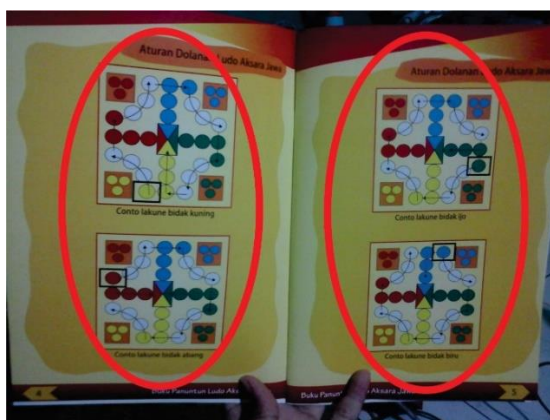
Gambar 72. Daftar Isi sesudah revisi

8) Gambar alur permainan pada buku *panuntun* dibuat lebih besar

Mulanya, gambar panduan arah permainan berukuran cukup kecil berada di bagian bawah. Contoh yang diberikan dalam buku juga belum mewakili keempat dadu yang disediakan. Oleh karena itu, ahli media memberikan saran untuk membuatnya lebih besar dan memberikan contoh masing-masing satu pada setiap dadu untuk memudahkan siswa dalam memahami arah permainan. Berikut hasil perbaikannya.



Gambar 73. Alur permainan sebelum revisi



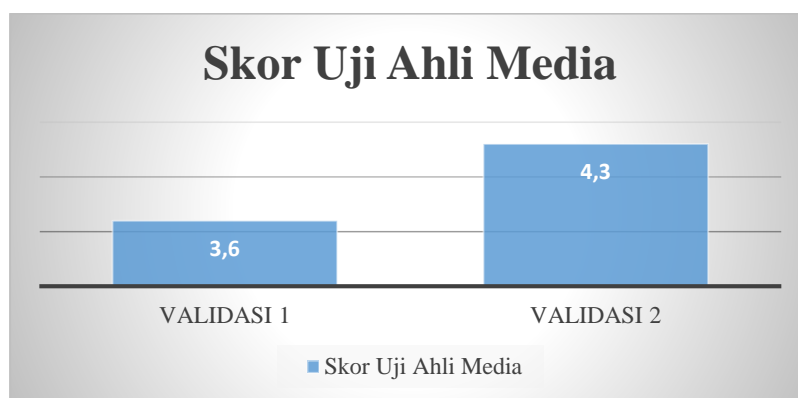
Gambar 74. Alur permainan
sebelum revisi

Peneliti telah selesai melakukan perbaikan, kemudian dilakukan validasi media yang kedua pada hari Jum'at, 12 Juli 2019. Hasil uji oleh ahli materi kedua, produk media Ludo Aksara Jawa memiliki tingkat validitas dan kualitas yang “sangat baik”. Berikut hasil validasi media tahap kedua.

Tabel 21. Data Hasil Uji Ahli Media Tahap Kedua

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Media dilengkapi petunjuk penggunaan	4	Baik
2.	Media mudah digunakan	5	Sangat Baik
3.	Media mudah untuk disimpan	4	Baik
4.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya	4	Baik
5.	Media tahan lama	4	Baik
6.	Ketepatan ukuran media sebagai media kelompok	5	Sangat Baik
7.	Ketepatan ukuran kartu dan aksara jawa sebagai media kelompok	5	Sangat Baik
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
9.	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
10.	Ketepatan komposisi warna pada media	4	Baik
11.	Bentuk media proporsional	4	Baik
12.	Sederhana dan menarik	4	Baik
13.	Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	Baik
14.	Partisipasi aktif siswa dalam penggunaan media	5	Sangat Baik
15.	Media dapat membantu siswa dalam memahami materi	5	Sangat Baik
Jumlah		65	
Rata-Rata		4,3	Sangat Baik

Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh jumlah skor 65 dengan rata-rata 4,3. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka tingkat validitas dan kualitas produk media Ludo Aksara Jawa termasuk ke dalam kategori “sangat baik”. Ahli media memberikan kesimpulan bahwa media Ludo Aksara Jawa layak untuk diujicobakan. Berikut ringkasan hasil validasi media.



Gambar 75. Grafik Skor Uji Ahli Media

Diagram batang tersebut menunjukkan hasil penilaian kedua tahap ahli media. Mulai dari tahap pertama hingga kedua, dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan penilaian. Uji ahli media telah selesai sampai tahap kedua dengan kesimpulan bahwa tingkat validitas dan kualitas produk media Ludo Aksara Jawa termasuk “sangat baik” sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal Ludo Aksara Jawa dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2019 setelah uji ahli materi dan ahli media selesai. Peneliti meminta rekomendasi dari wali kelas IVB SD Negeri Berbah 2, yakni Bapak D, S.Pd. untuk memilih tiga orang siswa dengan kemampuan akademik berbeda, untuk melakukan uji coba lapangan awal.

Peneliti memandu jalannya uji coba lapangan awal. Peneliti memberikan pengantar tentang materi aksara Jawa. Setelah itu, peneliti menyiapkan media dan menjelaskan aturan main pada siswa. Peneliti melakukan observasi terkait kekurangan media selama pelaksanaan uji coba. Setelah selesai, peneliti meminta ketiga siswa untuk menilai media Ludo Aksara Jawa dengan mengisi angket. Tingkat validitas dan kualitas hasil ujicoba awal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 22. Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No.	Indikator	Rerata	Kriteria
1.	Kelengkapan materi	4,3	Sangat Baik
2.	Keruntutan penyajian materi	4	Baik
3.	Kemenarikan penyajian materi	4,6	Sangat Baik
4.	Kelengkapan petunjuk penggunaan media	4,3	Sangat Baik
5.	Kemudahan penggunaan media	4	Baik
6.	Ketepatan ukuran media dan komponennya	4,6	Sangat Baik
7.	Ketepatan pemilihan huruf	4	Baik
8.	Ketepatan pemilihan warna	4,6	Sangat Baik
9.	Ketepatan penggunaan gambar	4,6	Sangat Baik
10.	Kreativitas pengembangan media	5	Sangat Baik
11.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa	4,3	Sangat Baik
12.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	4	Baik
13.	Keterkaitan soal dengan materi	4,6	Sangat Baik
14.	Media dapat membantu siswa mengetahui dan memahami materi	4,3	Sangat Baik
15.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4,6	Sangat Baik
Jumlah		65,8	
Rata-Rata		4,38	Sangat Baik

Hasil penilaian tiga siswa pada tahap uji coba awal memperoleh jumlah rata-rata skor 65,8 dengan rata-rata 4,38. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka tingkat validitas dan kualitasnya masuk kategori “sangat baik”. Berikut dokumentasi saat proses uji coba lapangan awal.



Gambar 76. Dokumentasi Uji Coba Lapangan Awal

5. Revisi Produk

Peneliti telah selesai melakukan uji coba lapangan awal dan tidak terdapat revisi media Ludo Aksara Jawa. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yakni uji coba lapangan utama.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilakukan pada 26 Juli 2019. Uji coba ini melibatkan 12 siswa dengan kemampuan yang berbeda agar dapat mewakili populasi kelas. Peneliti memandu jalannya uji coba lapangan utama. Peneliti memberikan pengantar tentang materi aksara Jawa. Peneliti lalu menyiapkan media, kemudian membagi siswa menjadi tiga kelompok yang beranggotakan 4 orang. Peneliti menjelaskan peraturannya. Peneliti melakukan observasi terkait kekurangan yang terdapat pada media selama pelaksanaan uji coba. Setelah selesai, peneliti meminta kedua belas siswa untuk menilai media Ludo Aksara Jawa dengan mengisi angket.

Hasil penilaian kedua belas siswa pada tahap uji coba lapangan utama media Ludo Aksara Jawa memiliki tingkat validitas dan kualitas yang “sangat baik”. Tingkat validitas dan kualitas ujicoba ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 23. Data Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No.	Indikator	Rerata	Kriteria
1.	Kelengkapan materi	4,25	Sangat Baik
2.	Keruntutan penyajian materi	4,25	Sangat Baik
3.	Kemenarikan penyajian materi	4,75	Sangat Baik
4.	Kelengkapan petunjuk penggunaan media	4,5	Sangat Baik
5.	Kemudahan penggunaan media	4,1	Baik
6.	Ketepatan ukuran media dan komponennya	3,8	Baik
7.	Ketepatan pemilihan huruf	4,3	Sangat Baik
8.	Ketepatan pemilihan warna	4,25	Sangat Baik
9.	Ketepatan penggunaan gambar	4,25	Sangat Baik
10.	Kreativitas pengembangan media	4,3	Sangat Baik
11.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa	4,25	Sangat Baik
12.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	4,1	Baik
13.	Keterkaitan soal dengan materi	4,75	Sangat Baik
14.	Media dapat membantu siswa mengetahui dan memahami materi	4,1	Baik
15.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4,4	Sangat Baik
Jumlah		64,35	
Rata-Rata		4,29	Sangat Baik

Penilaian kedua belas siswa pada uji coba ini memperoleh jumlah rata-rata skor 64,35 dengan rata-rata 4,29. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka tingkat validitas dan kualitasnya termasuk “sangat baik”. Berikut dokumentasi saat proses uji coba lapangan utama.



Gambar 77. Dokumentasi Uji Coba Lapangan Utama

7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba lapangan utama, tidak terdapat revisi media Ludo Aksara Jawa. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yakni uji coba lapangan utama.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilakukan pada 27 Juli 2019. Uji coba lapangan operasional melibatkan 23 siswa. Peneliti memandu jalannya uji coba lapangan operasional. Peneliti memberikan pengantar tentang materi aksara Jawa terlebih dahulu. Peneliti lalu menyiapkan media, kemudian membagi siswa menjadi enam kelompok yang beranggotakan 4 orang. Peneliti menjelaskan peraturannya. Selama pelaksanaan uji coba, peneliti melakukan observasi terkait kekurangan yang terdapat pada media. Setelah selesai, peneliti meminta 23 siswa untuk menilai media Ludo Aksara Jawa dengan mengisi angket.

Hasil penilaian kedua belas siswa pada tahap uji coba lapangan operasional media Ludo Aksara Jawa memiliki tingkat validitas dan kualitas yang “sangat baik”. Tingkat validitas dan kualitas hasil ujicoba lapangan operasional dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 24. Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

No.	Indikator	Rerata	Kriteria
1.	Kelengkapan materi	4,4	Sangat Baik
2.	Keruntutan penyajian materi	4,4	Baik
3.	Kemenarikan penyajian materi	4,4	Sangat Baik
4.	Kelengkapan petunjuk penggunaan media	4,1	Sangat Baik
5.	Kemudahan penggunaan media	4	Baik
6.	Ketepatan ukuran media dan komponennya	4,1	Sangat Baik
7.	Ketepatan pemilihan huruf	4,2	Baik
8.	Ketepatan pemilihan warna	4,4	Sangat Baik
9.	Ketepatan penggunaan gambar	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Rerata	Kriteria
10.	Kreativitas pengembangan media	4,3	Sangat Baik
11.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa	4,1	Sangat Baik
12.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	4,2	Baik
13.	Keterkaitan soal dengan materi	4,3	Sangat Baik
14.	Media dapat membantu siswa mengetahui dan memahami materi	4,2	Sangat Baik
15.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4,6	Sangat Baik
Jumlah		63,7	
Rata-Rata		4,25	Sangat Baik

Hasil penilaian kedua puluh empat siswa pada tahap uji coba operasional memperoleh jumlah rata-rata skor 63,7 dengan rata-rata 4,25. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka tingkat validitas dan kualitas media masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Para siswa menuliskan komentar untuk media Ludo Aksara Jawa. Komentar tersebut isinya seputar rasa senang dan tertarik pada media Ludo Aksara Jawa. Berdasarkan komentar siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Ludo Aksara Jawa sudah layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa. Berikut dokumentasi saat proses uji coba lapangan operasional.



Gambar 78. Dokumentasi Uji Coba Operasional

9. Revisi Produk Akhir

Peneliti telah selesai melakukan uji coba lapangan operasional, tetapi tidak terdapat revisi media Ludo Aksara Jawa. Sistematika pengembangan media sudah selesai. Media Ludo Aksara Jawa dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa di kelas IV.

B. Kajian Produk Akhir

Peneliti mengembangkan media Ludo Aksara Jawa. Media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mempelajari aksara Jawa. Pengembangan media ini didasarkan pada model Borg and Gall yang dilakukan dalam sembilan tahap. Tahap pertama adalah pengumpulan data dan analisis kebutuhan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan melakukan observasi serta wawancara pada guru dan siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, materi yang cukup sulit diajarkan pada mata pelajaran bahasa Jawa adalah aksara Jawa. Permasalahan tersebut selalu terjadi setiap tahun. Beliau mengatakan bahwa anak-anak merasa kesulitan karena aksara Jawa tidak familiar dan jarang digunakan. Apalagi, selama ini guru mengajar aksara Jawa dengan buku paket dan lembar kerja siswa saja, karena tidak tersedianya poster aksara Jawa. Sebenarnya, beliau membutuhkan media yang dapat digunakan sebagai sarana mengajarkan aksara Jawa, agar siswa mudah untuk menerima materi. Hal tersebut didukung dengan wawancara pada siswa terkait materi aksara Jawa. Siswa mengatakan bahwa aksara Jawa adalah materi yang sulit, banyak huruf yang harus dihafalkan dan sulit diingat, sehingga mereka kurang tertarik untuk mempelajarinya. Mereka belum bisa membaca aksara Jawa secara langsung tanpa melihat catatan.

Berdasarkan data tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang sekiranya dapat mengatasi permasalahan itu. Pengembangan media pembelajaran dipilih dengan tujuan agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi membaca aksara Jawa. Media yang akan dikembangkan adalah media visual. Piaget (Desmita, 2011: 101) mengungkapkan bahwa anak kelas IV sekolah dasar yang memiliki rentang usia 10-12 tahun, memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep ketika melihat, memegang, atau mencobanya, baik menggunakan media atau secara langsung. Penggunaan media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa (Arsyad, 1997: 31). Oleh karena itu, ketersediaan media visual yang didesain dengan menarik akan membantu siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian siswa.

Pemilihan media visual yang penggunaannya dipadukan dengan permainan, akan meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi. Sadiman (2006: 80) mengatakan bahwa permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Selain itu, belajar sambil bermain dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajak peserta didik memperoleh pengetahuan (Widiasworo, 2015: 130). Media dengan konsep tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia masa kanak-kanak akhir yang cenderung senang bermain, senang bergerak, dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Desmita, 2011: 35). Aksara Jawa merupakan materi yang dianggap siswa sulit, sehingga penyampaian materi membaca menggunakan permainan akan lebih menarik. Ludo merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk merangsang anak

belajar membaca (Prasetyono, 2008: 65). Media ini berbentuk visual yang memodifikasikan permainan ludo dapat sekaligus digunakan sebagai sarana belajar aksara Jawa.

Tahap kedua adalah perencanaan segala komponen media. Pada tahap ini, peneliti menentukan materi, membuat aturan permainan, pembuatan desain awal, serta menentukan bahan media. Pembuatan materi mengacu pada Peraturan Gubernur No 64 tahun 2013, yakni aksara *legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg wanda*. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk awal. Pada langkah ini, peneliti mengembangkan media dengan memperhatikan prinsip pengembangan media sesuai pendapat Arsyad (2016: 102-108) yakni kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, warna, bentuk, garis, dan tekstur. Peneliti melakukan uji ahli materi dan media guna menilai kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian pada validasi ini meliputi keselarasan dengan KI, KD, dan indikator, kualitas penyajian materi, karakteristik media pembelajaran, partisipasi siswa, dan kebermanaknaan media. Validasi ini dilakukan dalam tiga tahap. Hasil akhir penilaian dosen validator materi terhadap media ini adalah “sangat baik” dengan skor rata-rata jumlah 4,7. Setelah tahap validasi materi selesai dilakukan, dilanjutkan dengan validasi media. Validasi ini dilakukan dalam dua tahap. Hasil validasi media ini meliputi aspek-aspek fisik, kemenarikan visual, partisipasi siswa, dan kebermanaknaan media. Berdasarkan uji ahli ini media mendapatkan skor rata-rata akhir sebesar 4,3 yang bila dikonversikan dari data kuantitatif menjadi kualitatif adalah “sangat baik”.

Media Ludo Aksara Jawa dinyatakan layak, sehingga dilakukan uji coba dalam tiga tahap, yakni uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Uji coba lapangan awal dilakukan pada tiga orang siswa kelas IVB dengan tingkat kognitif yang rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan uji lapangan awal itu diperoleh skor rata-rata sebesar 4,38 yang dapat dikategorikan sangat baik. Karena tidak terdapat masukan untuk perbaikan produk, maka dilanjutkan pada tahap kedua, yakni uji coba lapangan utama. Uji coba kedua ini dilakukan pada 12 siswa. Berdasarkan uji coba ini, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,29 yang dapat dikategorikan sangat baik. Karena tidak ada masukan untuk perbaikan produk, maka dilanjutkan pada tahap ketiga, yakni uji coba lapangan operasional yang dilakukan pada 24 siswa. Dari uji coba ini, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,25 yang dapat dikategorikan sangat baik. Pada ujicoba ini, siswa memberikan komentar positif terkait media yang dikembangkan peneliti. Media ini membuat mereka menjadi lebih senang mempelajari aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (Arsyad, 1997: 24) yang mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah (1) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi, (2) materi lebih jelas dan mudah dipahami, (3) metode mengajar lebih bervariasi, dan (4) siswa lebih aktif. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ludo Aksara Jawa layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil akhir media diperoleh setelah melakukan revisi, mulai dari ahli materi, ahli media, hingga uji coba. Media ludo aksara Jawa layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih

menyenangkan dan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (1997: 15) mengenai fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar. Selain itu, sesuai pula dengan pendapat dari Hamalik (Arsyad, 1997: 15) yang menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa. Apabila siswa sudah memiliki minat untuk belajar dalam sebuah pembelajaran menyenangkan, kesulitan belajar siswa ketika mempelajari materi aksara Jawa akan teratasi dan tujuan pembelajaran materi aksara Jawa juga akan tercapai.

Hasil akhir media ludo aksara Jawa yakni berupa papan permainan ludo, papan aksara Jawa, *kertu pitakonan*, buku *panuntun*, kartu bintang, dadu, dan bidak. Papan permainan ludo didesain menggunakan perangkat *corel draw x7* dengan ukuran 32 cm x 32 cm. Desain ini kemudian dicetak stiker lalu ditempelkan pada kertas karton tebal dengan ukuran panjang dan lebar yang sama. Pemilihan kertas karton sebagai lapisan stiker karena kertas ini tebal dan awet, sehingga diharapkan akan membuat papan permainan ini tahan lama dan tidak mudah rusak. Papan ini juga didesain dapat dilipat, sehingga akan menghemat ruang penyimpanan dan praktis dalam penggunaannya.

Kertu pitakonan merupakan kartu soal dengan ukuran 10 cm x 6 cm. Kartu ini dibagi menjadi tiga tingkat. Tingkat satu berwarna kuning berisi soal tentang aksara Jawa. Tingkat dua berwarna biru berisi soal tentang kata dan kalimat aksara Jawa. Sedangkan tingkat tiga berwarna merah muda berisi soal tentang kata dan kalimat beraksara Jawa yang sudah diberi *sandhangan*. *Kertu pitakonan* didesain memiliki

dua sisi. Sisi depan bertuliskan pertanyaan, sedangkan sisi yang lain bergambar logo Ludo Aksara Jawa. Pada sisi belakang, terdapat potongan berbentuk setengah lingkaran yang berfungsi untuk mempermudah siswa saat menarik kunci jawaban. Setiap sisi kartu diberi aksan berupa gambar bunga berwarna merah yang diletakkan di bagian empat sudut. Sementara itu, di bagian dalam kartu terdapat kunci jawaban yang dimaksudkan agar siswa langsung dapat mengecek jawaban yang benar setelah menjawab pertanyaan. Kartu ini dicetak menggunakan kertas ivory 230 yang cukup tebal, sehingga tidak mudah rusak dan tahan lama.

Buku *panuntun* berisi aturan permainan, materi aksara Jawa, serta latihan soal. Desainnya dibuat menggunakan perangkat lunak *corel draw X7*. Buku ini dicetak menggunakan dua jenis kertas, yakni kertas ivory 230 untuk sampul dan *art paper* untuk isi buku. Dadu, bidak, dan kartu bintang disimpan dalam kotak karton berukuran 7 cm x 7 cm. Sedangkan keseluruhan komponen media disimpan dalam kotak karton tebal berukuran 23 cm x 33 cm.

Media Ludo Aksara Jawa memiliki beberapa kelebihan, yakni mudah digunakan, baik bersama guru maupun sendiri. Media ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, media ini tahan lama, karena pemilihan bahan pembuatan yang tidak mudah rusak. Ukuran media ini tidak terlalu besar, sehingga mudah disimpan dan tidak memakan banyak ruang. Media ini menawarkan cara belajar aksara Jawa dengan menyenangkan, yakni dimodifikasikan dengan permainan ludo, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa saat pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Keterbatasan jumlah produk. Idealnya produk yang digunakan sejumlah enam buah. Akan tetapi, karena peneliti hanya memproduksi tiga media, menyebabkan waktu uji coba panjang sehingga yang seharusnya selesai dalam dua jam pelajaran menjadi empat jam pelajaran.
2. Subjek uji coba lapangan operasional seharusnya 26 siswa. Oleh karena tiga siswa tidak hadir, subjek uji coba tersebut menjadi berjumlah 23 siswa yang menyebabkan jumlah anggota kelompok tidak sesuai rencana awal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media Ludo Aksara Jawa dikembangkan oleh peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall melalui 9 tahap dari 10 tahap yang ada. Tahap tersebut dimulai dengan pengumpulan data awal hingga revisi produk setelah uji coba lapangan operasional. Produk ini telah melalui tahap revisi dari ahli materi dan ahli media.

Media Ludo Aksara Jawa dinyatakan layak untuk digunakan dari keseluruhan aspek, seperti aspek materi, aspek media, dan kebermanfaatan media. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,7 dengan klasifikasi sangat layak. Sedangkan penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor 4,3 dengan klasifikasi sangat layak. Pada uji coba lapangan awal diperoleh rata-rata skor 4,38 dengan klasifikasi sangat layak. Uji lapangan utama diperoleh rata-rata skor 4,29 dengan klasifikasi sangat layak, dan uji lapangan operasional diperoleh rata-rata skor 4,25 dengan klasifikasi sangat layak.

B. Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Guru harus menjelaskan aturan permainan dengan jelas sebelum permainan dimulai, agar permainan berjalan lancar.

b. Guru harus sering mengontrol atau membimbing siswa saat bermain, khususnya pada siswa belum memahami betul aturan permainannya.

2. Bagi Siswa

Siswa harus memahami aturan permainan dengan baik, agar dapat bermain Ludo Aksara Jawa dengan benar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi Peneliti Lain

a. Peneliti lain dapat melakukan pengembangan media Ludo Aksara Jawa untuk aksara Jawa dan pasangannya di kelas V.

b. Peneliti lain dapat melakukan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan media Ludo Aksara Jawa ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, F. dan Ahmed, M. (2011). *Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and its Variant Race Games*. IEEE Conference on Computational Intelligence and Games
- Amkas, S. S. I. M, Tegeh, I. M., Mahadewi, L. P. P. (2017). *Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol: 8 No: 2 Tahun 2017)
- Aqib, Z. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Aqib, Z. (2011). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- As'adi, M. (2009). *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta : Power books
- Borg W. R. & Gall, M. D. (1983). *Education Research: An Introduction*. New York: Long Man
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Press
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT remaja Rosdakarya
- Endraswara, S. (2009). *30 Metode Pembelajaran Bahasa & Sastra Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu
- Gubernur DIY. (2013). *Peraturan Gubernur DIY Nomor 64, Tahun 2013, tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*.
- Hoy, B. (2018). *Teaching History with Custom-Built Board Games*. Simulation & Gaming 2018, Vol. 49(2) 115 –133
- Ilahi, D. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran DORI (Ludo Geometri) melalui Permainan Ekspedisi Indonesia pada Kelas IV Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Izzaty R. E. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Jamil, S. (2016). *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus
- Monks, dkk. (1982). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. (2013). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Mulyana. (2008). *Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Na'im, A. dan Hendry S. (2011). *Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa, Sehari-Hari Penduduk Indonesia: Hasil Sensus Penduduk 2010*. Jakarta: Badan Pusat Statistik
- Nur, A. M., Andi R. A. Y., Nurhasanah. (2017). *Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI Vol. 20 No. 2 (2017)
- Pierce, M. B., dkk. (2018). *Thinking "Out-of-the-Box" with Board Games*. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 2018 Annual Meeting
- Prabowo. (2016). *Aksara Jawa yang Kini Tertelan Zaman*. <https://news.okezone.com/read/2016/09/09/510/1485245/aksara-jawa-yang-kini-tertelan-zaman> diakses pada 28 Februari 2019 pukul 21.00 WIB
- Prasetyono, D. S. (2007). *Bermain sambil belajar*. Yogyakarta: Think
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Qiming, X. (2017). *Student's Experiences of Using New Media in Higher Education*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 93 2017 3rd Conference on Education and Teaching in Colleges and Universities (CETCU 2017)
- Riyadi, S. (1996). *Ha-Na-Ca-Ra-Ka*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Rolina, N. (2012). *Alat Permainan edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Seels, B.B. & Glasgow, Z. (1990). *Exercises in instructional design*. Columbus: Merrill Publishing Company
- Setyaningsih M. D. dan Dewi N. R. (2015). *Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Scinceedutainment Tema Makanan Untuk Siswa Kelas VIII*. Unnes Science Education Journal 4 (3) (2015)
- Setyawan, A. (2011). *Bahasa Daerah Dalam Perspektif Kebudayaan dan Sociolinguistik: Peran dan Pengaruhnya dalam Pergeseran dan Pemertahanan Bahasa*. International Seminar "Language Maintenance and Shift 2011

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: PT Prenadamedia Group
- Soetopo, Helyantini. (2013). *Panduan Guru Alat Permainan Edukatif*. Jakarta: Erlangga
- Sudjana, N. dan Ahmad R. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Supartinah. (2018). *Pedoman Penjenjangan Buku Bacaan Berbahasa Jawa Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Kependidikan (Vol: 2 No: 1 Tahun 2018)
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina)
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa
- Tedjasaputra, M. S. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa. (2003). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaianmedia-pembelajaran/> diakses tanggal 02 Januari 2019 pukul 17.21 WIB.
- Widiasworo, E. (2015). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi

Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas IV SD Negeri Berbah 2 pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Hari, tanggal : Sabtu, 19 Januari 2019

Waktu : 07.00-08.10 WIB

Tempat : SD Negeri Berbah 2

No	Indikator	Hasil
1.	Kondisi pembelajaran di kelas	Pembelajaran di kelas dimulai dengan guru menjelaskan materi, kemudian siswa diminta mengerjakan latihan soal di buku paket. Ketika sudah selesai, guru menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan jawabannya di depan kelas.
2.	Aktivitas di dalam kelas	Kegiatan siswa belum terlihat menonjol, karena kegiatan yang dilakukan seputar mengerjakan soal dan mencocokkannya menggunakan papan tulis.
3.	Kesediaan sarana di kelas	Fasilitas pendukung yang terdapat di kelas adalah papan tulis. Tidak terdapat LCD atau poster-poster di dinding.

Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Guru

No	Indikator	Hasil
1.	Kurikulum yang digunakan	Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013.
2.	Kegiatan belajar mengajar pelajaran bahasa Jawa	Kegiatan belajar biasanya dimulai dengan penjelasan guru tentang kemudian meminta siswa untuk mengerjakan latihan soal yang ada di buku paket dan lks.
3.	Media yang digunakan dalam pembelajaran	Selama ini guru belum menggunakan media, hanya menggunakan buku paket dan lks dalam menyampaikan materi. Dulu di kelas ada poster aksara Jawa di kelas, tetapi setelah kelas dibersihkan, posternya hilang.
4.	Materi yang sulit diajarkan pada siswa	Materi yang cukup sulit diajarkan itu aksara Jawa. Karena siswa kesulitan menghafal seluruh aksara Jawa. Hal itu terjadi setiap tahunnya. Siswa tidak bisa membaca aksara Jawa secara langsung, tapi harus menuliskan seluruh aksara Jawa secara lengkap, baru bisa membacanya.
5.	Minat siswa terhadap materi aksara Jawa	Pada awalnya siswa penasaran dengan materi aksara Jawa, karena materi ini tergolong baru untuk mereka. Tetapi, saat sudah mempelajarinya mereka mengalami kesulitan, hingga kurang tertarik untuk mempelajarinya.
6.	Solusi yang pernah dilakukan	Guru menargetkan pada siswa untuk menghafalkan lima aksara Jawa setiap minggunya. Pada pelajaran bahasa Jawa akan dites satu-satu. Namun, siswa hanya bisa saat dites guru saja, ketika diminta untuk membaca aksara Jawa secara acak, mereka bingung.

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Siswa

No	Indikator	Hasil
1.	Materi bahasa Jawa yang paling sulit	Wayang dan aksara Jawa. Tapi kalau yang paling sulit adalah aksara Jawa.
2.	Alasan tidak menyukai materi itu	Banyak huruf yang harus dihafalkan dan sulit untuk diingat. Membaca dan menulisnya juga sulit.
3.	Cara belajar materi menggunakan permainan	Akan menyenangkan bila belajar menggunakan permainan

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Berbah 2

Kelas/Semester : IV/1

Materi : Aksara Jawa

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Jawa	
3.5 Memahami kata dan kalimat beraksara Jawa nglegena, dan yang menggunakan sandhangan swara, lan panyigeg.	3.5.1 Mampu menunjukan dua puluh aksara <i>legena</i>
	3.5.2 Mampu menunjukan <i>sandhangan swara dan panyigeg</i>
	3.5.3 Mampu membaca kata dalam aksara Jawa yang mengandung <i>sandhangan swara dan panyigeg</i>
	3.5.4 Mampu membaca kalimat dalam aksara Jawa yang mengandung <i>sandhangan swara dan panyigeg</i>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan permainan, siswa mampu menunjukkan dua puluh aksara Jawa *legena* dengan benar.
2. Melalui kegiatan permainan, siswa mampu menunjukkan *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg* dengan tepat.
3. Melalui kegiatan permainan, siswa mampu membaca kata dalam aksara Jawa yang mengandung *sandhangan swara* dan *panyigeg* dengan benar.
4. Melalui kegiatan permainan, siswa mampu membaca kalimat dalam aksara Jawa yang mengandung *sandhangan swara* dan *panyigeg* dengan benar.

Karakter siswa yang diharapkan: percaya diri, teliti.

D. Materi Pembelajaran

Membaca huruf, kata, dan kalimat beraksara jawa yang mengandung *sandhangan swara* dan *panyigeg*

E. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik yang terdiri dari:
 - a) mengamati
 - b) menanya
 - c) mencoba
 - d) menalar
 - e) mengkomunikasikan
2. Metode : tanya jawab, pengamatan, permainan
3. Model : *Cooperative Learning*

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa bersama guru berdoa menurut kepercayaan masing-masing untuk mengawali kegiatan pembelajaran.	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	3. Siswa mengkonfirmasi kehadirannya. 4. Siswa kembali diingatkan dengan materi bahasa Jawa minggu lalu. 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang akan dipelajari yaitu tentang aksara Jawa, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan.	
Inti	1. Siswa dibagi ke dalam kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari maksimal 4 siswa. 2. Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. 3. Masing-masing kelompok diberi satu set Ludo Aksara Jawa 4. Masing-masing kelompok membuka set Ludo Aksara Jawa dan membaca buku panduannya 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengantar materi aksara Jawa dan <i>sandhangan</i> 6. Siswa dan guru bertanya jawab tentang aturan permainan ludo yang belum dipahami siswa. 7. Siswa diperbolehkan untuk memulai bermain ludo bersama kelompoknya. 8. Guru berkeliling untuk mengondisikan kelas sekaligus membimbing siswa yang kesulitan. 9. Setelah selesai bermain dan menemukan pemenang, siswa bersama guru menyimpulkan materi yang baru saja dikerjakan dan membahasnya bila ada yang belum dipahami. 10. Siswa diminta mengerjakan soal evaluasi	55 menit
Penutup	1. Siswa bersama guru membuat merefleksi hasil belajar. 2. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 3. Siswa bersama guru berdoa menurut kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	5 menit

G. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Pergub DIY. (2013). Pergub Nomor 64 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah
2. Media: Ludo Aksara Jawa

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Rubrik Penilaian

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Partisipasi (menyampaikan pendapat dan menjawab soal)	Aktif dalam kelompok untuk menyampaikan pendapat, menjawab soal, dan selalu merespon suatu hal dengan baik serta sesuai topik	Aktif dalam kelompok untuk menjawab soal, dan merespon suatu hal sesuai topik	Cukup aktif dalam kelompok untuk menjawab soal, tapi kadang merespon suatu hal kurang sesuai topik	Pasif dalam kelompok selama pembelajaran
Membaca kata dalam aksara Jawa	Pelafalan setiap aksara Jawa sangat jelas, benar, dan saat membaca tidak terputus-putus	Pelafalan setiap aksara Jawa cukup jelas, sedikit kesalahan, dan saat membaca cukup lancar	Pelafalan setiap aksara Jawa kurang jelas, terdapat beberapa kesalahan, dan membacanya terputus-putus	Pelafalan setiap aksara Jawa tidak jelas dan terdapat banyak kesalahan
Menguasai aksara <i>legena</i> dan <i>sandhangan</i>	Menguasai seluruh aksara <i>legena</i> dan <i>sandhangan</i>	Menguasai sebagian besar aksara <i>legena</i> dan <i>sandhangan</i>	Menguasai sebagian kecil aksara <i>legena</i> dan <i>sandhangan</i>	Tidak menguasai seluruh aksara <i>legena</i> dan <i>sandhangan</i>

2. Penilaian Sikap

No	Sikap	Belum Terlihat (1)	Mulai Terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)	Membu-daya (4)	Ket
1.	Percaya diri					
2.	Teliti					

3. Penilaian Tes

Jumlah Poin	Keterangan
5	Mampu membaca seluruh tulisan dengan aksara Jawa dan menyalinnya menjadi tulisan latin dengan benar
4	Mampu membaca sebagian besar tulisan dengan aksara Jawa dan menyalinnya menjadi tulisan latin dengan benar
3	Mampu membaca sebagian tulisan dengan aksara Jawa dan menyalinnya menjadi tulisan latin dengan benar
2	Mampu membaca sebagian kecil tulisan dengan aksara Jawa dan menyalinnya menjadi tulisan latin dengan benar
1	Kurang mampu membaca tulisan dengan aksara Jawa dan menyalinnya menjadi tulisan latin dengan benar

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Yogyakarta, 24 Juli 2019

Mahasiswa/Peneliti

Wening Niki Yuntari

NIM. 15108244028

Lampiran 5. Instrumen Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV
SD Negeri Berbah 2

Judul Media : Ludo Aksara Jawa

Materi : Membaca huruf, kata, dan kalimat beraksara Jawa dan *sandhangan*

Kelas : IV (empat)

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pengisian lembar validasi dilakukan dengan membubuhkan tanda (✓) pada tabel dengan ketentuan berikut.

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

3. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran ini.

Atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti					✓
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Penyajian materi sesuai jenjang kelas				✓	
5.	Penyajian materi runtut				✓	
6.	Kemenarikan penyajian materi				✓	
7.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami		✓			
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa		✓			
9.	Ketepatan kunci jawaban		✓			
10.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media				✓	
11.	Pemberian latihan soal untuk pemahaman konsep			✓		
12.	Pemberian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa			✓		
13.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
14.	Media membantu guru dalam menjelaskan materi				✓	

Komentar/Saran:

1. Ejaan yang digunakan pada petunjuk penggunaan kurang tepat.
2. Jenis font aksara Jawa yang digunakan lebih baik diganti menjadi aksara Jawa *unicode*.
3. Penulisan soal “wacana tulisan Jawa ing ngisor iki” sebaiknya diganti.
4. Penulisan soal “pasangna aksara Jawa ing ngisor iki marang tulisan latin kang bener” sebaiknya diganti.
5. Penulisan sebagian aksara Jawa dalam soal kurang tepat.
6. Sebagian soal dan kunci jawaban kurang tepat.
7. Hilangkan spasi dalam penulisan aksara Jawa.

8. Penempatan *sandhangan cecak* kurang tepat.
9. Perhatikan unggah ungguh dalam pembuatan soal.
10. Lengkapi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

Kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Yogyakarta, 3 Mei 2019

Ahli Materi


Xenny Indria Ekowati, M.Litt
NIP. 197912172003122003

Lampiran 6. Instrumen Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV
SD Negeri Berbah 2

Judul Media : Ludo Aksara Jawa

Materi : Membaca huruf, kata, dan kalimat beraksara Jawa dan *sandhangan*

Kelas : IV (empat)

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pengisian lembar validasi dilakukan dengan membubuhkan tanda (√) pada tabel dengan ketentuan berikut.

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

3. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran ini.

Atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti					✓
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Penyajian materi sesuai jenjang kelas				✓	
5.	Penyajian materi runtut				✓	
6.	Kemenarikan penyajian materi				✓	
7.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami			✓		
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓	
9.	Ketepatan kunci jawaban				✓	
10.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media				✓	
11.	Pemberian latihan soal untuk pemahaman konsep				✓	
12.	Pemberian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa				✓	
13.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
14.	Media membantu guru dalam menjelaskan materi					✓

Komentar/Saran:

- Penulisan "ops" diganti "aps"
- Ganti penulisan kata "paling githik 2 wasng lan paling ateh 4 wasng"
- Ganti penulisan kata "2-4 wasng"
- Ganti penulisan "enut 1 kothak" dan "enut 3 bidak"
- Penulisan "bidak" diganti "bidhak", "nentakate" diganti "nentakate"
- Ganti penulisan "Ing penulisan aksara jawa ..."
- Beri contoh penggunaan pa ketet dan la ngletet
- Perbaiki penulisan soal evaluasi
- Beri kunci jawaban

Kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Yogyakarta, 09 Juli 2019
Ahli Materi


Yenny Indria Ekowati, M.Litt
NIP. 197912172003122003

Lampiran 7. Instrumen Hasil Validasi Materi Tahap Ketiga

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV
SD Negeri Berbah 2

Judul Media : Ludo Aksara Jawa

Materi : Membaca huruf, kata, dan kalimat beraksara Jawa dan *sandhangan*

Kelas : IV (empat)

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pengisian lembar validasi dilakukan dengan membubuhkan tanda (√) pada tabel dengan ketentuan berikut.

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

3. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran ini.

Atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti					✓
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Penyajian materi sesuai jenjang kelas					✓
5.	Penyajian materi runtut					✓
6.	Kemenarikan penyajian materi				✓	
7.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami				✓	
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa					✓
9.	Ketepatan kunci jawaban					✓
10.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media					✓
11.	Pemberian latihan soal untuk pemahaman konsep				✓	
12.	Pemberian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa				✓	
13.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
14.	Media membantu guru dalam menjelaskan materi					✓

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

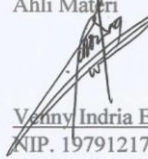
.....

.....

Kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Yogyakarta, 9 Juli 2019.....
Ahli Materi


Venny Indria Ekowati, M.Litt
NIP. 197912172003122003

Lampiran 8. Surat Keterangan Ahli Materi

Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Venny Indria Ekowati, M.Litt.

NIP : 197912172003122003

Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Daerah UNY

Menerangkan bahwa media pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan oleh saudara:

Nama : Wening Niki Yuntari

NIM : 15108244028

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar

Telah memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi pada prodi PGSD.

Yogyakarta, 9 Juli 2019

Penguji Materi



Venny Indria Ekowati, M.Litt

NIP 197912172003122003

Lampiran 9. Instrumen Hasil Validasi Media Tahap Pertama

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV
SD Negeri Berbah 2
Judul Media : Ludo Aksara Jawa
Materi : Membaca dan menulis aksara huruf, kata dan kalimat beraksara
Jawa dan *sandhangan*
Kelas : IV (empat)

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pengisian lembar validasi dilakukan dengan membubuhkan tanda (✓) pada tabel dengan ketentuan berikut.

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

3. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran ini.

Atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media dilengkapi petunjuk penggunaan			✓		
2.	Media mudah digunakan				✓	
3.	Media mudah untuk disimpan			✓		
4.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya				✓	
5.	Media tahan lama				✓	
6.	Ketepatan ukuran media sebagai media kelompok			✓		
7.	Ketepatan ukuran kartu dan aksara jawa sebagai media kelompok					✓
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
9.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
10.	Ketepatan komposisi warna pada media		✓			
11.	Bentuk media proporsional			✓		
12.	Sederhana dan menarik			✓		
13.	Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
14.	Partisipasi aktif siswa dalam penggunaan media					✓
15.	Media dapat membantu siswa dalam memahami materi				✓	

Komentar/Saran:

- Bahan ~~kat~~ kotak penyimpanan
- Penempatan dan identitas pembuat di kotak
- Warna
- Jenis huruf
- Bahan papan permainan

- desain kartu tanya jawaban, buku panduan
- arah papan permainan

Kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Yogyakarta, 8 Mei 2019
Ahli Media



Dian Wahyuningsih, M.Pd.
NIP. 19890109 201504 2002

Lampiran 10. Instrumen Hasil Validasi Media Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV
SD Negeri Berbah 2

Judul Media : Ludo Aksara Jawa

Materi : Membaca dan menulis aksara huruf, kata dan kalimat beraksara
Jawa dan *sandhangan*

Kelas : IV (empat)

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pengisian lembar validasi dilakukan dengan membubuhkan tanda (√) pada tabel dengan ketentuan berikut.

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

3. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran ini.

Atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media dilengkapi petunjuk penggunaan				✓	
2.	Media mudah digunakan					✓
3.	Media mudah untuk disimpan				✓	
4.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya				✓	
5.	Media tahan lama				✓	
6.	Ketepatan ukuran media sebagai media kelompok					✓
7.	Ketepatan ukuran kartu dan aksara jawa sebagai media kelompok					✓
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
9.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
10.	Ketepatan komposisi warna pada media				✓	
11.	Bentuk media proporsional				✓	
12.	Sederhana dan menarik				✓	
13.	Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
14.	Partisipasi aktif siswa dalam penggunaan media					✓
15.	Media dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

- ①. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Yogyakarta, 12 Juli 2019
Ahli Media



Dian Wahyuningsih, M.Pd.
NIP. 19890109200042002

Lampiran 11. Surat Keterangan Ahli Media

Surat Keterangan Validasi Media

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Wahyuningsih, M.Pd.
NIP : 198901092015042002
Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan UNY

Menerangkan bahwa media pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan oleh saudara:

Nama : Wening Niki Yuntari
NIM : 15108244028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar

Telah memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka TAS pada prodi PGSD.

Yogyakarta, 12 Juli 2019

Penguji Media



Dian Wahyuningsih, M.Pd.
NIP 198901092015042002

Lampiran 12. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Nama = Fakhri Nur Ardiansyah

LEMBAR EVALUASI MEDIA UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas/Semester : IV/Genap

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini adalah tanggapan kamu terhadap media Ludo Aksara Jawa.
2. Isilah lembar evaluasi dengan melingkari pilihan yang paling sesuai dengan pendapat kamu. Contoh:

Apakah media ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

3. Tuliskan komentar atau saran kamu pada kolom komentar di bagian akhir lembar evaluasi!

1. Apakah materi dalam media ini lengkap sehingga dapat membantumu belajar aksara jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak lengkap	Tidak lengkap	Cukup lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap

2. Apakah materi disajikan dengan urutan dari materi yang mudah ke materi yang sulit?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

3. Apakah media ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

4. Apakah petunjuk penggunaan media ini mudah kamu pahami?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah dipahami	Tidak mudah dipahami	Cukup mudah dipahami	Mudah dipahami	Sangat mudah dipahami

5. Apakah media ini mudah untuk digunakan?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah digunakan	Tidak mudah digunakan	Cukup mudah digunakan	Mudah digunakan	Sangat mudah digunakan

6. Apakah ukuran papan, kartu, dan buku panduan sesuai dengan kebutuhan kamu?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

7. Apakah huruf dalam media ini mudah dibaca?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah dibaca	Tidak mudah dibaca	Cukup mudah dibaca	Mudah dibaca	Sangat mudah dibaca

8. Apakah warna dan desain dalam media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

9. Apakah gambar yang digunakan dalam media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

10. Apakah media ini adalah media yang kreatif?

1	2	3	4	5
Sangat tidak kreatif	Tidak kreatif	Cukup kreatif	Kreatif	Sangat kreatif

11. Apakah penyampaian materi media ini mampu kamu pahami dengan mudah?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

12. Apakah kamu merasa terlibat aktif selama pembelajaran menggunakan media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak terlibat aktif	Tidak terlibat aktif	Cukup terlibat aktif	Terlibat aktif	Sangat terlibat aktif

13. Apakah soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

14. Apakah setelah menggunakan media ini kamu menjadi lebih memahami materi aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup setuju	Setuju	Sangat setuju

15. Apakah media ini dapat meningkatkan minat dan semangatmu untuk belajar aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup setuju	Setuju	Sangat setuju

Komentar/Saran:

saat seru dan sangat menarik.

Yogyakarta,

Siswa



(Fahrur Ardiansyah)

Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No	Nama	Indikator															Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AKG	3	5	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	3	4	5	63	4,2
2	RA	4	4	5	4	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	55	3,7
3	NIB	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	4,9
	Jumlah	12	14	14	13	13	11	12	12	12	14	12	14	12	13	14	192	12,8
	Rata-Rata	4	4,67	4,67	4,33	4,33	3,67	4	4	4	4,67	4	4,67	4	4,33	4,67	64	4,26

Lampiran 14. Instrumen Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Anisa Salsabila
Kelas: IVB

LEMBAR EVALUASI MEDIA UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : IV/Genap

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini adalah tanggapan kamu terhadap media Ludo Aksara Jawa.
2. Isilah lembar evaluasi dengan melingkari pilihan yang paling sesuai dengan pendapat kamu. Contoh:

Apakah media ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

3. Tuliskan komentar atau saran kamu pada kolom komentar di bagian akhir lembar evaluasi!

1. Apakah materi dalam media ini lengkap sehingga dapat membantumu belajar aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak lengkap	Tidak lengkap	Cukup lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap

2. Apakah materi disajikan denganurut dari materi yang mudah ke materi yang sulit?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

3. Apakah media ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

4. Apakah petunjuk penggunaan media ini mudah kamu pahami?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah dipahami	Tidak mudah dipahami	Cukup mudah dipahami	Mudah dipahami	Sangat mudah dipahami

5. Apakah media ini mudah untuk digunakan?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah digunakan	Tidak mudah digunakan	Cukup mudah digunakan	Mudah digunakan	Sangat mudah digunakan

6. Apakah ukuran papan, kartu, dan buku panduan sesuai dengan kebutuhan kamu?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

7. Apakah huruf dalam media ini mudah dibaca?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah dibaca	Tidak mudah dibaca	Cukup mudah dibaca	Mudah dibaca	Sangat mudah dibaca

8. Apakah warna dan desain dalam media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

9. Apakah gambar yang digunakan dalam media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

10. Apakah media ini adalah media yang kreatif?

1	2	3	4	5
Sangat tidak kreatif	Tidak kreatif	Cukup kreatif	Kreatif	Sangat kreatif

11. Apakah penyampaian materi media ini mampu kamu pahami dengan mudah?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

12. Apakah kamu merasa terlibat aktif selama pembelajaran menggunakan media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak terlibat aktif	Tidak terlibat aktif	Cukup terlibat aktif	Terlibat aktif	Sangat terlibat aktif

13. Apakah soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

14. Apakah setelah menggunakan media ini kamu menjadi lebih memahami materi aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup setuju	Setuju	Sangat setuju

15. Apakah media ini dapat meningkatkan minat dan semangatmu untuk belajar aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup setuju	Setuju	Sangat setuju

Komentar/Saran:

Permainannya sangat menarik untuk belajar
aksara jawa

Yogyakarta,
Siswa



(. Aneta Sabila .)

Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No	Nama	Indikator															Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AS	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	73	4,87
2	FWK	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	69	4,60
3	ANCA	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	3	3	58	3,87
4	RYP	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	64	4,27
5	RDW	4	4	5	4	3	2	4	3	3	5	4	4	5	4	4	58	3,87
6	HAPS	4	4	4	5	3	4	5	3	5	4	4	4	5	5	4	63	4,20
7	JEEPK	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	5	66	4,40
8	MA	5	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	4	5	67	4,47
9	KPF	3	4	5	4	3	3	4	5	5	4	4	4	5	3	5	61	4,07
10	DLP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,00
11	ANA	3	3	5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	56	3,73
12	GAS	5	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	3	5	4	4	63	4,20
	Jumlah	51	51	57	54	49	46	52	51	51	52	51	49	57	49	53	773	51,53
	Rata-Rata	4,25	4,25	4,75	4,5	4,08	3,83	4,33	4,25	4,25	4,33	4,25	4,08	4,75	4,08	4,42	64,42	4,29

Lampiran 16. Instrumen Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Nisa Putri Agustina

LEMBAR EVALUASI MEDIA UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas/Semester : IV/Genap

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini adalah tanggapan kamu terhadap media Ludo Aksara Jawa.
2. Isilah lembar evaluasi dengan melingkari pilihan yang paling sesuai dengan pendapat kamu. Contoh:

Apakah media ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

3. Tuliskan komentar atau saran kamu pada kolom komentar di bagian akhir lembar evaluasi!

1. Apakah materi dalam media ini lengkap sehingga dapat membantumu belajar aksara jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak lengkap	Tidak lengkap	Cukup lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap

2. Apakah materi disajikan dengan urutan dari materi yang mudah ke materi yang sulit?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

3. Apakah media ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

4. Apakah petunjuk penggunaan media ini mudah kamu pahami?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah dipahami	Tidak mudah dipahami	Cukup mudah dipahami	Mudah dipahami	Sangat mudah dipahami

5. Apakah media ini mudah untuk digunakan?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah digunakan	Tidak mudah digunakan	Cukup mudah digunakan	Mudah digunakan	Sangat mudah digunakan

6. Apakah ukuran papan, kartu, dan buku panduan sesuai dengan kebutuhan kamu?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

7. Apakah huruf dalam media ini mudah dibaca?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah dibaca	Tidak mudah dibaca	Cukup mudah dibaca	Mudah dibaca	Sangat mudah dibaca

8. Apakah warna dan desain dalam media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

9. Apakah gambar yang digunakan dalam media ini menarik?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

10. Apakah media ini adalah media yang kreatif?

1	2	3	4	5
Sangat tidak kreatif	Tidak kreatif	Cukup kreatif	Kreatif	Sangat kreatif

11. Apakah penyampaian materi media ini mampu kamu pahami dengan mudah?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

12. Apakah kamu merasa terlibat aktif selama pembelajaran menggunakan media ini?

1	2	3	4	5
Sangat tidak terlibat aktif	Tidak terlibat aktif	Cukup terlibat aktif	Terlibat aktif	Sangat terlibat aktif

13. Apakah soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

14. Apakah setelah menggunakan media ini kamu menjadi lebih memahami materi aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup setuju	Setuju	Sangat setuju

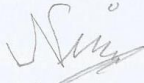
15. Apakah media ini dapat meningkatkan minat dan semangatmu untuk belajar aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup setuju	Setuju	Sangat setuju

Komentar/Saran:

Menarik, Bagus!

Yogyakarta,
Siswa


(..... NEILA R. AGUSTINA)

Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No	Nama	Indikator															Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	RZWA	5	5	3	5	5	5	3	4	4	4	5	5	3	5	5	66	4,40
2	MCN	5	4	5	5	5	6	3	5	3	5	5	3	4	4	4	66	4,40
3	AJM	5	3	5	5	5	5	3	4	4	3	5	3	5	5	5	65	4,33
4	N	4	2	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	4	3	3	56	3,73
5	ABP	5	4	5	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	5	4	67	4,47
6	RWP	4	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	63	4,20
7	NTUF	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	66	4,40
8	NS	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	68	4,53
9	ON	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	68	4,53
10	NSA	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	69	4,60
11	A	3	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	61	4,07
12	T	3	5	4	4	3	3	5	4	4	3	4	5	4	4	5	60	4,00
13	P	3	5	4	4	3	3	5	4	4	3	4	5	4	4	5	60	4,00
14	R	3	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	3	5	5	5	65	4,33
15	G	5	5	3	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	68	4,53
16	D	4	3	5	5	4	4	5	3	4	3	4	4	5	5	3	61	4,07
17	A	4	3	5	3	3	4	3	5	4	3	3	4	4	4	4	56	3,73
18	A	5	3	5	3	4	5	5	5	4	5	3	5	4	5	4	65	4,33
19	IAI	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	3	5	5	3	4	64	4,27
20	SNH	5	5	3	3	4	3	3	3	3	5	3	3	4	5	5	57	3,80

No	Nama	Indikator															Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
21	NPA	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	68	4,53
22	SNH	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	70	4,67
23	NK	4	3	5	4	3	3	3	5	3	5	3	5	3	3	5	57	3,80
	Jumlah	101	96	102	95	93	95	96	102	93	100	95	97	99	97	105	1466	97,73
	Rata rata	4,39	4,17	4,43	4,13	4,04	4,13	4,17	4,43	4,04	4,35	4,13	4,22	4,30	4,22	4,57	63,74	4,25

Lampiran 18. Surat Izin Penelitian Fakultas



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 183/UN34.11/PP/Pen/2019
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

14 Mei 2019

Yth . Kepala SD Negeri Berbah 2
Krikilan, Tegaltirto, Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55573

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Wening Niki Yuntari
NIM	:	15108244028
Program Studi	:	P G S D - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Berbah 2
Waktu Penelitian	:	15 Mei - 31 Juli 2019

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

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

Lampiran 19. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI BERBAH 2
Krikilan, Tegaltirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta, 55573
Telepon (0274) 4435177
E-mail : sd_berbah2@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No : 02/SD/BB2/III/2019

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rismianti, S.Pd.SD
Jabatan : Kepala SD Negeri Berbah 2
Unit Kerja : SD Negeri Berbah 2
Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Wening Niki Yuntari
NIM : 15108244028
Program sudi : PGSD – S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan Kegiatan penelitian "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI BERBAH 2" guna memenuhi Tugas Akhir Skripsi, Pada tanggal 15 Mei – 31 Juli 2019.

Demikian surat keterangani ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Berbah, 03 Agustus 2019.

Kepala Sekolah



Rismianti, S.Pd.SD
Pembina, IV/a
NIP 19731011 199903 2 004

Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian



Pelaksanaan Uji Coba Lapangan Awal



Pelaksanaan Uji Coba Lapangan Utama



Pelaksanaan Uji Coba Lapangan Operasional



Siswa Bermain Ludo Aksara Jawa

Lampiran 21. Desain dan Pengemasan Produk Akhir



Media Ludo Aksara Jawa



Papan Permainan Ludo Aksara Jawa



Kertu Pitakonan



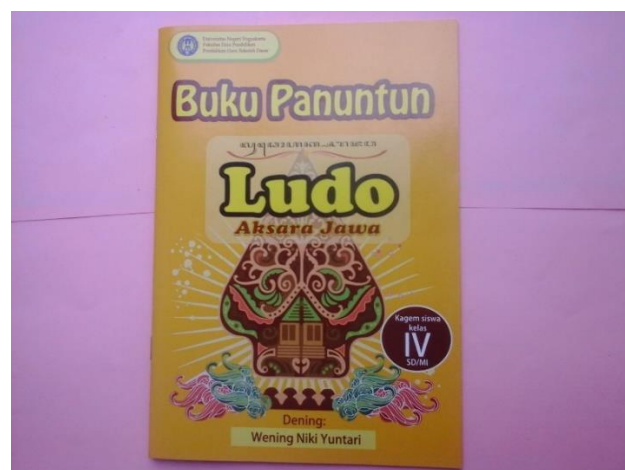
Kotak Kertu Pitakonan



Papan Aksara Jawa



Kotak dadu dan bidak



Buku panuntun