

**PENGEMBANGAN *SCRABBLE HANACARAKA* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS VI
DI SD NEGERI KEPUTRAN A YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh
Eka Desiana
NIM 09108244096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FEBRUARI 2014**

**PENGEMBANGAN *SCRABBLE HANACARAKA* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS VI
DI SD NEGERI KEPUTRAN A YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh
Eka Desiana
NIM 09108244096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FEBRUARI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN *SCRABBLE HANACARAKA* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS VI DI SD NEGERI KEPUTRAN A YOGYAKARTA” yang disusun oleh Eka Desiana, NIM 09108244096 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 2 Januari 2014

Pembimbing Skripsi I



Supartinah, M. Hum.
NIP 19800312 200501 2 002

Pembimbing Skripsi II



Dr. Ali Mustadi, M. Pd.
NIP 19780710 200801 1 012



SURAT PERNYATAAN

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

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

Yogyakarta, 2 Januari 2014
Yang menyatakan



Eka Desiana
NIM 09108244096

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN *SCRABBLE HANACARAKA* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS VI DI SD NEGERI KEPUTRAN A YOGYAKARTA” yang disusun oleh Eka Desiana, NIM 09108244096 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Januari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Supartinah, M. Hum.	Ketua Penguji		5 Feb '14
Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd.	Sekretaris Penguji		7 Feb '14
Suyantiningsih, M. Ed.	Penguji Utama		8 Feb '14
Dr. Ali Mustadi, M. Pd.	Penguji Pendamping		6 Feb '14

Yogyakarta, 28 FEB 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

॥ មេមាយូ ហយុនីង ប្រាណំ មេមាយូ ហយុនីង កាលុវារ៉ា ពង
មេមាយូ ហយុនីង សិសាសា ॥

*Memayu hayuning pribadi, memayu hayuning kaluwarga, memayu hayuning
sesama.*

(Desiana)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Teriring sujud syukur kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan karunia-Nya saya dedikasikan karya ini kepada:

- ✚ Bapak dan Ibu yang selalu saya hormati, terima kasih atas doa dan segala dukungan yang telah diberikan.
- ✚ Adik yang setia menyayangiku dan mengiringi setiap proses pendewasaanku.
- ✚ Sahabat terhebatku yang selalu memberikan semangat, menemani setiap langkah, dan rela berbagi banyak hal.
- ✚ Teman-temanku yang luar biasa, terimakasih karena selalu ada untukku, selalu menyemangatiku, dan selalu mendukungku.

**PENGEMBANGAN *SCRABBLE HANACARAKA* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS VI
DI SD NEGERI KEPUTRAN A YOGYAKARTA**

Oleh
Eka Desiana
NIM 09108244096

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan edukatif yang layak dan efektif digunakan oleh siswa kelas VI Sekolah Dasar dalam belajar aksara Jawa.

Penelitian dan pengembangan ini berdasarkan teori *Borg and Gall*, dilaksanakan dalam sepuluh tahap yaitu melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, melakukan perencanaan, pengembangan bentuk produk dan penilaian ahli, melakukan uji coba pendahuluan, melakukan revisi terhadap produk utama, melakukan uji coba utama, melakukan revisi terhadap produk operasional, melakukan uji coba lapangan, melakukan revisi terhadap produk akhir, mendeseminasikan dan implementasi produk. Data yang diperoleh dari penilaian ahli dan uji coba produk dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media *scrabble hanacaraka* pada materi aksara Jawa untuk siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta telah selesai dikembangkan, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji coba. Ahli materi memberikan penilaian terhadap produk media *scrabble hanacaraka* sebesar 5 (kategori sangat baik) dan ahli media memberikan penilaian sebesar 4,20 (kategori sangat baik). Hasil yang diperoleh pada uji coba pendahuluan sebesar 3,76 (kategori baik), uji coba utama sebesar 4,03 (kategori baik), dan uji coba lapangan sebesar 4,08 (kategori baik). Berdasarkan hasil uji coba dan selisih perbandingan rata-rata *skor pre-test* dan *post-test* maka produk media *scrabble hanacaraka* kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang dihasilkan telah layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

Kata kunci : *Scrabble*, aksara Jawa

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd., Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Ibu Hidayati, M. Hum., Kaprodi PGSD yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.
3. Ibu Supartinah, M. Hum., dosen pembimbing skripsi I yang telah dengan sabar mendidik, memberikan bimbingan, saran, inspirasi, nasehat, dan ilmu untuk menyusun skripsi.
4. Bapak Dr. Ali Mustadi, M. Pd., dosen pembimbing skripsi II yang dengan sabar memberikan bimbingan skripsi, nasehat, dan mengajari berbahasa Inggris.
5. Ibu Hesti Mulyani, M. Hum., ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memvalidasi produk *scrabble hanacaraka* serta memberikan banyak pelajaran dalam berbahasa Jawa.

6. Ibu Unik Ambarwati, M. Pd., ahli media yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memvalidasi produk *scrabble hanacaraka*.
7. Bapak Marsono, S. Pd., kepala sekolah SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.
8. Ibu Siti Nurhidayati, S. Pd., guru kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta dan seluruh siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang telah membantu selama penelitian berlangsung.
9. Bapak Drs. Subari, Ibu Parmi, dan Daffa yang selalu memberikan semangat serta dukungan baik secara materiil maupun nonmateriil.
10. Sahabat terbaik yang selalu menemani, memberikan semangat dalam setiap langkah penyusunan skripsi.
11. Teman-teman super (Susi, mbak Tutun, Fasiha, Nita, Toni, Dessy, Ani, Mei, Nunik) dan seluruh anggota “S9B community” atas kebersamaan yang tidak akan pernah terlupakan.
12. Semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dukungan selama perancangan dan pembuatan skripsi ini.

Semoga bantuan dan budi baik dari Bapak/Ibu dan Saudara yang telah diberikan kepada penulis selalu berguna dan mendapatkan anugerah dari Allah SWT. Amin

Yogyakarta, 2 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
G. Manfaat Penelitian	12
H. Definisi Operasional	13
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1. Asumsi Pengembangan	14
2. Keterbatasan Pengembangan	15
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	16
1. Fungsi Media Pengajaran	16
2. Macam-macam media pembelajaran	17

3. Kriteria Pemilihan Media	18
B. Kajian tentang Pembelajaran Bahasa Jawa	23
1. Bahasa Jawa	23
2. Aksara Jawa	29
C. Keterampilan dalam Pembelajaran Aksara Jawa	38
1. Keterampilan Membaca Aksara Jawa	38
2. Keterampilan Menulis Aksara Jawa	39
D. Karakteristik Siswa Kelas VI SD	40
E. Kajian tentang Media <i>Scrabble Hanacaraka</i>	42
F. Kajian Mengenai Model Pengembangan	44
G. Pengembangan <i>Scrabble Hanacaraka</i> sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa	46
H. Penelitian Relevan	49
I. Kerangka Pikir	51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	54
B. Prosedur Pengembangan	54
1. Eksplorasi	57
2. Pengembangan Produk	58
3. Uji Coba produk	58
4. Finalisasi	59
C. Uji Coba Produk	60
1. Desain Uji Coba	60
a. Tahap uji coba ahli	60
b. Tahap uji coba guru kelas	61
c. Tahap uji lapangan awal (<i>preliminary field test</i>)	61
d. Tahap uji lapangan utama (<i>main field test</i>)	61
e. Tahap uji lapangan operasional (<i>operational field test</i>)	62
2. Subjek Uji Coba	63
3. Jenis Data	63
D. Teknik Pengumpulan Data	64

1. Wawancara Semi Terstruktur.....	64
2. Penilaian Ahli	65
3. Observasi	66
4. Angket	67
E. Instrumen Pengumpulan Data	67
1. Pedoman Wawancara Semi Terstruktur	67
2. Lembar Penilaian Ahli	68
3. Lembar Observasi	69
a) Lembar Observasi Guru	70
b) Lembar Observasi Siswa	71
4. Lembar Angket	72
a) Lembar Angket Siswa	73
b) Lembar Angket Guru	73
F. Teknik Analisis Data	74

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	78
1. Eksplorasi	78
a) Studi Pendahuluan	78
(1) Observasi	79
(2) Wawancara	79
b) Analisis Teori	81
c) Penyusunan Instrumen	82
2. Pengembangan Produk	82
3. Penilaian Produk oleh Ahli	86
a) Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	86
b) Revisi oleh Ahli Materi Tahap Pertama	88
c) Validasi Ahli Materi Tahap Kedua	94
d) Revisi Ahli Materi Tahap Kedua	96
e) Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga	101
f) Revisi Ahli Materi Tahap Ketiga	103
g) Validasi Ahli Media Tahap Pertama	105

h) Revisi Ahli Media Tahap Pertama	107
i) Validasi Ahli Media Tahap Kedua	115
j) Revisi Ahli Media Tahap Kedua	117
k) Validasi Ahli Media Tahap Ketiga	127
l) Revisi Ahli Media Tahap Ketiga	129
4. Uji Coba Produk	140
a) Uji Coba Pendahuluan	140
b) Revisi Tahap Uji Coba Pendahuluan	142
c) Uji Coba Utama	142
d) Revisi Tahap Uji Coba Utama	144
e) Uji Coba Lapangan	145
f) Revisi Tahap Uji Coba Lapangan	147
5. Revisi dan Validasi Akhir (Team Group Discusions)	148
6. Deskripsi Produk Akhir <i>Scrabble Hanacaraka</i>	149
7. Pre Test dan Post Test	149
B. Pembahasan	151
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	158
B. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN	163

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Aksara Jawa <i>Legena</i>	30
Tabel 2. Pasangan Aksara Jawa	31
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara Semi Terstruktur	68
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	68
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	69
Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Observasi Guru	70
Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa	72
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen untuk Subjek Uji Coba (Siswa)	73
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru Kelas	74
Tabel 10. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5	75
Tabel 11. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	87
Tabel 12. Kata yang perlu diperbaiki pada revisi tahap pertama	89
Tabel 13. Daftar kata yang tidak sistematis pada revisi tahap pertama	90
Tabel 14. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua	94
Tabel 15. Kata yang perlu diperbaiki pada revisi tahap kedua	96
Tabel 16. Pasangan Aksara Jawa sebelum revisi tahap kedua	99
Tabel 17. Pasangan Aksara Jawa setelah revisi tahap kedua	100
Tabel 18. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga	101
Tabel 19. Pasangan Aksara Jawa sebelum revisi tahap ketiga	103
Tabel 20. Pasangan Aksara Jawa sebelum revisi tahap ketiga	104
Tabel 21. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama	106
Tabel 22. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua	116
Tabel 23. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Ketiga	120
Tabel 24. Hasil Uji Coba Pendahuluan	141
Tabel 25. Hasil Uji Coba Utama	143
Tabel 26. Hasil Uji Coba Lapangan	146

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Skema model pengembangan <i>scrabble hanacaraka</i> diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall	57
Gambar 2. Kartu aksara sebelum revisi	93
Gambar 3. Kartu aksara setelah revisi	93
Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi dari Tahap Pertama, Tahap Kedua, dan Tahap Ketiga	102
Gambar 5. Cover buku <i>panuntun</i> sebelum mengalami revisi	108
Gambar 6. Cover buku <i>panuntun</i> setelah mengalami revisi	109
Gambar 7. Cover buku <i>panuntun</i> sebelum mengalami revisi	110
Gambar 8. Cover buku <i>panuntun</i> setelah revisi	111
Gambar 9. Papan permainan <i>scrabble</i> sebelum revisi	112
Gambar 10. Papan permainan <i>scrabble</i> setelah revisi	113
Gambar 11. Cover box bagian depan sebelum revisi	114
Gambar 12. Cover box bagian belakang sebelum revisi	115
Gambar 13. Desain cover buku panuntun pada hasil revisi pertama	118
Gambar 14. Desain cover buku panuntun setelah revisi kedua	119
Gambar 15. Desain <i>background</i> isi buku sebelum revisi tahap kedua	120
Gambar 16. Desain <i>background</i> isi buku setelah revisi tahap kedua	121
Gambar 17. Desain cover box bagian depan sebelum revisi	122
Gambar 18. Desain cover box bagian depan setelah revisi	123
Gambar 19. Desain cover box bagian belakang sebelum revisi	124
Gambar 20. Desain cover box bagian belakang setelah revisi	125
Gambar 21. Desain papan permainan sebelum revisi	126
Gambar 22. Desain papan permainan setelah revisi	127
Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Ahli Media Tahap Pertama, Tahap Kedua, dan Tahap Ketiga	129
Gambar 24. Desain <i>background</i> isi buku sebelum revisi	130
Gambar 25. Desain <i>background</i> isi buku setelah revisi	131
Gambar 26. Desain cover buku <i>panuntun</i> sebelum revisi	132

Gambar 27. Desain <i>cover</i> buku panuntun setelah revisi	133
Gambar 28. Desain <i>cover box</i> bagian depan sebelum mengalami revisi	134
Gambar 29. Desain <i>cover box</i> bagian depan setelah revisi	135
Gambar 30. Desain <i>cover box</i> bagian belakang sebelum revisi	136
Gambar 31. Desain <i>cover box</i> bagian belakang setelah revisi	137
Gambar 32. Desain papan permainan sebelum revisi	138
Gambar 33. Desain papan permainan setelah revisi	139
Gambar 34. Diagram Batang Uji Coba Siswa Tahap Uji Coba Pendahuluan, Tahap Uji Coba Utama, dan Tahap Uji Coba Lapangan	148
Gambar 35. Desain <i>Quasi</i> Eksperimen (<i>before-after</i>)	150
Gambar 36. Diagram Batang Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa	150

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Foto <i>Scrabble Hanacaraka</i>	164
Lampiran 2. Foto Penelitian	169
Lampiran 3. Daftar Pertanyaan Wawancara	170
Lampiran 4. Soal	172
Lampiran 5. Nilai Uji Coba Lapangan	175
Lampiran 6. Nilai Pre Test dan Post Test	177
Lampiran 7. Lembar Kegiatan Siswa	179
Lampiran 8. Lembar Observasi Guru	180
Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa	182
Lampiran 10. Lembar Angket Siswa	183
Lampiran 11. Lembar Angket Guru	188
Lampiran 12. Lembar Evaluasi Ahli Materi	191
Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	200
Lampiran 14. Lembar Evaluasi Ahli Media	201
Lampiran 15. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	210
Lampiran 16. Surat Izin penelitian	211

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah sarana komunikasi yang memungkinkan orang memberi dan menerima pesan dari orang lain. Selebihnya, bahasa merupakan lambang kebanggaan, identitas suatu daerah tertentu dan alat penghubung dalam keluarga dengan masyarakat. Bahasa memegang peranan penting dalam kebudayaan suatu daerah tertentu. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia. Bahasa Jawa yang memiliki nilai-nilai tata krama, sopan santun yang nantinya dipelajari, dilestarikan, dan dikembangkan menjadi nilai-nilai positif yang membawa dampak baik dalam kehidupan sosial.

Masyarakat Indonesia yang tinggal di Pulau Jawa, khususnya masyarakat suku Jawa di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi sehari-hari dan kemudian berkembang dengan tingkat tutur kata yang khas. Belajar bahasa Jawa perlu dilakukan agar keberadaan bahasa Jawa tetap terjaga kelestariannya. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk tetap menjaga kelestarian bahasa Jawa salah satunya dengan menjadikan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang harus dipelajari di jenjang sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas. Hal tersebut didukung dengan ditetapkannya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003.

Di dalam UU Sisdiknas no 20 tahun 2003, pasal 37 ayat 1 (2006: 29), disebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar, salah satunya adalah muatan lokal. Kompetensi dalam muatan

lokal dapat berupa bahasa daerah, adat istiadat, kesenian daerah, dan hal-hal lainnya yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah masing-masing. Mata pelajaran bahasa Jawa adalah muatan lokal yang dipilih oleh wilayah provinsi DIY.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa telah disusun sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar kelas I-VI SD/MI. Hal tersebut merupakan salah satu upaya revitalisasi pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Jawa khususnya di lingkungan sekolah dasar (Tim Pengembang Kurikulum: 2010). Adanya kebijakan tersebut menimbulkan efek positif di tingkat pendidikan dasar dengan dialokasikannya jam pelajaran untuk pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa yaitu 2 jam pelajaran setiap minggu.

Pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa di sekolah dasar diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulisan. Selain untuk tujuan pendidikan, adanya pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa juga untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa (Tim Pengembang Kurikulum 2010). Keberadaan mata pelajaran Bahasa Jawa juga merupakan salah satu langkah yang ditempuh untuk tetap melestarikan budaya Jawa.



Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, siswa diwajibkan untuk menguasai 5 Standar Kompetensi. Standar Kompetensi tersebut meliputi: (1) menyimak yaitu dapat menyimak dan memahami berbagai bahasa lisan dalam berbagai ragam

bahasa Jawa, (2) berbicara yaitu dapat mengungkapkan ide, gagasan, dan pikiran secara lisan dalam berbagai ragam tingkat tutur dalam bahasa Jawa, (3) membaca yaitu dapat membaca dan memahami wacana dalam aksara latin maupun aksara Jawa, (4) menulis yaitu dapat menuliskan ide, gagasan, dan pikiran dalam beragam wujud bahasa dan tulisan Jawa, (5) apresiasi sastra maupun non sastra dalam kerangka budaya Jawa (Dinas Pendidikan Dasar, 2009).

Pembelajaran Bahasa Jawa meliputi dua aspek, yaitu aspek kemampuan berbahasa dan aspek kemampuan bersastra. Setiap aspek meliputi empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, keterampilan membaca pada siswa SD meliputi keterampilan membaca sastra dan membaca aksara Jawa sedangkan keterampilan menulis dapat dikategorikan 2 macam. Pertama, keterampilan menulis huruf *alphabet* yang didalamnya diajarkan cara menulis huruf lepas dan menulis tegak bersambung. Kedua, adalah keterampilan menulis aksara Jawa.

Membaca dan menulis sangat erat kaitannya. Merujuk pada pembelajaran aksara Jawa, siswa harus dapat membaca tulisan-tulisan dalam huruf/aksara Jawa kemudian menuliskannya kembali. Membaca aksara Jawa merupakan suatu keterampilan atau kecakapan yang harus dimiliki oleh siswa (pembaca) untuk melakukan sesuatu melalui aktifitas belajar yaitu memadukan bunyi bahasa dan simbol-simbol aksara Jawa untuk dapat mengerti maksud/pesan yang terkandung didalamnya. Sementara itu, H.G Tarigan (2008: 22) menyatakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain

dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut apabila memahami bahasa dan gambaran grafik-grafik tersebut. Menulis adalah suatu kemampuan berbahasa yang tidak datang dengan sendirinya melainkan harus dilalui dengan latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Keterampilan menulis juga penting dikuasai dalam bahasa Jawa salah satunya adalah terampil menulis menggunakan aksara Jawa (huruf Jawa). Latihan dan praktik sangat diperlukan agar seorang siswa dapat mahir menulis kata dan kalimat menggunakan huruf Jawa.

Huruf-huruf dalam bahasa Jawa biasa disebut dengan aksara Jawa. Aksara Jawa terdiri dari 20 huruf, dimulai dari  (*ha*) sampai  (*nga*) (Padmosoekotjo, 1989: 13). Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri dari dua puluh aksara yang bersifat silabik (*suku kataan*). Hal tersebut membuat aksara Jawa berbeda dari aksara Latin yang bersifat fonemik, yaitu satu aksara atau satu huruf melambangkan satu fonem. Perbedaan lain aksara Jawa dengan aksara Latin adalah pada bentuknya (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 1994: 5).

Dewasa ini di dalam dunia pendidikan dasar pada mata pelajaran bahasa Jawa, siswa diharuskan untuk belajar tentang aksara Jawa, khususnya membaca dan menulis menggunakan aksara Jawa. Mempelajari kebudayaan Jawa salah satunya dapat dilakukan dengan belajar tentang aksara Jawa. Belajar aksara Jawa juga penting untuk menjaga kelestariannya dan agar generasi muda lebih merasa memiliki serta mencintai kebudayaan daerah bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, terampil menulis dan membaca aksara Jawa penting dikuasai oleh siswa. Siswa

yang terampil menulis dan membaca aksara Jawa berarti sudah satu langkah di depan dalam rangka melestarikan budaya Jawa

Di dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa, sebagian besar guru masih mendominasi dengan menggunakan metode ceramah dan latihan. Khusus untuk keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa masih terbatas pada metode latihan dan praktik dengan sumber belajar berupa buku paket dan LKS (lembar kerja siswa). Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru ketika mengajarkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa adalah gambar/bagan yang bertuliskan aksara Jawa. Siswa masih kurang aktif terlibat selama pembelajaran berlangsung karena hanya duduk dan menulis contoh yang dituliskan oleh guru dipapan tulis serta mengerjakan latihan soal.

Moh. Uzer Usman (2006: 11) menyatakan bahwa “guru sebagai fasilitator hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar-mengajar” Guru dapat memfasilitasi atau menjembatani siswa dengan media, baik secara tradisional maupun modern untuk memperoleh pengetahuan baru yang disampaikan sebagai materi pembelajaran.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka guru diharapkan dapat berinovasi, baik dalam cara mengajar maupun dalam hal menerapkan metode serta pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran penting digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami penjelasan guru. Media sebagai alat penyampaian pesan tentu berperan penting dalam proses pembelajaran karena

proses pembelajaran yang bermakna tidak terlepas dari peran media terutama kedudukan dan fungsinya. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad, 2005: 16). Fungsi dari penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar akan menjadi efektif apabila media tersebut tepat guna. Di dalam pembelajaran keterampilan menulis aksara Jawa, sebagian besar siswa masih merasa kesulitan untuk menghafal huruf-huruf Jawa beserta atribut-atributnya seperti *sandhangan*, *pasangan*, dan tanda-tanda baca.

Sutrisna Wibawa (2007: 1) menyatakan bahwa untuk pelaksanaan dalam pembelajaran, pelajaran bahasa Jawa harus dikemas dengan baik supaya tidak membosankan, apalagi kemudian menjemukan. Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran bahasa Jawa yang menyenangkan bisa dilakukan dengan jalan menghadirkan dan menggunakan media pembelajaran yang baik serta menarik. Pemilihan media yang baik tentu saja harus memperhatikan tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Guru dan siswa, keduanya memerlukan media pembelajaran untuk mendukung serta memfasilitasi proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Guru membutuhkan media sebagai sarana/alat bantu menyampaikan materi ataupun konsep pembelajaran sedangkan siswa membutuhkan media pembelajaran karena dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah dalam memahami pelajaran.

Siswa kelas VI SD pada umumnya berusia sekitar 10-12 tahun. Pada usia-usia tersebut, siswa masih senang dengan kegiatan bermain. Permainan-permainan

yang cenderung dilakukan oleh anak dengan usia tersebut ialah jenis permainan secara berkelompok (Rita Eka Izzaty dkk, 2008: 114). Siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A pada jam istirahat lebih banyak menghabiskan waktu untuk melakukan permainan secara kelompok. Kegiatan bermain secara berkelompok dapat memberikan peluang dan pelajaran bagi anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman.

Berkaca dari sisi guru di SD Negeri Keputran A Yogyakarta, guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta, Guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media karena keterbatasan kemampuan dan waktu. Dalam proses mengembangkan media pembelajaran, kreativitas dan kesesuaian fungsi media dengan tujuan dikembangkannya media harus tepat.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mengusung konsep belajar sambil bermain dengan tujuan agar materi pembelajaran lebih cepat dikuasai oleh siswa dan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan melalui permainan. Alasan lain dalam penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memenuhi kebutuhan guru tentang adanya media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam membantu menyampaikan isi pelajaran. Tujuan selanjutnya adalah untuk membantu mengatasi kesulitan

guru dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa.

Scrabble hanacaraka merupakan bentuk inovasi alat permainan edukatif yang berupa permainan susun kata tetapi dengan menggunakan aksara Jawa. Permainan ini dapat dilakukan dengan mengisi atau menyusun potongan huruf di atas papan kotak-kotak agar dapat membentuk suatu kata yang memiliki makna. *Scrabble hanacaraka* diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dan aksara Jawa. Media pembelajaran ini didesain untuk dapat digunakan oleh siswa kelas VI baik individu maupun kelompok.

Kartu-kartu aksara kecil didesain dengan aksara Jawa dalam berbagai jenis aksaranya yaitu aksara Jawa *legena*, *pasangan* aksara Jawa, aksara dengan *sandhangan*, serta *angka Jawa*. Masing-masing jenis aksara didesain dengan *background* warna-warna cerah dan menarik untuk memudahkan siswa dalam mengenali dan membedakan antara jenis aksara satu dengan lainnya. Kartu-kartu beraksara tersebut dapat diletakkan dalam *field* bermain sehingga dapat membentuk suatu kata yang memiliki makna. Kata-kata yang disusun pada papan susun (*field*) dapat disesuaikan dengan tema pelajaran misalnya lingkungan, keluarga, hewan, dll. Untuk lebih menarik minat siswa maka di papan susun (*field*) terdapat skor dengan ketentuan yang mendapat skor paling banyak akan menjadi pemenang. *Scrabble hanacaraka* didesain dengan menyesuaikan tingkat kesukaran materi ajar membaca dan menulis aksara Jawa yang telah tercantum dalam silabus untuk mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa untuk siswa kelas VI SD.

Mengacu pada tingkat perkembangan anak usia 10-12 tahun dan materi pembelajaran yang telah ditetapkan dalam silabus serta kebutuhan guru dan siswa tentang kehadiran media pembelajaran aksara Jawa yang menarik dan menyenangkan, media *scrabble hanacaraka* diharapkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa, khususnya untuk kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta dengan mengacu pada pengumpulan informasi dan kebutuhan siswa akan hadirnya media pembelajaran untuk aksara Jawa yang menarik serta menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, dapat dijelaskan identifikasi permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut.

1. Keterbatasan media pembelajaran yang ada di lingkungan SD Negeri Keputran A Yogyakarta, baik secara kualitas dan kuantitas media.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Keputran A Yogyakarta, khususnya dalam materi membaca dan menulis aksara Jawa.
3. Guru kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mata pelajaran bahasa Jawa.
4. Siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta membutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif untuk materi aksara Jawa.

5. Siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta masih kurang lancar dalam membaca dan menulis aksara Jawa.
6. Rendahnya partisipasi siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta dalam mata pembelajaran bahasa Jawa yang ditandai dengan sikap kurang aktif dan pasif selama pembelajaran berlangsung.
7. Guru VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta masih mendominasi proses pembelajaran bahasa Jawa (*teacher centered*) dengan metode latihan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian akan difokuskan pada masalah guru kelas VI kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dan Siswa kelas VI membutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif untuk materi aksara Jawa di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media *scrabble hanacaraka* seperti apa yang layak digunakan pada pembelajaran aksara Jawa bagi siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta?
2. Bagaimana efektivitas media *scrabble hanacaraka* pada saat digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa bagi siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan produk media *scrabble hanacaraka* yang layak digunakan pada pembelajaran aksara Jawa bagi siswa kelas VI SD N Keputran A Yogyakarta.
2. Mengetahui efektivitas media *scrabble hanacaraka* pada pembelajaran aksara Jawa bagi siswa kelas VI SD N Keputran A Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa media pembelajaran sejenis alat permainan edukatif (APE) dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang dikemas dalam bentuk papan bermain dan kartu-kartu aksara.
2. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebuah *scrabble* yang didesain dengan tulisan aksara Jawa.
3. Kartu-kartu aksara kecil bertulisan huruf-huruf Jawa
 - a. Aksara Jawa Pokok (*legena*).
 - b. Aksara Jawa dengan *sandhangan*.
 - c. Aksara Jawa *berpasangan*.
 - d. Angka Jawa.
4. Kartu-kartu aksara kecil didesain dengan *background* warna-warni untuk menarik perhatian siswa.

5. Media *scrabble hanacaraka* (*box*, papan bermain, dan kartu-kartu aksara) dibuat dari bahan semi kayu (MDF) dengan ketebalan 0,3mm.
6. Kartu-kartu aksara ditempelkan pada kotak berbentuk persegi dengan bahan semi kayu (MDF) dengan ukuran 2,5x2,5cm.
7. Kartu-kartu aksara pada media *scrabble hanacaraka* bersifat dua dimensi. Pada bagian depan dan belakang kartu terdapat aksara Jawa.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat dan kegunaan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi masukan sekaligus menambah pengetahuan serta wawasan tentang media *scrabble hanacaraka* terhadap pembelajaran keterampilan menulis aksara Jawa .

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru SD

- (1) Memperkaya khasanah media dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya dalam keterampilan menulis aksara Jawa.
- (2) Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan.

(3) Mengembangkan keterampilan guru kelas dalam menggunakan *scrabble hanacaraka* sebagai alternatif media pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa.

b. Bagi Siswa

(1) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jawa.

(2) Menciptakan atau menumbuhkan minat siswa untuk belajar bahasa Jawa.

c. Bagi Sekolah

(1) Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan potensi serta prestasi siswa.

(2) Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran *scrabble* adalah pembuatan produk alat permainan edukatif sebagai media belajar keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa kelas VI SD.

2. *Scrabble hanacaraka* merupakan *scrabble* versi bahasa Jawa dengan *field* dan kartu aksara. Kartu-kartu aksara bertuliskan aksara Jawa lengkap dengan *pasangan* dan *sandhangannya*. Peraturan-peraturan permainan *scrabble hanacaraka* dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

3. Keterampilan membaca adalah aktifitas belajar yang memadukan bunyi bahasa dan simbol-simbol aksara Jawa untuk dapat mengerti maksud/pesan yang terkandung didalam tulisan dari aksara-aksara Jawa yang mengandung makna. Keterampilan membaca erat kaitannya dengan keterampilan menulis.
4. Keterampilan menulis adalah suatu kecakapan, kemampuan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan kedalam lambang-lambang tulisan. Keterampilan menulis diperoleh dengan cara latihan dan praktik secara terus menerus.
5. Aksara Jawa disebut juga dengan nama aksara *Legena*. Aksara Jawa terdiri dari 20 aksara pokok beserta *pasangannya*, *sandhangan*, *Aksara Murda*, *Aksara Rekan*, *Aksara Angka*, dan *Aksara Swara*.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media *scrabble hanacaraka* untuk pembelajaran bahasa Jawa ini dikembangkan berdasarkan beberapa asumsi yang mendasarinya, antara lain:

- a. media ini dapat digunakan oleh siswa dalam mempelajari aksara Jawa.
- b. media ini dapat digunakan oleh siswa dan guru kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta.
- c. produk media yang dikembangkan ini dapat memotivasi, mengaktifkan siswa dalam belajar aksara Jawa di sekolah.

- d. produk media yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk melengkapi proses pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa yang masih *teacher centered* di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan, antara lain:

- a. media ini terbatas hanya pada mata pelajaran bahasa Jawa dengan kompetensi dasar membaca dan menulis aksara Jawa secara sederhana.
- b. kuantitas (jumlah) kartu aksara terbatas.
- c. media ini baru dikembangkan sebatas pada lokasi di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Karena dalam konteks ini media digunakan untuk pengajaran di sekolah, maka dinamakan media pengajaran. Dina Indriana (2011: 16) menyatakan bahwa media pengajaran yaitu semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

Media adalah alat atau bahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pembelajaran dapat berupa *hardware* atau *software* yang dapat digunakan selama proses pembelajaran agar siswa dapat memahami suatu materi atau keterampilan dalam suatu pembelajaran.

1. Fungsi Media Pengajaran

Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat bermanfaat karena bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik; metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Pada intinya, media pengajaran sebagai alat yang dapat melengkapi kelangsungan proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih optimal, efektif dan efisien.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Dalam membantu pendidik memberikan pengajaran, saat ini jenis media yang ada sudah cukup beragam, mulai dari yang sederhana sampai yang cukup rumit. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan. Penggolongan media ini berbeda-beda sesuai dari sudut pandang apa kita menggolongkannya. Berdasarkan perkembangan teknologi, Azhar Arsyad (2009: 29) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat jenis yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan teknologi gabungan.

Berdasarkan penjelasan di atas, setiap media pada dasarnya memiliki kelebihan dan kekurangan. Tidak ada media yang sempurna dan mampu untuk diaplikasikan dalam semua tujuan pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik semua anak didik.

3. Kriteria Pemilihan Media

Arief S. Sadiman (2009: 85) menjelaskan bahwa dalam pemilihan media pengajaran, seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu ada beberapa hal yang mempengaruhi dalam pemilihan media pengajaran.

Dick dan Carey (dalam Arief S. Sadiman dkk, 2009: 86) menjelaskan empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pengajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Ketersediaan sumber setempat, artinya media pengajaran tersedia di sekolah atau harus membeli.
- b. Apakah untuk membeli atau memproduksi media pengajaran ada dana, fasilitas, dan tenaganya.
- c. Faktor keluwesan, ketahanan, dan kepraktisan media pengajaran yang digunakan. Sebuah media pengajaran hendaknya dapat digunakan berulang kali untuk waktu yang lama. Media pengajaran juga praktis dan lues agar mudah dibawa kemana-mana.
- d. Efektivitas biaya dan jangka waktu yang panjang.

Azhar Arsyad (2005: 75) berpendapat bahwa ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Tepat dan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan sehingga dapat mendukung isi pelajaran baik fakta, konsep, prinsip, maupun generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan lama.
- d. Guru memiliki keterampilan atau mampu menggunakannya.
- e. Menentukan sasaran pengguna, apakah kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, atau individu.
- f. Mutu teknis harus memenuhi persyaratan tertentu.

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

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Tujuan yang bersifat pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan menggunakan media.
- b. Mendukung isi bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan media agar siswa lebih mudah memahami isinya.
- c. Kemudahan memperoleh media.
- d. Keterampilan guru dalam mengoperasikan media merupakan syarat utama yang harus dipenuhi. Media apapun tidak ada artinya apabila guru tidak dapat mengoperasikannya dalam kegiatan belajar mengajar.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Pemaparan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran tentu memudahkan guru ketika hendak menggunakan media yang tepat sesuai kebutuhan pembelajaran. Memilih media secara tepat tidak terlepas dari penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran. Selain pengetahuan tentang karakteristik pemilihan media, guru juga perlu mengetahui klasifikasi media agar lebih mudah memilih media yang akan digunakan.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar (Ouda Teda Ena, 2013: 2)

Penggunaan media pengajaran, tidak hanya dengan memperhatikan pemilihan media saja, melainkan harus memperhatikan waktu yang tepat untuk menggunakan media. Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2005: 6) menuliskan bahwa media pengajaran digunakan guru manakala muncul situasi sebagai berikut.

- a. Perhatian siswa terhadap materi pelajaran berkurang.
- b. Bahan pelajaran yang diberikan guru kurang dapat dipahami oleh siswa secara optimal.
- c. Terbatasnya sumber pengajaran.

- d. Guru tidak bersemangat menjelaskan materi pelajaran secara verbal. Hal ini dapat terjadi akibat guru telah lelah mengajar cukup lama pada hari yang sama.

Dalam penelitian ini, pengembangan media yang akan dilakukan adalah media visual (kartu dan papan bermain). Ada beberapa prinsip yang digunakan dalam mengembangkan produk media yang berbasis visual. Prinsip-prinsip visual tersebut membuat media yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Prinsip-prinsip visual tersebut meliputi kesederhanaan (*simplicity*), kesatuan (*unity*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), bentuk (*shape*), garis (*line*), ruang (*space*), tekstur (*texture*), dan warna (*color*) (Benny Agus Pribadi dkk, 1996: 131-135).

- a. Kesederhanaan, secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam. Selain itu, hindarilah bentuk tulisan yang artistik karena tidak setiap orang bisa membacanya (Deni Hardianto, 2012). Kalimatnya juga ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.
- b. Keterpaduan atau kesatuan, mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika di amati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan yang mudah dipahami.

- c. Penekanan, meskipun dirancang sederhana, namun memerlukan penekanan pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- d. Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan ini ada dua jenis (Deni Hardianto, 2012) yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal ditunjukkan dengan adanya pembagian secara simetris, bentuk ini terkesan statis. Sebaliknya keseimbangan informal, bentuknya tidak simetris, bentuk ini lebih dinamis dan menarik perhatian. Maka dibutuhkan imajinasi dan kreativitas dari guru.
- e. Bentuk, bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.
- f. Ruang, untuk membuat medium visual yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi, diperlukan adanya pemanfaatan ruang yang baik. Pemanfaatan ruang dapat menciptakan kesan statik dan dinamik.
- g. Tekstur, unsur visual yang dijadikan sebagai pengganti sentuhan rasa tertentu dan dapat juga dipakai sebagai pengganti warna, memberikan penekanan, pemisahan, atau untuk meningkatkan kesatuan.
- h. Warna, memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi tingkat realism objek atau situasi

yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu pemilihan warna khusus, nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut), dan intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

- i. Garis, dalam medium visual dapat dipergunakan untuk menyatukan unsur-unsur visual. Di samping itu garis juga dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian pada unsur-unsur informasi tertentu.

B. Kajian tentang Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah-sekolah dasar. Hal tersebut diperkuat dengan disusunnya kurikulum Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa oleh pemerintah untuk menunjang sistem pembelajaran bahasa Jawa dalam dunia pendidikan. Salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Jawa di SD selain agar siswa dapat terampil berkomunikasi secara lisan dan tulisan adalah untuk melestarikan nilai-nilai yang terkandung di dalam kebudayaan Jawa.

1. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah. Bahasa daerah berfungsi sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat dan merupakan ciri khas daerah tersebut (Tim Pengembang Kurikulum 2010). Ciri khas yang dimiliki

oleh suatu bahasa itulah yang membedakan antara bahasa satu dengan bahasa yang lain.

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang terdapat di Indonesia sehingga perlu dilestarikan dan dikembangkan supaya tidak hilang keberadaannya. Tim Penyusun Kurikulum Bahasa Jawa (2004) menyebutkan pelestarian dan pengembangan bahasa Jawa didasarkan beberapa hal, diantaranya:

- a. Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sebagian besar penduduk di Pulau Jawa.
- b. Bahasa Jawa memperkuat jati diri dan kepribadian orang Jawa
- c. Bahasa Jawa, termasuk didalamnya sastra dan budaya Jawa, mendukung kekayaan khasanah budaya bangsa.
- d. Bahasa, sastra, dan budaya Jawa merupakan warisan budaya adiluhung
- e. Bahasa, sastra, dan budaya Jawa dapat dikembangkan untuk mendukung *life skill*.

UU no 20 tahun 2003 dalam tambahan lembaran Negara RI tahun 2003 no 4301, khususnya pasal 37 ayat 1 dijelaskan bahan kajian bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing dengan pertimbangan: Satu, bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional. Dua, bahasa daerah merupakan bahasa ibu peserta didik. Tiga, bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang sangat penting kegunaannya dalam pergaulan global. Bahasa daerah ditempatkan sebagai bahasa penting dalam undang-undang karena pada umumnya bahasa daerah merupakan yang pertama kali digunakan sebelum anak-anak mengenal bahasa Nasional ataupun bahasa asing.

Fungsi mata pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah(MI) sesuai dengan kedudukan Bahasa Jawa sebagai Bahasa daerah adalah (1) sarana peningkatan kompetensi berbahasa Jawa dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa, (2) sarana peningkatan kompetensi berbahasa Jawa untuk berkomunikasi di dalam keluarga dan masyarakat, (3) sarana pengenalan bahasa Jawa sebagai salah satu kecakapan hidup (*life skill*), (4) sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan, (5) sarana pembentukan manusia Jawa yang berbudi pekerti luhur, (6) sarana pendukung dan pemer kaya khasanah budaya bangsa (Dinas pendidikan provinsi DIY, 2005: 2).

Prinsip pembelajaran Bahasa Jawa di SD (Sri Hertanti Wulan, 2010: 45) adalah sebagai berikut:

1) Prinsip motivasi

Motivasi adalah daya dorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Motivasi ada yang berasal dari dalam atau intrinsik dan ada yang timbul akibat rangsangan dari luar atau ekstrinsik. Motivasi intrinsik akan mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, mandiri, dan ingin maju.

2) Prinsip latar

Pada hakikatnya siswa telah memiliki pengetahuan awal. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu mengetahui pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang telah dimiliki siswa sehingga kegiatan belajar mengajar tidak berawal dari suatu kekosongan.

3) Prinsip menemukan

Pada dasarnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga potensial untuk mencari informasi guna menemukan sesuatu. Oleh karena itu, bila diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi tersebut siswa akan merasa senang atau tidak bsan.

4) Prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*)

Pengalaman yang diperoleh memalui bekerja merupakan hasil belajar yang tidak mudah terlupakan. Oleh karna itu, dalam proses belajar mengajar sebaiknya peserta didik diarahkan untuk melakukan kegiatan atau *learning by doing*.

5) Prinsip belajar sambil bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana gembira dan menyenangkan sehingga akan dapat mendorong siswa dan menyenangkan sehingga akan dapat mendorong siswa untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam setiap pembelajaran perlu diciptakan susasana yang menyenangkan lewat kegiatan bermian yang kreatif.

6) Prinsip hubungan sosial

Dalam beberapa hal kegiatan belajar akan lebih berhasil jika dikerjakan secara berkelompok. Dari kegiatan kelompok siswa tahu kekurangan dan kelebihan sehingga tumbuh kesadaran perlunya interaksi dan krja sama dengan orang lain.

Menyikapi masalah kurang diperhatikannya pelajaran bahasa Jawa saat ini, upaya paling tepat dan efektif dalam pelestarian kebudayaan dan bahasa

Jawa adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui pembelajaran bahasa dan sastra Jawa dalam kerangka budaya Jawa yang ada dalam masing-masing daerah. Pembelajaran Bahasa Jawa adalah kegiatan dalam rangka membelajarkan siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa baik menyangkut penyusunan rencana pembelajaran, penyajian materi maupun evaluasi hasil belajar.

Agustinus Ngadiman (konggres bahasa Jawa IV, 1991: 74) menyatakan beberapa alasan Bahasa Jawa diajarkan di sekolah, yaitu:

- a. Bahasa Jawa mulai luntur
- b. Agar generasi muda sekarang dan mendatang tidak lupa tradisi dan budaya Jawa.
- c. Banyak generasi muda suku Jawa yang tidak bisa berbicara dengan bahasa Jawa.
- d. Pengajaran bahasa Jawa dapat mendidik budi pekerti.
- e. Agar orang Jawa dapat menggunakan bahasa Jawa dengan tepat.
- f. Orang Jawa harus tahu, dan mampu berbahasa Jawa.
- g. Pengajaran bahasa disekolah merupakan salah satu usaha untuk memelihara bahasa Jawa.
- h. Pengajaran bahasa Jawa mengajarkan anak didik untuk berperilaku santun.
- i. Agar bahasa Jawa tidak ditelan masa.
- j. Agar bahasa Jawa tidak terdesak oleh bahasa-bahasa lain yang telah diajarkan disekolah.
- k. Dewasa ini banyak orang Jawa kehilangan nyawanya.

1. Bahasa Jawa adalah bagian dari budaya Jawa yang memiliki ciri khusus yang perlu dan harus dipertahankan.

Mata pelajaran Bahasa Jawa dalam pelaksanaannya di SD juga mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Sudjarwadi (Konggres Bahasa Jawa VI, 1991: 74) menjelaskan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa sekolah dasar yaitu:

- a. Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya,
- b. Siswa memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan keperluan, keadaan, misalnya di sekolah, di rumah, di masyarakat dengan baik dan benar,
- c. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berpikir kreatif, menggunakan akal sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial, dan
- d. Siswa dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari dilingkungannya.

Menambahkan pendapat di atas, kurikulum Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa tahun 2010 menyebutkan bahwa tujuan muatan lokal bahasa, sastra, dan budaya Jawa ialah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan unggah unggah yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Jawa sebagai sarana komunikasi dan sebagai lambang kebanggaan serta identitas daerah.
- c. Memahami Bahasa Jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan Bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang lingkup muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa tahun 2010 mencakup komponen kemampuan berbahasa, kemampuan bersastra, kemampuan berbudaya yang meliputi aspek-aspek mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Di dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa di SD, keterampilan-keterampilan tersebut dikembangkan berdasarkan ketentuan yang termuat dalam kurikulum pendidikan dasar yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

2. Aksara Jawa

Kebudayaan Jawa mengandung berbagai aspek, salah satunya ialah adanya huruf Jawa. Huruf-huruf dalam kebudayaan Jawa sering disebut dengan aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tidak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan.

Padmosoekotjo (1989: 13) menyebutkan bahwa aksara Jawa disebut juga dengan nama aksara *legena*. Aksara Jawa berasal dari kata *denta* = *untu* dan *wyanjana* = *aksara*. *Dentawyanjana salugune ateges aksara untu, nanging*

lumrahe ditegesi: carakan, yaiku urut-urutane Aksara Jawa wiwit saka ᮊᮥ (ha) tekan ᮊᮦ (nga).

Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri dari dua puluh aksara yang bersifat silabik (suku kataan). Setiap satu aksara melambangkan satu suku kata (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 1994: 5). Hal tersebut membuat aksara Jawa berbeda dari aksara Latin yang bersifat fonemik, yaitu satu aksara atau satu huruf melambangkan satu fonem. Perbedaan lain aksara Jawa dengan aksara Latin ialah pada bentuknya.

Adapun aturan dan contoh penulisan aksara Jawa secara lebih rinci sesuai dengan panduan Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa (1994) sebagai berikut.

a. Aksara Jawa Legena

Aksara *legena* merupakan aksara Jawa pokok yang jumlahnya 20 buah. Tatacara penulisan aksara Jawa tidak mengenal spasi, sehingga penggunaan pasangan dapat memperjelas *kluster* kata.

Tabel 1. Aksara Jawa Legena

<u>Aksara Jawa Legena</u>				
ᮊᮥ	ᮊᮦ	ᮊᮧ	ᮊᮨ	ᮊᮩ
ha	<u>na</u>	<u>ca</u>	<u>ra</u>	<u>ka</u>
ᮊ᮪	ᮊ᮫	ᮊᮬ	ᮊᮭ	ᮊᮭᮦ
da	ta	<u>sa</u>	<u>wa</u>	la
ᮊᮧ	ᮊᮨ	ᮊᮩᮦ	ᮊᮨᮦ	ᮊᮨᮦᮦ
pa	<u>dha</u>	<u>ja</u>	<u>ya</u>	<u>nya</u>
ᮊᮦ	ᮊᮧ	ᮊᮨᮦ	ᮊᮨᮦ	ᮊᮨᮦ
ma	<u>ga</u>	<u>ba</u>	<u>tha</u>	<u>nga</u>

[[လံုးၤတီၢ်လံာ်ဒုးပာသာအက္ခရာမၤစၢၣ်

b. Pasangan Aksara Jawa

Tabel 2. Pasangan Aksara Jawa

Contoh :

၂၅၂
 ၂၅၂

sinta panen kacang

c. *Sandhangan Swara*

Sandhangan aksara Jawa adalah penanda yang dipakai untuk mengubah dan menambah bunyi aksara Jawa atau *pasangannya*. *Sandhangan swara* ada 5, yaitu : *wulu*, *pepet*, *suku*, *taling*, dan *taling-tarung*.

1) *Sandhangan Wulu* ()

Sandhangan Wulu digunakan untuk melambangkan suara/vokal *i* dalam suatu suku kata. *Sandhangan wulu* ditulis di atas bagian akhir aksara.

Contoh :

ꦥꦶꦥꦶ

pipi

ꦱꦶꦗꦶ

siji

2) *Sandhangan Suku* ()

Sandhangan Suku digunakan untuk melambangkan suara/vokal *u* dalam suatu suku kata. *Sandhangan suku* ditulis serangkai dengan bagian akhir aksara.

Contoh :

ꦠꦸꦏꦸ

tuku

ꦧꦸꦏꦸ

buku

3) *Sandhangan Pepet* ()

Terdapat dua aturan penggunaan *sandhangan pepet* dalam aksara Jawa, yaitu:

a) *Sandhangan Pepet* digunakan untuk melambangkan suara/vokal *e* di dalam suku kata. *Sandhangan pepet* ditulis di atas bagian akhir aksara.

nedha

សំបុត្រ *sepi*

\mathbb{U}) dan aksara *le* dilambangkan dengan (\mathbb{J}).

Qum *rega*

လျှာ *lenga*

Sandhangan taling digunakan untuk melambangkan suara/vokal *é* di dalam suatu suku kata. *Sandhangan taling* ditulis di depan aksara yang melambangkan suku kata bersuara *é*.

saté

դհեւե

Sandhangan taling-tarung digunakan untuk melambangkan suara/vokal *o* di dalam suatu suku kata. *Sandhangan taling tarung* ditulis didepan dan dibelakang (mengapit) aksara.

Contoh :

kebo

toko

d. *Sandhangan Panyigeg Wanda*

Sandhangan panyigeg atau *sandhangan* penanda konsonan mati terdiri dari 4, yaitu: *wignyan*, *layar*, *cecak*, dan *pangkon*.

1) *Wignyan* (3)

Sandhangan wignyan digunakan untuk melambangkan konsonan **h** sebagai penutup kata. *Sandhangan wignyan* ditulis di belakang aksara.

Contoh :

gajah

sawah

2) *Layar* ()

Sandhangan layar digunakan untuk melambangkan konsonan mati **r** (sebagai penutup kata). *Sandhangan layar* ditulis di atas bagian akhir aksara.

Contoh :

pasar

bakar

3) *Cecak* (.....)

Sandhangan cecak digunakan untuk melambangkan konsonan **ng** sebagai penutup suku kata. *Sandhangan cecak* ditulis di atas bagian akhir aksara.

Contoh :

ꦮꦪꦁ *wayang*

ꦠꦶꦪꦁ *tiyang*

(a) *Sandhangan cecak* ditulis dibelakang *sandhangan wulu* dalam suku kata yang bersuara vokal *i*.

Contoh :

ꦱꦫꦶꦁ *saring*

ꦥꦶꦫꦶꦁ *piring*

(b) *Sandhangan cecak* ditulis didalam *sandhangan pepet* dalam suku kata yang bersuara vocal *e*.

Contoh :

ꦥꦸꦪꦁ *puyeng*

ꦱꦸꦮꦁ *suweng*

(c) *Sandhangan Wyanjana*

Sandhangan wyanjana ada 3, yaitu : *cakra*, *keret*, dan *pengkal*.

1) *Cakra* (ꦏꦫ)

Sandhangan cakra digunakan untuk melambangkan bunyi **ra** pada suatu aksara. *Sandhangan cakra* ditulis serangkai dengan aksara.

Contoh :

ꦥꦿꦗꦸꦂꦶꦠ

prajurit

ꦏꦿꦠꦺꦤ

kraton

2) *Keret* (ꦏꦺꦂꦺꦠ)

Sandhangan keret digunakan untuk melambangkan bunyi **ra** yang diikuti dengan bunyi *pepet* (ꦥꦺꦥꦺꦥꦺꦠ) yang dilekatkan pada konsonan lain dalam satu suku kata. *Sandhangan keret* ditulis serangkai dengan aksara.

Contoh :

ꦱꦿꦺꦁꦺꦁꦺ

srengéngé

ꦏꦺꦂꦺꦠꦺꦁ

kreteg

3) *Pengkal* (ꦥꦺꦁꦏꦭ)

Sandhangan pengkal digunakan untuk melambangkan konsonan **y** yang dilekatkan pada konsonan lain dalam satu suku kata. *Sandhangan pengkal* ditulis serangkai dengan aksara.

Contoh :

ꦧꦏꦥꦪ

bakpya

ꦏꦺꦥꦪ

kopyah

(d) *Sandhangan Pangkon* (ꦥꦁꦏꦺꦴꦤ꧀)

Sandhangan Pangkon digunakan untuk melambangkan konsonan mati atau penutup dalam suatu suku kata. *Sandhangan pangkon* ditulis di belakang aksara yang dimatikan.

Contoh :

ꦧꦫꦥꦁꦏꦺꦴꦤ꧀

Bapak

ꦲꦤꦏꦁꦏꦺꦴꦤ꧀

anak

(i) *Sandhangan pangkon* dapat dipakai sebagai batas bagian kalimat atau rincian yang belum selesai.

Contoh : *aku tuku tas, setip, lan buku*

ꦲꦏꦸꦠꦸꦏꦸꦠꦱꦠꦶꦥꦭꦤꦧꦸꦏꦸꦥꦁꦏꦺꦴꦤ꧀

(ii) *Sandhangan pangkon* juga dapat digunakan untuk menghindarkan tulisan aksara Jawa bersusun lebih dari dua tingkat atau agar tidak terjadi penggunaan pasangan lebih dari 3 dalam satu kalimat.

Contoh :

ꦧꦺꦤꦏꦭꦩꦧꦶꦥꦁꦏꦺꦴꦤ꧀

benik klambi

C. Keterampilan dalam Pembelajaran Aksara Jawa

Keterampilan berasal dari kata dasar terampil yang berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu, dan cekatan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Soemarjadi (2001: 2) menyatakan bahwa keterampilan sama artinya dengan kata cekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Terampil lebih mendalam dari sekedar memahami. Untuk bisa terampil diperlukan latihan-latihan dan praktik yang bisa memberikan stimulus pada otak agar bisa semakin terbiasa terhadap suatu hal.

Keterampilan mengandung unsur kemampuan, yaitu kemampuan olah pikir (psikis) dan kemampuan olah fisik. Keterampilan pada dasarnya ialah potensi yang ada pada diri manusia. Keterampilan dapat dikembangkan melalui jalan pendidikan dan pelatihan yang berkelanjutan dengan tujuan untuk memaksimalkan fungsi perkembangan manusia sehingga dapat menjadi manusia yang seutuhnya.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan ialah suatu kemampuan atau kecakapan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan sesuatu melalui aktifitas belajar dengan cepat, dan tepat yang dapat diperoleh melalui latihan-latihan yang berkesinambungan, terus menerus, dan terstruktur sehingga menjadi suatu kebiasaan.

1. Keterampilan Membaca Aksara Jawa

H.G Tarigan (1985: 7) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta yang digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

Membaca adalah suatu kemampuan berbahasa yang sebaiknya dibimbing secara mendalam, penuh makna, dan dihubungkan dengan kemamuan menulis dan berpikir (Sri Hertanti Wulan, 2010: 35) menyatakan bahwa. Belajar membaca memerlukan keterampilan yang berhubungan dengan pendengaran (*auditory skill*) dan keterampilan visual (*visual skill*). Untuk dapat memadukan bunyi bahasa dan simbol (aksara) diperlukan kemampuan membedakan membedakan aksara yang satu dengan aksara yang lain dan membedakan bunyi bahasa yang satu dengan bunyi bahasa yang lain.

Dari definisi-definisi dan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan atau kecakapan yang harus dimiliki oleh siswa (pembaca) untuk melakukan sesuatu melalui aktifitas belajar yaitu memadukan bunyi bahasa dan simbol-simbol aksara Jawa untuk dapat mengerti maksud/pesan yang terkandung didalamnya. Keterampilan membaca aksara Jawa dapat diperoleh melalui latihan yang berkesinambungan agar menjadi suatu kebiasaan dan kecakapan.

2. Keterampilan Menulis Aksara Jawa

H.G Tarigan (2008: 22) menyatakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik-grafik tersebut. Menulis adalah suatu kemampuan berbahasa yang tidak datang dengan sendirinya melainkan harus dilalui dengan latihan dan praktik yang

banyak dan teratur. Menulis bukan hanya menyalin tetapi juga merupakan cara mengekspresikan pikiran dan perasaan kedalam lambang-lambang tulisan.

Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung (Sabarti Akhadiyah dkk, 1991: 103-117) menyatakan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan sekaligus. Pada dasarnya keterampilan menulis sangat erat kaitannya dengan keterampilan membaca. Hal tersebut didukung oleh pendapat H.G Tarigan (2008: 4) yang menyatakan bahwa apabila kita menuliskan sesuatu, pada prinsipnya kita menginginkan tulisan itu bisa dibaca oleh orang lain atau minimal agar bisa dibaca oleh diri sendiri.

Dari definisi-definisi dan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis aksara Jawa merupakan kemampuan atau kecakapan yang dimiliki oleh siswa untuk melakukan sesuatu melalui aktifitas belajar yaitu menyalin dan menyusun simbol-simbol huruf/aksara Jawa menjadi sebuah kata atau kalimat dengan cepat, dan tepat yang dapat diperoleh melalui latihan-latihan yang berkesinambungan.

D. Karakteristik Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Karakteristik berasal dari kata karakter yang berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang yang lain. Karakteristik dimiliki oleh setiap individu yang membedakannya dengan individu lain. Lingkungan, keluarga, pergaulan, dan usia merupakan beberapa aspek yang dapat mempengaruhi karakteristik seseorang. Usia siswa SD yang

berkisar antar 7-12 juga menjadikan siswa-siswa tersebut mempunyai suatu karakteristik tertentu. Syaiful Bahri Djamarah (2008: 123) menyatakan bahwa:

Masa usia sekolah adalah masa matang untuk sekolah. disebut masa sekolah karena anak sudah menamatkan taman kanak-kanak, sebagai lembaga persiapan bersekolah yang sebenarnya. Disebut masa matang untuk belajar karena anak sudah berusaha untuk mencapai sesuatu tetapi perkembangan aktivitas bermain yang hanya bertujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan aktivitas itu sendiri. Disebut masa matang untuk bersekolah karena anak sudah menginginkan kecakapan-kecakapan baru, yang dapat diberikan oleh sekolah.

Kelas VI digolongkan dalam kelas tinggi di Sekolah Dasar. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rita Eka Izzaty (2008: 116) masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar berlangsung antara usia 9/10 tahun -12/13 tahun, biasanya mereka duduk dikelas 4, 5 atau 6. Siswa pada fase kelas tinggi mempunyai 5 sifat khas, yaitu:

- (1) Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari,
- (2) ingin tahu, ingin belajar, dan realistis,
- (3) timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus,
- (4) anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya disekolah,
- (5) anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau peer group untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Anak kelas VI SD sebagian besar berusia sekitar 10-12 tahun. Nandang Budiman (2006: 44-45) menggolongkan anak berusia 10 hingga 12 tahun kedalam perkembangan kognitif periode operasional konkret yang bercirikan anak mempunyai pemikiran yang *reversible* (dapat dipahami dalam dua arah), mulai mengkonservasi pemikiran tertentu, adaptasi gambaran yang menyeluruh, melihat suatu objek dari berbagai sudut pandang, mampu melakukan seriasi (kekekalan), dan berpikir kausalitas (penyebab terjadi suatu kejadian).

Perkembangan bermain kognitif anak usia 6-12 tahun termasuk dalam tahap permainan dengan peraturan (*games with rules*), sehingga dalam kegiatan ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan, peraturan dapat diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya (Andang Ismail, 2006: 42). Misalnya bermain kasti, galak asin, atau gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain, bermain tali dan sebagainya.

E. Kajian tentang Media *Scrabble* Hanacaraka

Scrabble merupakan salah satu jenis permainan modern yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa yang biasa disebut dengan *spearsgame* atau *funworder* (Soeparno, 1988: 75-76). Permainan *scrabble* ini ada kaitannya juga dengan silang datar yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata. Daftar kata yang dibentuk dalam permainan *scrabble* ini harus merupakan kata yang mempunyai makna atau kata baku.

Soeparno menambahkan peralatan untuk bermain *scrabble* sebagai berikut:

(1) Papan karton berkotak-kotak yang terdiri atas berbagai warna. Warna-warna tersebut menentukan besar kecilnya nilai. (2) Kepingan-kepingan kayu atau plastik yang bertuliskan huruf, tiap-tiap huruf mempunyai nilai tertentu. (3) Tempat untuk menderetkan kepingan-kepingan kayu berhuruf itu agar dapat tegak sehingga pemain lain tidak dapat melihat huruf-huruf tersebut.

Adapun cara melaksanakan permainan ini ialah sebagai berikut.

1. Jumlah pemain empat orang.
2. Setiap pemain sudah barang tentu harus menguasai peraturan permainan.
3. Secara bergiliran para pemain mengisi kotak-kotak yang tersedia.

4. Cara mengisi kotak-kotak hampir sama dengan silang datar. Jika pada silang datar kita harus menuliskan huruf, maka dalam *scrabble* kita tidak harus menulisnya lagi, akan tetapi cukup dengan menaruh kepingan-kepingan papan/plastik.
5. Kata-kata yang diisikan itu harus kata-kata yang ada didalam kamus, bukan kata seru, bukan singkatan, dan bukan nama diri.
6. Salah seorang siswa yang kebetulan tidak ikut bermian diminta mengawasi permainan sekaligus mencatat nilai dan harus selalu siap dengan kamus.
7. Apabila pemain dengan betul dapat menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata, maka ia akan mendapatkan sejumlah nilai. Perhitungan nilai didasarkan atas:
 - a) Banyaknya huruf yang dipasang atau panjang pendek kata yang disusun.
 - b) Besar kecilnya nilai setiap huruf.

Q = 10	Z = 10	H = 3
X = 8	J = 8	O = 1
K = 5	S = 1	I = 1
M = 3	A = 1	T = 1
 - c) Letak huruf pada warna kotak.
8. Apabila ada pemain yang melakukan kesalahan, maka ia didenda sejumlah nilai yang mestinya akan ia peroleh. Kesalahan tersebut terjadi karena kata yang disusun tidak terdapat dalam kamus, kata salah ejaan, atau salah struktur morfologinya. Kesalahan struktur morfologis misalnya seorang pemain

menambahkan afiks –s pada kata yang seharusnya tidak perlu menggunakan afiks –s tersebut.

9. Permainan diakhiri setelah semua huruf terpasang atau setelah para pemain tidak dapat lagi memasang huruf yang masih dimiliki. Pemenang ialah pemain yang dapat mengumpulkan nilai paling banyak (Soeparno, 1980:77).

F. Kajian mengenai Model Pengembangan

Model pengembangan perangkat pembelajaran dikembangkan oleh Borg Walter. R & Meredith Gall. Model penelitian pengembangan ini terdiri dari 10 langkah (1987: 775). Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Research and information collecting,
Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi, dan mempersiapkan laporan untuk pengembangan awal.
2. Planning
Merencanakan penelitian dan pengembangan meliputi penjabaran kemampuan peneliti, menentukan objek yang akan dikembangkan, dan mempersiapkan instrumen penilaian untuk produk.
3. Develop preliminary form of product
Pengembangan produk awal meliputi pengumpulan bahan/materi yang akan digunakan, buku pegangan, dan alat evaluasi.
4. Preliminary field testing
Uji coba pendahuluan mencakup 1 sampai 3 sekolah, jumlah subjek 6 sampai 12 subjek. Wawancara, observasi, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data dan dianalisis.
5. Main product revision
Melakukan revisi terhadap produk awal sesuai dengan saran pada uji coba pendahuluan.
6. Main field testing
Uji coba utama mencakup 5 sampai 15 sekolah, jumlah subjek 30 sampai 100 subjek. Pre-test dan post-test dilakukan dalam uji coba utama guna memperoleh data kuantitatif. Hasil yang diperoleh dalam uji coba dievaluasi.
7. Operational product revision
Melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran pada uji coba utama.

8. Operational field testing
Uji coba pendahuluan mencakup 10 sampai 30 sekolah, jumlah subjek 40 sampai 200 subjek. Wawancara, observasi, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data dan dianalisis.
9. Final product revision
Melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran pada uji coba lapangan.
10. Dissemination and implementations
Menunjukkan hasil akhir atau produk akhir kepada ahli.

Langkah penelitian pengembangan oleh Borg & Gall (1987: 775) dimulai dengan mengumpulkan data, mengobservasi kondisi siswa, ruang kelas, lingkungan sekolah, buku pelajaran, kurikulum yang sedang digunakan dan melakukan persiapan untuk penelitian. Kondisi dan kebutuhan siswa menjadi bahan pertimbangan utama dalam menentukan langkah selanjutnya yaitu mengenai hal atau objek yang akan diteliti untuk dikembangkan demi keberhasilan proses pembelajaran.

Setelah melakukan pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan siswa dilanjutkan dengan merencanakan penelitian. Dalam proses merencanakan meliputi pembuatan kisi-kisi penilaian, menentukan tujuan dari penelitian pengembangan, menentukan kelas yang akan diobservasi proses pembelajarannya, menentukan skala uji coba, dan mempersiapkan instrumen.

Pengembangan draf berupa rancangan media pembelajaran yang akan diteliti dan dikembangkan meliputi pengumpulan buku panduan, alat evaluasi (tes), menyusun pola atau desain awal media. Pengembangan draf dilanjutkan dengan proses pembuatan media sesuai dengan desain awal. Produk yang sudah dibuat kemudian dikonsultasikan kepada ahli untuk mendapatkan penilaian (*expert judgement*) sebelum diujicobakan kepada subjek penelitian yaitu siswa

dan guru. Ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap media ada dua yaitu, ahli materi dan ahli media. Ahli materi bertugas mengkoreksi mengenai materi, baik dari segi bahasa maupun tata tulis. Ahli media bertugas memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan secara keseluruhan. Pada proses konsultasi dan validasi kepada ahli juga dilakukan beberapa perbaikan sesuai dengan komentar, saran, dan kritik dari ahli. Ahli yang memberikan penilaian terhadap media merupakan orang-orang yang sudah kompeten dibidangnya.

Uji coba dilakukan setelah media selesai divalidasi oleh ahli. Ada tiga tahap uji coba dalam penelitian pengembangan menggunakan model yang adaptasi dari Borg & Gall (1987: 775) yaitu uji coba pendahuluan, uji coba utama, dan uji coba lapangan. Media yang sudah diuji cobakan kemudian direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari subjek uji coba. Revisi diperlukan untuk menghasilkan produk media yang layak dan efektif digunakan.

Tahapan akhir dari penelitian dan pengembangan adalah implementasi. Produk media yang sudah selesai melewati tahap-tahap penelitian dan pengembangan selanjutnya didiseminasikan atau disebarluaskan agar dapat digunakan oleh lingkungan yang lebih luas.

G. Pengembangan *Scrabble Hanacaraka* sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa

Agnes Wiwik Wigati (2009: 14) menjelaskan bahwa anak usia SD dikatakan anak usia bermain, ketika anak-anak merasa bosan dengan pekerjaan yang dilakukannya, pelajaran, dan tugas-tugas rumah maka yang dilakukannya

adalah bermain. Apabila anak sudah melakukan aktivitas dibawah kemampuannya maka yang akan dilakukann untuk mengalihkan kebosanannya adalah melakukan permainan, apapun bentuknya.

Proses pembelajaran keterampilan menulis aksara Jawa menuntut siswa untuk bisa menghafal aksara Jawa beserta *sandhangan* dan *pasangannya*. Tidak hanya menghafal, siswa juga harus bisa membaca dan menulis kata dan kalimat sederhana dalam bentuk aksara Jawa. Cakupan materi yang terlalu banyak dan luas dapat menimbulkan kejemuhan dan kebosanan siswa dalam belajar. Di dalam upaya mengatasi kebosanan anak dalam hal ini siswa SD selama proses pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa maka perlu dihadirkan suatu media pembelajaran yang menarik. Pemakaian media pembelajaran yang menarik selama proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa (Oemar Hamalik, 1994: 16-18).

Scrabble hanacaraka merupakan permainan *scrabble* versi bahasa Jawa yang kartu-kartu keecilnya bertuliskan aksara Jawa. Pengembangan permainan *scrabble hanacaraka* diharapkan dapat digunakan sebagai cara menyajikan bahan atau materi ajar menggunakan *scrabble* dengan tujuan agar siswa dapat menguasai keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. *Scrabble hanacaraka* didesain dengan warna-warna yang menarik dan materi yang sesuai untuk siswa kelas VI SD sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus dan kurikulum. Penggunaan warna yang sesuai dengan pengguna akan mempertinggi efektivitas tampilan gambar. Warna dapat meningkatkan interaksi

diantara mereka hanya jika implementasinya mengikuti prinsip dasar dari penglihatan manusia. Petunjuk penggunaan warna yang efektif dapat ditinjau dari petunjuk aspek psikologis, perceptual, dan kognitif (Agnes Wiwik Wigati, 2009: 42).


Mengadopsi dari langkah-langkah permainan *scrabble* yang diungkapkan Soeparno dalam buku Media Pengajaran Bahasa (1988), maka langkah-langkah permainan *scrabble hanacaraka* sebagai berikut.


PANUNTUN DOLANAN

Pambuka:

- a. Cacahe kertu aksara ana 300.*
- b. Ing saben saburine kertu aksara ana aksara pasanganne sing bisa digunakake kanggo gawe tembung.*
- c. Sadurunge miwiti dolanan, murid kudu maca materi ing kaca ngarep.*
- d. Dolanan dilaksanakaké nganggo cara lomba utawa kompetisi yaiku, saben murid utawa klompok kudu cepet-cepetan gawe tembung nganggo kertu aksara (strategi pembelajaran berbasis Teams Games Tournamnet).*

Tuntunan Cara Dolanan

- 1. Cacahe murid utawa klompok sing arep dolanan paling sithik 2.*
- 2. Saben pemain njupuk kertu aksara karo merem.*
- 3. Murid sing duwe kertu kosongan miwiti dolanan.*
- 4. Yen ora nemu kertu kosongan, murid kang njupuk kertu aksara nyedhaki aksara  duwe hak dadi pemain kapisan. Banjur, kertu sing wis dijupuk kuwi mau diselehake ing papan.*

5. *Kertu-kertu sing wis dijupuk banjur diselehake ing papan.*
6. *Saben murid utawa klompok dolanan njupuk kertu aksara sing cocog karo tembung sing dikarepke.*
7. *Nyungsun tembung kudu diwiwiti ing tengah kothak, lewat gambar .*
.Yen murid kapisan wis rampung gawe satembung, dolanan diterusake dening murid utawa klompok kapindho lan saterusé.
8. *Kertu-kertu aksara disungsun supaya dadi satembung. Yen kudu nganggo pasangan, aksara pasangané kuwi wis ana ing saburiné aksara legena.*
9. *Carané nyungsun tembung kuwi isa diwiwiti saka sisih kiwa manengen utawa saka ndhuwur mangisor.*
10. *Saben kotak ing papan sungsun tembung iku duwe biji 2, nanging yen kertu aksara mu nglewati kotak warna ungu (kotak angka) iku duwe biji pada karo aksara angka ing kothak kuwi.*
11. *Murid-murid kudu nyathet tembung-tembung sing wis ditata nganggo kertu aksara lan ngetung cacahé tembung uga biji.*
12. *Dolanan rampung yen wis kentekan kertu aksara utawa kabeh murid wis pasrah ora isa gawe tembung.*

H. Penelitian Relevan

1. Program kreativitas mahasiswa Kewirausahaan (PKM-K) Universitas Gajah Mada yang berjudul “Ajisaka Scrabble Aksara Jawa Sebagai Media Pelestari Budaya Dan Alat Pembelajaran Aksara Jawa Dengan *Fun-Method*”

PKM-K tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk melestarikan budaya Jawa dengan menyesuaikan pola hidup masyarakat dan meningkatkan nilai ekonomi limbah kayu yaitu dengan memanfaatkan limbah kayu tersebut dibuat menjadi sebuah alat permainan edukatif. Pembuatan *scrabble* *ajisaka* dalam PKM-K ini diprioritaskan untuk mencari profit dari awal produksi sampai penjualan. *Scrabble* *ajisaka* berhasil diproduksi sejumlah 15 buah yang terdiri dari paket Mas Eko, Mas Saka, dan Mas Aji dengan spesifikasi harga yang berbeda-beda.

Relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan adalah adanya persamaan jenis/objek yang disebutkan yaitu *scrabble* yang diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran. Di dalam PKM-K tersebut belum diketahui bagaimana kelayakan *scrabble* sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa di tingkat SD.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agnes Wiwik Wigati dalam Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbantuan Permainan Ular Tangga” tahun 2009.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan landasan teori serta mendalami kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pada mata pelajaran IPA di SD. Studi lapangan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran IPA di SD yang sebenarnya serta mengetahui media

pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi ataupun konsep dalam IPA.

Penelitian dan pengembangan menghasilkan sebuah produk permainan Ular Tangga yang telah dimodifikasi dengan memasukkan materi pembelajaran IPA SD. Hasil uji coba dan evaluasi tesis tersebut memiliki penilaian kualitas pembelajaran yang baik dengan skor 4,32, penilaian dari ahli materi mendapat skor 3,80, dan penilaian dari segi media media mendapat skor 4,16 sehingga permainan tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA kelas V SD.

Relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan adalah adanya persamaan dalam mengembangkan sebuah permainan menjadi perangkat pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran untuk siswa dengan tujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia SD.

I. Kerangka Pikir

Bahasa Jawa yang merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia harus dilestarikan. Bahasa Jawa yang memiliki nilai-nilai tata krama, sopan santun yang nantinya dipelajari, dilestarikan, dan dikembangkan menjadi nilai-nilai positif yang membawa dampak baik dalam kehidupan sosial. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah .

Bahasa daerah berfungsi sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat dan merupakan ciri khas daerah tersebut. Ciri khas yang dimiliki oleh

suatu bahasa itulah yang membedakan antara bahasa satu dengan bahasa lain. Salah satu ciri khas dari kebudayaan Jawa ialah adanya aksara Jawa atau huruf Jawa yang digunakan dalam bahasa tulis untuk menyampaikan pesan.

Belajar mengenai sastra dan budaya Jawa salah satunya dapat dilakukan dengan mempelajari bagaimana cara membaca dan menulis aksara Jawa. Aksara Jawa disebut juga dengan nama aksara *legena* yang terdiri dari 20 aksara. Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri dari dua puluh aksara yang bersifat silabik (suku kataan).

Dalam pembelajaran bahasa Jawa di SD, siswa diharuskan untuk dapat terampil membaca dan menulis aksara Jawa. Keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dapat diperoleh dengan jalan praktik dan latihan terus menerus. Latihan terus menerus untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dapat dilakukan salah satunya dengan kegiatan bermain. Di dalam sebuah permainan terhadap aturan-aturan bermain yang harus dipatuhi siswa.

Siswa kelas VI berada dalam tingkat perkembangan bermain kognitif yang termasuk dalam tahap permainan dengan peraturan (*games with the rules*). Permainan yang dipilih disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan tingkat perkembangan siswa.

Untuk memudahkan siswa supaya mahir dalam keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa salah satu caranya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang ada saat ini sudah sangat banyak. Hal tersebut menuntut seorang guru untuk dapat memilih dan menggunakan media belajar yang tepat didalam kelas khususnya dalam mata

pelajaran bahasa Jawa. Suatu nilai tambah apabila guru kelas yang bersangkutan yaitu guru kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta dapat menciptakan suatu media pembelajaran sendiri yang layak dan menarik untuk digunakan. Media *scrabble hanacaraka* merupakan salah satu media pembelajaran yang bertujuan untuk melatih keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dengan cara yang aktif dan menyenangkan.

Media *scrabble hanacaraka* merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan *scrabble* yang telah didesain dengan huruf-huruf Jawa beserta *sandhangan* dan *pasangannya* yang dapat disesuaikan dengan materi mata pelajaran bahasa Jawa yang diterapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. *Scrabble hanacaraka* dapat dimainkan oleh siswa dengan jumlah pemain 2 sampai 4 orang.

Kelebihan dari media *scrabble hanacaraka* adalah media pembelajaran yang dapat mengkombinasikan cara guru menyampaikan materi pelajaran disertai usaha melestarikan aksara Jawa dengan diciptakannya papan *scrabble hanacaraka* dengan desain/model papan dan kartu-kartu aksara yang berwarna-warni sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar aksara Jawa.

Penggunaan media *scrabble hanacaraka* dapat diterapkan dengan strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Melalui kegiatan bermain, tidak hanya menuntut perkembangan kognitif tetapi juga diharapkan akan memunculkan motivasi intrinsik siswa. Siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta diharapkan dapat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media *scrabble hanacaraka*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD). *Borg and Gall* (Sugiyono, 2012: 9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk, baik produk baru ataupun produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Produk yang dapat dikembangkan tidak hanya dalam bentuk perangkat keras (*hardware*), tetapi juga perangkat lunak (*software*). Penelitian dan pengembangan banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran serta manajemen pembelajaran (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010: 164 & 168). Dalam penelitian ini, penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk alat permainan edukatif berupa *scrabble hanacaraka*.

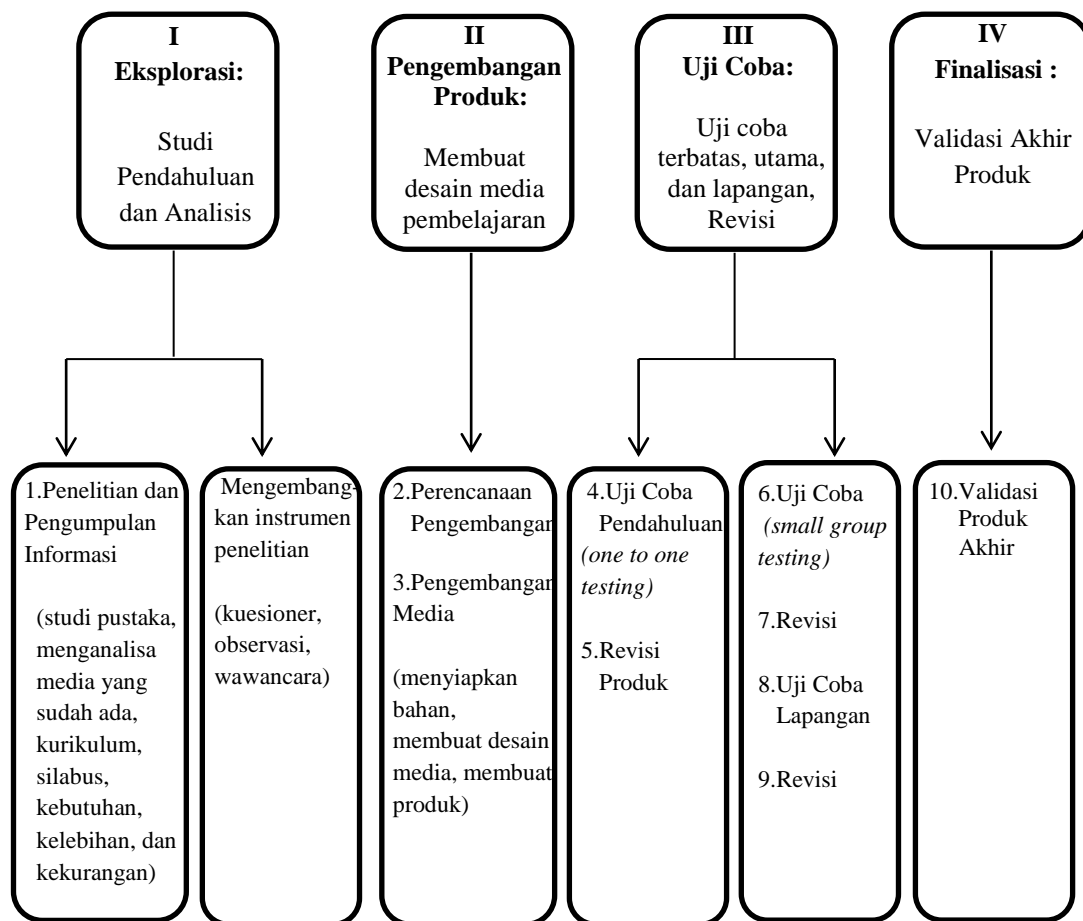
B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan menurut *Borg and Gall* (1987: 775) diuraikan sebagai berikut.

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (kajian pustaka dan pengamatan kelas).

2. Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran)
3. Pengembangan bentuk produk awal (penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku materi, perlengkapan evaluasi, dan uji kelayakan kepada ahli)
4. Melakukan *preliminary field testing* (data wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis)
5. Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran dari hasil *preliminary field testing*)
6. Melakukan *main field testing*
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi produk berdasarkan *main field testing*)
8. Melakukan *operasional field testing*
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir
10. Mendeseminasikan dan implementasi produk

Prosedur atau rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari beberapa model pengembangan Model yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan *Borg and Gall* (1987: 774-786) yang kemudian langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut dikelompokkan menjadi empat tahap utama yaitu eksplorasi, pengembangan produk, uji coba, dan finalisasi. Visualisasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan permainan *scrabble hanacaraka* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa adalah sebagai berikut.



Gambar 1.

Skema penelitian dan pengembangan permainan *Scrabble Hanacaraka*

Diadaptasi dari Borg and Gall (1987) dalam *English Syllabus for Elementary School Teacher Education Departement* oleh Ali Mustadi tahun 2011

Penjelasan dari gambar prosedur pengembangan media permainan *scrabble hanacaraka* yang diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall (1983: 774-786) dan desain langkah penelitian dan pengembangan *English Syllabus for Elementary School Teacher Education Departement* oleh Ali Mustadi tahun 2011 adalah sebagai berikut.

1. Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi meliputi studi pendahuluan dan analisis. Kegiatan studi pendahuluan dan analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum, silabus mata pelajaran bahasa Jawa kelas VI SD, buku-buku pelajaran bahasa Jawa dan penggunaan media pembelajaran. Selain itu juga mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa, serta alokasi waktu. Studi lapangan dilakukan untuk melihat secara langsung kondisi lingkungan sekolah, media pembelajaran, proses pembelajaran di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Hasil dari tahap ini adalah untuk mengetahui perlu atau tidaknya media pembelajaran bahasa Jawa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas VI SD.

Analisis dalam aspek pembelajaran juga dilakukan meliputi: (a) menetapkan materi pokok, (b) memilih SK dan KD, (c) membuat alat evaluasi pembelajaran. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar penelitian dan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Produk yang nantinya dihasilkan diharapkan akan dapat digunakan oleh guru dan siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

Pada tahap ini juga mengkaji media pembelajaran yang ada dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri Keputran A Yogyakarta, khususnya media pembelajaran yang dipakai dalam mengajarkan aksara Jawa. Media yang digunakan oleh guru kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta hanya berupa chart/poster bertuliskan aksara-aksara Jawa yang ditempel di dinding

kelas. Siswa kurang aktif selama kegiatan pembelajaran karena hanya mencontoh aksara-aksara yang ada di dalam chart/poster kemudian mencatatnya di buku tulis.

2. Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap-tahap yang dilakukan adalah:

- a. Pembuatan desain awal media *Scrabble Hanacaraka*
- b. Mengumpulkan semua materi yang dibutuhkan
- c. Pembuatan produk dengan memodifikasi perangkat permainan *scrabble ajisaka dan scrabble bahasa Inggris*.
- d. Mengemas produk awal media permainan *scrabble hanacaraka* dengan memodifikasi huruf-huruf dan cakupan materi yang mendukung untuk digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa kelas VI SD di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

3. Uji Coba Produk

Produk yang sudah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada siswa dan guru. Sebelum diuji coba, produk media yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. validasi dilakukan bertujuan untuk memvalidkan dan mendapatkan penilaian bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan. Adapun tahapan uji coba adalah sebagai berikut.

- a. Produk diujicobakan secara perorangan (*one for one evaluation*) yaitu minimal 6 orang siswa.

- b. Melakukan uji kelompok kecil (*small group evaluation*) kepada 30 siswa.
- c. Melakukan uji kelompok besar atau lapangan (*field trial*) kepada 40 siswa.

Revisi produk dilakukan berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, pengamatan guru, dan komentar siswa. Perbaikan/revisi dilakukan terhadap desain maupun produk yang sudah jadi dengan tujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

4. Finalisasi

Produk akhir yaitu media *Scrabble Hanacaraka* sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta telah siap dan layak untuk digunakan. Media yang dikembangkan sebelumnya telah dilakukan uji efektifitas untuk mengetahui apakah media tersebut efektif atau tidak apabila digunakan oleh siswa kelas VI SD N Keputran A Yogyakarta.

Penelitian ini mengembangkan permainan susun kata yang kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa sebuah perangkat permainan *scrabble* yang terdiri dari papan bermain, bidak-bidak kecil, dan buku materi serta panduan bermain susun kata. *Scrabble* yang akan dikembangkan adalah *scrabble* yang telah dimodifikasi menjadi sebuah *scrabble hanacaraka* dengan kartu-kartu bertuliskan aksara Jawa dan dikhususkan untuk pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

C. Uji Coba Produk

Sebelum dimanfaatkan secara umum, produk media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta perlu dievaluasi terlebih dahulu yaitu dengan diuji cobakan. Uji coba ini dilaksanakan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan masukan-masukan dan koreksi tersebut, sehingga kualitas media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar memenuhi kelayakan.

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Pada penelitian ini, tahap uji coba dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu.

a) Tahap uji coba ahli

Pada tahap ini produk diuji coba oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari uji coba ahli kemudian dijadikan dasar untuk merevisi produk. Tujuan dari uji model atau desain media adalah untuk mengetahui apakah produk pengembangan berupa media *scrabble* dengan modifikasi huruf-huruf menjadi aksara Jawa yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Sebelum model (produk pengembangan) diujicobakan terlebih dahulu divalidasi oleh pakar/ahli (*expert judgement*). Tujuannya adalah untuk mengevaluasi dan memvalidasi produk yang telah dikembangkan dari aspek teoritis. Pada tahap ini dipilih satu orang ahli media (*media specialist*) dan satu orang ahli materi bahasa Jawa untuk melihat dan mencermati produk

yang telah dihasilkan. Kedua ahli tersebut diminta untuk memberikan masukan-masukan dan koreksi tentang prosuk tersebut. Setelah model divalidasi oleh ahli dan sudah dinyatakan layak maka langkah selanjutnya adalah uji lapangan.

b) Tahap uji coba guru kelas

Pada tahap ini produk diujicoba oleh guru kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Tujuan dilakukan uji coba pada guru kelas adalah untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah sesuai dan dapat digunakan juga oleh guru. Sebagai seorang pendidik maka guru juga diharapkan memberikan kontribusi berupa masukan-masukan dan saran untuk perbaikan media yang dikembangkan.

c) Tahap uji lapangan awal (*preliminary field test*)

Uji lapangan awal ini bertujuan untuk memperoleh bukti-bukti empiric tentang kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun pola uji lapangan awal di dalam bentuk uji coba perorangan (*one to one*) dengan responden sebanyak enam orang siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Pemilihan subjek uji coba dilakukan secara acak, dengan memperhatikan perbedaan kemampuan siswa berdasarkan informasi dari guru kelas tempat dilakukannya uji coba.

d) Tahap uji lapangan utama (*main field test*)

Uji lapangan utama bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan proses pelaksanaan atau dampak dari produk yang dikembangkan. Adapun pola uji lapangan awal ini dalam bentuk uji coba kelompok kecil (*small group*

evaluation) dengan responden sebanyak 30 orang siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang dipilih secara acak dan heterogen dengan memperhatikan kemampuan siswa secara proporsional yaitu rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan informasi dari guru kelas.

e) Tahap uji lapangan operasional (*operational field test*)

Uji lapangan operasional adalah merupakan evaluasi lapangan (*field evaluation*) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas produk yang dikembangkan dan dengan melibatkan aktivitas tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) untuk dianalisis dengan uji t. pada tahap terakhir ini melibatkan subjek uji coba dengan jumlah empat puluh (40) siswa. Subjek uji coba dipilih secara acak dan heterogen dengan memperhatikan kemampuan siswa secara proporsional yaitu rendah, sedang, dan tinggi serta jenis kelamin siswa.

Masukan-masukan berupa komentar, saran, dan kritik dari hasil uji lapangan operasional inilah yang menjadi dasar akhir bagi pengembang untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Prosedur pelaksanaan uji coba sebagai berikut.

- 1) Siswa mendapat penjelasan bahwa pengembang telah merancang media alternatif untuk belajar aksara Jawa sambil bermain dan ingin mengetahui reaksi siswa terhadap media tersebut.
- 2) Mengusahakan agar siswa *relaks/santai* dan bebas bertanya apabila ada hal yang kurang dipahami.

- 3) Membagikan media untuk digunakan oleh subjek uji coba yaitu siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang terdiri dari 6 orang siswa untuk uji coba awal, 30 siswa untuk uji coba utama, dan 40 siswa untuk coba lapangan

2. Subjek Uji Coba

Setelah produk pengembangan media pembelajaran aksara jawa berupa perangkat permainan *scrabble hanacaraka* telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka selanjutnya media tersebut akan diujicobakan kepada subjek uji coba (siswa). Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014. Jumlah subjek penelitian secara keseluruhan yaitu 40 siswa.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data deskriptif kuantitatif yaitu data kuantitatif yang dilengkapi dengan data kualitatif. Data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk media pembelajaran berupa seperangkat permainan *scrabble hanacaraka* yang diperoleh dari penilaian menggunakan skor angket oleh ahli media, ahli materi, guru kelas dan subjek uji coba. Data kualitatif diperoleh dari catatan berupa pengamatan, tanggapan, saran, maupun kritik ahli media, ahli materi, guru kelas, dan subjek uji coba selama proses pengembangan media pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperlukan agar peneliti mendapatkan data penelitian yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Suharsimi Arikunto (2006: 150-158) membagi teknik pengumpulan data menjadi 5 yaitu: tes, angket/kuisisioner, *interview*, observasi, *rating scale*, dan dokumentasi. Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Wawancara Semi Terstruktur

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal spesifik yang memerlukan jawaban mendalam dari responden dalam hal ini adalah guru kelas. Hal spesifik yang dimaksudkan adalah mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa selama pembelajaran, khususnya untuk kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa.

Ada dua jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur (Sugiyono, 2013: 194-199). Wawancara terstruktur adalah wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya sudah disiapkan. Sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap dalam pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Esterberg mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur. Peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk pengumpulan data di lapangan dengan alasan jenis wawancara ini tergolong dalam kategori *in-depth interview*, yang dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur (Esterberg dalam Sugiyono, 2009: 317).

Wawancara semi-terstruktur merupakan wawancara yang paling tepat dengan penelitian yang akan dilakukan karena tujuan dari wawancara jenis ini adalah menemukan permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat dan ide-idenya. Jenis wawancara ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka sehingga peneliti dapat menambah pertanyaan di luar pedoman wawancara untuk mengungkap pendapat dan ide-ide dari responden.

2. Penilaian Ahli

Penilaian ahli dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan bisa digunakan atau tidak. Media yang dikembangkan terlebih dahulu harus melalui penilaian ahli. Dalam proses pengembangan media ini, ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian ada dua yaitu ahli materi dan ahli media.

Ahli materi bertugas memberikan penilaian dalam segi isi materi yang ada dalam media dan ahli media bertugas memberikan penilaian terhadap media secara keseluruhan. Selama proses penilaian terhadap media, komentar, kritik

dan saran yang diberikan oleh ahli dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan perbaikan media yang dikembangkan sehingga dapat memperoleh kata “layak” dari ahli.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan mengamati kejadian atau gejala-gejala yang ada pada diri seseorang, atau mengamati keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dengan bantuan lembar pengamatan membaca dan menulis aksara Jawa. Suharsimi Arikunto (2002: 205) menyatakan bahwa pengamatan ialah melihat kejadian, gerak, atau proses. Segala sesuatu yang terjadi pada diri siswa selama pembelajaran berlangsung serta lingkungan sekitar siswa harus selalu dalam pengamatan. Pengamatan bukan pekerjaan yang mudah karena setiap individu mempunyai kecenderungan dipengaruhi oleh perasaan, minat, dan kecenderungan yang ada pada dirinya sendiri.

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran aksara Jawa di kelas menggunakan media scrabble hanacaraka. Ketertarikan dan reaksi siswa terhadap media sangat penting untuk diamati agar dapat dijadikan pedoman dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media.

Guru juga perlu diamati yaitu dalam kegiatan penyampaian materi dan penggunaan media yang dikembangkan. Sikap dan keterampilan guru dalam menggunakan media sangat penting untuk diketahui. Sebagai seorang guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik dalam mengajar.

4. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012: 199). Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu angket untuk guru dan siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Angket yang akan diberikan kepada guru dan siswa harus dibuat dengan tampilan atau kondisi fisik yang baik. Kondisi fisik angket yang baik akan membuat responden lebih tertarik untuk memberikan komentar positif terhadap variabel yang diteliti.

Tujuan digunakannya angket adalah untuk mengetahui penilaian responden (guru dan siswa) terhadap media yang dikembangkan. Responden diminta untuk mengisi lembar angket dan memberikan masukan berupa komentar, kritik dan saran sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi dan perbaikan media yang dikembangkan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada empat, yaitu pedoman wawancara, lembar penilaian ahli, lembar observasi, dan lembar angket. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Pedoman wawancara Semi Terstruktur

Pedoman wawancara perlu disusun agar proses wawancara tidak menyimpang dari fokus dan rumusan masalah dalam penelitian. Pedoman

wawancara yang dibuat ditujukan untuk guru kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Adapun kisi-kisi dari pedoman wawancara adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi pedoman wawancara semi terstruktur

No.	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Proses pembelajaran	1, 2	2
2.	Metode pembelajaran	3, 4	2
3.	Hambatan proses pembelajaran	5, 6	2
4.	Ketersediaan sumber belajar	7, 8	2
5.	Kesukaran materi	9, 10	2
6.	Harapan tentang adanya inovasi pada media pembelajaran	11	1
Jumlah			11

2. Lembar Penilaian Ahli

Lembar penilaian ahli digunakan untuk mengetahui penilaian dari para ahli mengenai media yang dikembangkan. Lembar penilaian ahli harus diisi oleh masing-masing ahli, dalam hal ini yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang disertakan dalam media *scrabble hanacaraka* yang sedang dikembangkan dalam bentuk buku materi. Kisi-kisi lembar penilaian ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	1	1
2.	Kesesuaian dengan kebudayaan Jawa	9	1
3.	Kebenaran cakupan materi	3, 4, 6,7	4
4.	Kesesuaian penyampaian materi	5	1
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan	2	1
6.	Kesesuaian penyampaian materi menggunakan media	8, 10	2
7.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	11, 13	2
8.	Keterciptaan sikap positif siswa	12, 14	2
Jumlah			14

Ahli media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, baik dari desain maupun materinya. Masukan-masukan berupa komentar, kritik dan saran dari ahli akan dijadikan bahan pertimbangan dalam merevisi dan memperbaiki media yang sedang dikembangkan. Kisi-kisi lembar penilaian ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Kreativitas pembuatan media	14, 15	2
2.	Kemenarikan media pembelajaran	4	1
3.	Komposisi warna	5, 11	2
4.	Kekontrasan warna <i>background</i> dengan tulisan	7, 8	2
5.	Kesesuaian ukuran <i>filed</i> dan kartu aksara	6	1
6.	Ketepatan ukuran tulisan pada kartu aksara	10, 12	2
7.	Kepraktisan dalam penyimpanan	13	1
8.	Kemudahan penggunaan media	9	1
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan	1, 2	2
10.	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa	16	1
11.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	17	1
12.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media	18	1
13.	Ketepatan bahasa tulis pada buku materi	3	1
jumlah			18

3. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan perangkat alat yang digunakan untuk mengambil data pada subjek penelitian yaitu siswa dan guru. Guru dan siswa diobservasi dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dengan pasangan baik yang menggunakan metode permainan *scrabble hanacaraka* dan metode latihan.

a) Lembar observasi guru

Lembar observasi merupakan perangkat pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk mengamati guru dalam mengajar. Dalam penelitian ini, lembar observasi disusun berdasarkan kisi-kisi penerapan media *scrabble hanacaraka*. Melalui lembar observasi ini, peneliti ingin menyoroti bagaimana cara guru dalam mengajarkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dengan *pasangan* kepada siswa.

Tabel 6. Kisi-kisi lembar observasi guru

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
Penerapan metode permainan scrabble ajsaka	1 Membangkitkan Motivasi	a) Menyampaikan apersepsi b) Menyampaikan tujuan pembelajaran c) Mengarahkan siswa untuk aktif d) Menggunakan bahasa lisan e) Menggunakan bahasa tulis f) Menyampaikan materi dengan sistematis	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8
	2 Pemilihan Peserta	a) Membagi kelompok b) Mengkondisikan jumlah anggota dalam kelompok c) Menentukan tata letak/posisi masing-masing kelompok	7, 9, 10, 11
	3 Persiapan	a) Mengecek alat permainan b) Menjelaskan langkah-langkah permainan c) Membimbing siswa membuat kesepakatan permainan d) Memberikan kesempatan siswa memulai permainan	12, 13, 14,

	4 Pelaksanaan	a) Mengawasi siswa b) Menugaskan siswa mencatat hasil susunan kata pada <i>field</i> c) Menugaskan siswa mencatat skor d) Memberi tanda/aba-aba pada pergantian giliran pemain	15, 16, 17, 18
	5 Penutup	a) Memberi konfirmasi kepada siswa b) Menanyakan pesan dan kesan siswa	19, 20
Jumlah			20

b) Lembar observasi siswa

Lembar observasi digunakan untuk mengamati sikap siswa kelas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain untuk mengamati sikap, lembar observasi juga digunakan untuk mengamati suasana kelas dan proses pembelajaran yaitu pembelajaran dengan metode pembelajaran TGT (*teams games tournament*) menggunakan media *scrabble hanacaraka* dan metode latihan menggunakan media chart/poster bertuliskan aksara Jawa.

Penilaian dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012: 134). Dalam penelitian gejala sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali. Lembar observasi dalam penelitian ini disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi lembar observasi siswa

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
Membaca dan menulis kata beraksara Jawa menggunakan <i>scrabble hanacaraka</i>	1. Sikap	a) Kepatuhan terhadap perintah guru b) Mengajukan pertanyaan kepada guru c) Memberi respon positif terhadap guru d) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan konteksnya	1, 3, 4, 6, 7
	2. Partisipasi	a) Keaktifan bermain b) Kepatuhan pada aturan bermain a) Kesigapan melakukan permainan b) Ketertiban bermain	5, 8, 9, 10
	3. Tanggapan terhadap materi	a) Kesenangan belajar aksara jawa b) Ketepatan dalam menyusun kata dengan aksara Jawa c) Ketepatan dalam menggunakan pasangan aksara Jawa	12, 13, 14
	4. Motivasi	a) Kelengkapan alat tulis b) Ketertarikan terhadap <i>scrabble</i> ajisaka c) Kegembiraan selama proses permainan	2, 11, 15
Jumlah			15

4. Lembar Angket

Penghimpunan data selama proses pengembangan media pembelajaran *scrabble hanacaraka* ini menggunakan angket. Sugiyono (2012: 141) menyatakan bahwa dengan menggunakan *rating scale* maka data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Responden tidak akan menjawab salah satu dari jawaban kualitatif tetapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Instrumen yang akan digunakan

terlebih dahulu telah diperiksa oleh dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II serta ahli materi dan ahli media.

a) Lembar Angket Siswa

Lembar angket yang akan digunakan ada dua yaitu lembar angket untuk siswa dan lembar angket untuk guru. Siswa sebagai responden yang nantinya diharapkan dapat belajar dengan maksimal melalui kehadiran media belajar baru yang sedang dikembangkan diminta memberikan penilaian, komentar berupa kritik dan saran. Kisi-kisi lembar angket untuk siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen untuk Subjek Uji Coba (Siswa)

No.	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Tingkat kemenarikan media	1	1
2.	Kepraktisan dalam penyimpanan	2	1
3.	Kemudahan dalam penggunaan secara individu dan kelompok	3	1
4.	Kemanfaatan buku materi	4, 12, 15	3
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	1
6.	Kejelasan aturan permainan dalam media	6	1
7.	Komposisi warna dan desain media	7, 8, 9	3
8.	Kejelasan dan ukuran tulisan	10, 11	2
9.	Kejelasan bahasa tulis pada buku materi dan kartu aksara	13, 14, 17,	3
10.	Dapat menunjang keberhasilan pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa	18	2
11.	Menumbuhkan minat belajar siswa	16	1
12.	Menumbuhkan sikap positif siswa	20	2
Jumlah			20

b) Lembar Angket Guru

Lembar angket yang selanjutnya ditujukan untuk guru kelas. Pengembangan media tersebut tidak lepas dari data-data yang telah diberikan oleh guru kelas sebelumnya mengenai analisis kebutuhan siswa dan guru tentang

inovasi media pembelajaran. Guru diminta memberikan penilaian terhadap media yang sedang dikembangkan. Masukan-masukan, kritik dan saran yang dibeikan oleh siswa dan guru dijadikan pedoman dalam melakukan revisi dan perbaikan desain media yang sedang dikembangkan. Adapun kisi-kisi lembar angket untuk guru adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru Kelas

No.	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Tingkat kemenarikan media	1, 11	2
2.	Kejelasan petunjuk media	16	1
3.	Komposisi warna	2, 4, 5	3
4.	Bentuk dan ukuran papan (<i>field</i>) media	3	1
5.	Kemudahan dan penggunaan media	6	1
6.	Ketepatan warna dan ukuran tulisan serta gambar	7, 8, 9	3
7.	Kebermanfaatan materi	17, 18, 19, 20, 21, 22	6
8.	Kepraktisan dalam penyimpanan	10	1
9.	Tingkat kreativitas pembuatan media	12	1
10.	Kesesuaian media dengan materi dan tingkat perkembangan siswa	13	1
11.	Penggunaan media dapat menumbuhkan sikap positif pada siswa	25, 26	2
12.	Media dapat memotivasi siswa	14, 24	2
13.	Menunjang proses pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa	15, 23	2
Jumlah			26

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data untuk mengolah datanya adalah dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Data mentah yang bersifat kuantitatif dianalisis secara deskriptif Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dengan *rating scale* dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk.

Perhitungan skor rata-rata akhir dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan, menggunakan rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan Eko P. Widiyoko (2009: 238) adalah apabila (X) sebagai berikut.

Tabel 10. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5

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

Keterangan

X = skor aktual (skor yang dicapai)

\bar{X}_i = rerata skor ideal

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

Sb_i = simpangan baku skor ideal

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

Sementara itu untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah adanya peningkatan hasil belajar dengan menghitung selisih skor rerata *pre-test* dan *post-test*. Dengan asumsi distribusi normal dan diambil dari sampel secara proporsional kemudian dianalisis menggunakan analisis uji-t (uji kesamaan rata-rata) menurut Sudjana (1996: 242) dengan rumus sebagai berikut.

$$T = \frac{B}{\sqrt{\frac{sB}{n}}}$$

Keterangan

B = rerata selisih (beda)

sB = simpangan baku

n = jumlah sampel

Untuk mencari rerata selisih (beda) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$B = \frac{\sum Bi}{n}$$

Keterangan

B = rerata selisih

$\sum Bi$ = jumlah seluruh skor siswa

n = jumlah siswa

Untuk mencari simpangan baku dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$sB = \frac{n\sum Bi^2 - (\sum Bi)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan

sB = simpangan baku

$\sum Bi$ = jumlah skor siswa

n = jumlah siswa

H_0 diterima jika $t(1-1/2\alpha) < t_{hitung} < t(1-1/2\alpha)$, (n-1) yang artinya tidak ada perbedaan secara signifikan antara selisih rerata skor pre test dan skor post test. H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yang artinya ada perbedaan secara signifikan antara selisih rerata skor pre test dan skor post test.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan dalam rangka menghasilkan produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif *scrabble hanacaraka* dilaksanakan di SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Patehan Kidul No.8 Yogyakarta. Adapun hasil penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

1. Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan dengan tiga langkah. Langkah-langkah tersebut adalah studi pendahuluan yang berupa *need analyzed* tentang media-media pembelajaran yang digunakan guru, mengkaji teori pustaka yang relevan, dan menyusun instrumen. Masing-masing langkah dijelaskan sebagai berikut.

a) Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan dilakukan analisis terhadap media pembelajaran yang ada dan digunakan guru selama pembelajaran di kelas. Selain itu juga dilakukan analisis terhadap kemungkinan media pembelajaran seperti apa yang layak, tepat dan efektif untuk digunakan oleh siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta, serta tentang kelebihan dan kelemahan media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa.

Media pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta dikembangkan berdasar pada analisis kebutuhan yang disimpulkan setelah mendapat berbagai informasi tentang kondisi pembelajaran

mata pelajaran bahasa Jawa dan kompetensi dasar yang mengharuskan siswa untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dalam studi pendahuluan dijabarkan sebagai berikut.

(1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui proses yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Hal-hal yang diamati antara lain cara guru mengajar mata pelajaran bahasa Jawa di kelas, media seperti apa yang biasanya digunakan oleh guru, tingkah laku siswa selama pelajaran, dan kondisi kelas. Media yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan aksara Jawa adalah chart/poster yang bertuliskan aksara Jawa. Chart/poster tersebut ditempelkan pada salah satu sisi dinding kelas.

Hasil dari observasi menunjukkan bahwa guru mengajarkan aksara Jawa dengan cara menuliskan contoh-contoh aksara Jawa di papan tulis. Latihan dalam membaca aksara Jawa dilakukan dengan mengeja daftar kata yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Untuk melatih keterampilan menulis aksara Jawa, siswa diharuskan menyalin daftar kata yang ada di papan tulis ke dalam buku tulis. Siswa terlihat kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

(2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas VI yang sekaligus guru bidang studi mata pelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Keputran A Yogyakarta pada tanggal 20 Mei 2013 untuk mendapatkan informasi tentang

permasalahan dan proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa di kelas VI. Beberapa jawaban dari guru mengenai media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas VI, saya menggunakan media sejenis poster yang ditempel di dinding ruang kelas. Poster tersebut berisi aksara-aksara Jawa. Sebagai seorang guru, saya ingin membuat media yang lebih baik dan lebih menarik, tetapi terkendala ide dan waktu. Saya merasa apabila ada media pembelajaran yang baru dan menarik, siswa akan semangat belajar. Apalagi kalau dipadukan dengan metode mengajar yang interaktif, tentu hasil belajar siswa akan meningkat (data wawancara guru).

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru merasa media pembelajaran untuk aksara Jawa kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Guru menginginkan adanya inovasi berupa media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Hal senada juga diungkapkan oleh beberapa siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Siswa merasa kesulitan dalam belajar membaca dan menulis aksara Jawa dengan hanya menulis contoh aksara Jawa di buku tulis dan mengerjakan LKS (Lembar Kegiatan Siswa).

Disimpulkan bahwa dari hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa maka proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa memerlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam belajar membaca dan menulis aksara Jawa.

b) Analisis Teori

Berdasarkan kajian teori tentang media yang akan dikembangkan kemudian dilanjutkan studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan materi yang sesuai berdasarkan standar kompetensi: Memahami wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa dan Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa. Kompetensi dasar yang kemudian dianalisis ada dua yaitu: 1) Membaca kata beraksara Jawa yang menggunakan *sandhangan wyanjana* dengan indikator a) Membaca kata yang menggunakan *sandhangan wyanjana* dan *panyigeg*, 2) Menulis kata beraksara Jawa yang menggunakan *sandhangan wyanjana* dengan indikator a) Menulis kata yang menggunakan *panyigeg*, b) Menulis kata yang menggunakan *sandhangan wyanjana*.

Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai setelah melakukan analisis SK, KD, dengan berbagai indikator sebagai berikut: 1) Kognitif, yaitu (a) Siswa mengetahui macam-macam *sandhangan* pada aksara Jawa, (b) Siswa mengetahui macam-macam *panyigeg* pada aksara Jawa, 2) Psikomotor yaitu a) Siswa dapat menulis kata yang menggunakan *sandhangan wyanjana*, (b) Siswa dapat menulis kata yang menggunakan *panyigeg*, (c) Siswa dapat membaca kata yang menggunakan *sandhangan wyanjana* dan *panyigeg*, (d) Siswa dapat menyusun kartu-kartu aksara Jawa pada papan permainan *scrabble hanacaraka*, 3) Afektif yaitu a) Siswa menghargai aksara Jawa sebagai kebudayaan Jawa, b) Siswa ikut serta melestarikan aksara Jawa sebagai kebudayaan Jawa.

c) Penyusunan Instrumen

Instrumen yang akan digunakan untuk pengambilan data di lapangan (SD Negeri Keputran A Yogyakarta) disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk siswa, guru, ahli materi, dan ahli media. Angket yang ditujukan ahli materi dan ahli media berisi indikator-indikator yang dijadikan pedoman dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada subjek uji yaitu siswa dan guru kelas. Masukan berupa komentar, kritik, dan saran dari ahli dijadikan pedoman dalam revisi dan perbaikan produk untuk mendapatkan kata layak sebelum diujicobakan.

Angket untuk siswa berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa diminta memberikan nilai dengan cara memilih jawaban yang telah disediakan begitu juga untuk angket yang ditujukan untuk guru. Angket-angket tersebut disusun menggunakan skala 5 yang dikembangkan oleh Eko Widoyoko (2009).

2. Pengembangan Produk

Pengembangan produk media diawali dengan membuat desain media pembelajaran. Desain media pembelajaran dibuat berdasarkan kumpulan informasi, analisis kurikulum, silabus, standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta analisis kebutuhan guru dan siswa tentang media pembelajaran.

Pembuatan desain awal *scrabble hanacaraka* dimulai dengan menentukan konsep dan tema yang akan digunakan. Konsep dan tema yang dipilih merupakan

gambaran yang akan mewakili ide dari pengembang yang disesuaikan dengan hasil pengumpulan informasi pada tahap sebelumnya yang diharapkan dapat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan guru serta siswa sehingga nantinya *scrabble hanacaraka* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan oleh guru dan siswa di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

1) Mengumpulkan semua materi yang dibutuhkan

Materi yang dibutuhkan untuk membuat buku materi diambil dari buku-buku pelajaran mata pelajaran bahasa Jawa kelas VI SD dan LKS (lembar kegiatan siswa).



2) Pembuatan produk dengan memodifikasi perangkat permainan *scrabble* bahasa Inggris dan *scrabble ajisaka*.




Mengemas produk awal media permainan *scrabble hanacaraka* dengan memodifikasi ukuran, jenis, dan bentuk huruf/aksara Jawa dan cakupan materi yang mendukung untuk digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa kelas VI SD di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Huruf-huruf Jawa yang digunakan pada kartu-kartu aksara menggunakan jenis *Hancaraka font*. Kartu-kartu aksara didesain menggunakan program *corel draw X5*, *adobe photoshop X4*, dan *Microsoft Word 2010* dengan cakupan materi menyesuaikan SK dan KD.





3) Pengembangan bentuk produk awal

Produk awal *scrabble hanacaraka* dimulai dengan pembuatan buku materi, merancang desain papan permainan, merancang desain *cover box* media, membuat rancangan kartu-kartu aksara, menentukan ukuran media. Pembuatan rancangan (desain) media pembelajaran *scrabble hanacaraka* menggunakan program *microsoft word 2010*, *corel draw X5*, dan *adobe photoshop X4*.

Di dalam buku materi terdapat ringkasan materi aksara Jawa yang disesuaikan dengan SK dan KD, beberapa contoh kata yang ditulis menggunakan aksara Jawa, aturan dalam permainan. Aturan permainan dibuat agar proses belajar sambil bermain tetap terlaksana dengan baik dan kondusif.

Kartu-kartu aksara didesain dengan *background* berwarna-warni yang disesuaikan dengan kelompok penggunaan *sandhangan* aksara Jawa. Tujuan pengelompokan warna pada *background* aksara adalah untuk memudahkan siswa dalam mengingat jenis *sandhangan* aksara Jawa yang digunakan. Warna *background* kuning dengan garis tepi warna biru muda menandakan kelompok aksara yang menggunakan *sandhangan* suku () dengan bunyi **u**. Warna *background* hijau muda dengan garis tepi warna kuning cerah menandakan kelompok aksara Jawa pokok, tidak memakai *sandhangan*. Warna *background* ungu tua dengan garis tepi warna kuning cerah menandakan kelompok aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan* wulu () dengan bunyi **i**. Warna *background* biru muda dengan garis tepi warna merah muda menandakan kelompok aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan* pepet

() dengan bunyi *e*. Warna *background* hijau dengan garis tepi warna merah muda menandakan kelompok aksara yang menggunakan *sandhangan taling* () dengan bunyi *é*. Warna *background* merah muda dengan garis tepi warna hijau muda menandakan kelompok aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan taling-tarung* (2) dengan bunyi *o*.

Kartu-kartu aksara pada yang menggunakan *sandhangan wyanjana* juga dikelompokkan sesuai dengan jenis *sandhangannya* yaitu kelompok *sandhangan cakra*, *keret*, dan *pengkal*. Warna *background* orange dengan garis tepi warna biru muda menandakan kelompok aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan cakra* () dengan bunyi *-ra*. Warna *background* ungu dengan garis tepi warna orange muda menandakan kelompok aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan keret* () dengan bunyi *-re*. Warna *background* merah muda dengan garis tepi warna hijau tua menandakan kelompok aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan cakra* dan *suku* () dengan bunyi *-ru*. Warna *background* hijau kekuningan dengan garis tepi warna merah muda menandakan kelompok aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan cakra* dan *taling* () dengan bunyi *-ré*. Warna *background* hijau toska dengan garis tepi warna merah muda menandakan kelompok aksara konsonan atau huruf mati. Warna *background* putih dengan garis tepi warna hijau menandakan kelompok *pasangan* aksara Jawa.

3. Penilaian Produk oleh Ahli

Produk yang telah selesai dikembangkan berupa buku materi, kartu-kartu aksara, papan permainan, dan *cover box*. Produk terlebih dahulu dilakukan pengecekan dan penilaian oleh ahli sebelum produk media pembelajaran tersebut dapat diuji cobakan kepada siswa. Pengecekan yang dimaksudkan adalah desain produk terlebih dahulu dicetak pada kertas berukuran A3 untuk mengecek kualitas gambar, ukuran aksara, kombinasi warna, dan kejelasan tulisan. Penilaian (validasi produk) oleh ahli dilakukan melalui *expert judgement*.

Sebagai upaya untuk mengetahui kelayakan dan kelemahan produk media yang dikembangkan maka dilakukan penilaian (validasi) oleh ahli yang kompeten dibidangnya. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Data validasi oleh ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut.

a) Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dilihat dari aspek isi (*content*) materi yang disajikan dalam media pembelajaran berupa buku penuntun/buku materi. Ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran *scrabble hanacaraka* adalah Ibu Hesti Mulyani, M. Hum. dosen Bahasa Daerah di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Validasi oleh ahli materi dilakukan selama tiga tahap. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 18 Juli 2013 yang bertempat di ruang dosen Pendidikan Bahasa Daerah UNY. Ahli materi langsung mengevaluasi produk media pembelajaran yang dikembangkan serta memberikan masukan-masukan berupa komentar, kritik, dan saran untuk dijadikan pedoman dalam

melakukan perbaikan/revisi. Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan SK/KD	2	Kurang
2.	Pemberian petunjuk belajar/permainan	2	Kurang
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	2	Kurang
4.	Penyampaian materi secara runtut	2	Kurang
5.	Pemaparan materi yang logis	2	Kurang
6.	Ketepatan cakupan materi	2	Kurang
7.	Kebenaran dan keterkinian materi	2	Kurang
8.	Penguatan keterampilan dalam materi dilakukan dengan permainan	2	Kurang
9.	Kesesuaian materi dengan budaya Jawa	2	Kurang
10.	Pelaksanaan permainan merangsang keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa	2	Kurang
11.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar	2	Kurang
12.	Proses pembelajaran menggunakan media dapat memotivasi semangat belajar siswa	2	Kurang
13.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok	2	Kurang
14.	Melalui kegiatan belajar dengan media dapat menumbuhkan sikap-sikap positif siswa (sportif, jujur, dll)	2	Kurang
Jumlah		28	Kurang
Rata-rata		2	

Hasil penilaian ahli materi pada tahap pertama memperoleh jumlah skor 28 dengan rata-rata 2. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk buku materi yang dikembangkan termasuk dalam kategori kurang. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

- a) Kata-kata yang digunakan hendaknya diperbaiki penulisannya agar sesuai dengan kaidah yang benar (EYD) dalam aturan bahasa Jawa.
- b) Contoh yang disajikan untuk menambah pemahaman siswa dalam pemakaian aksara Jawa belum urut. Hendaknya diurutkan dari contoh yang sederhana ke contoh yang lebih kompleks.
- c) Hendaknya menyertakan SK dan KD.
- d) Masih banyak tulisan aksara Jawa yang belum tepat penggunaanya.
- e) Hendaknya mengkaji kembali referensi yang digunakan dalam membuat buku materi.

Revisi berdasarkan saran dari ahli materi dapat dilihat secara lebih lengkap pada sub revisi produk.

b) Revisi oleh Ahli Materi Tahap Pertama

Data-data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, siswa, dan guru berupa penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan kemudian dijadikan dasar penentuan kelayakan terhadap media. Penilaian yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media menjadi dasar apakah media pembelajaran tersebut sudah layak untuk dikembangkan.

Komentar, kritik, dan saran yang diberikan ahli media dan ahli materi juga menjadi dasar dalam melakukan revisi sehingga produk media pembelajaran benar-benar layak untuk dikembangkan. Adapun masukan-masukan, kritik dan saran dari ahli materi secara terperinci adalah sebagai berikut.

- 1) Kata-kata yang digunakan hendaknya diperbaiki penulisannya agar sesuai dengan kaidah ejaan yang benar (EYD) dalam kamus bahasa Jawa. Berikut adalah daftar kata yang masih salah dalam penggunaan maupun penulisan.

Tabel 12. Kata yang perlu diperbaiki pada revisi tahap pertama

Sebelum revisi	Setelah revisi
<i>Tesik</i>	<i>Taksih</i>
<i>Kagem</i>	<i>Kangge</i>
<i>Kacuali</i>	<i>Kajaba</i>
<i>Tulisan</i>	<i>Panulisan</i>
<i>Susun</i>	<i>Sungsun</i>
<i>Kata</i>	<i>Wanda</i>
<i>Ngubah</i>	<i>Ngowahi</i>
<i>Panutup</i>	<i>Sigeg</i>
<i>Saknjeroné</i>	<i>Sajeroné</i>
<i>Sakmburiné</i>	<i>Saburiné</i>
<i>Nglegena</i>	<i>Legena</i>
<i>Mathuk</i>	<i>Cocog</i>
<i>Cocok</i>	<i>Cocog</i>
<i>Kapindo</i>	<i>Kapindho</i>
<i>Panyigeg</i>	<i>Panyigeging</i>
<i>Sek</i>	<i>Sing</i>
<i>Nduwéni</i>	<i>Duwé</i>
<i>Sinta</i>	<i>Manto</i>
<i>Siji suku kata</i>	<i>Sasuku kata</i>
<i>Pion</i>	<i>Kertu aksara</i>
<i>Panggonan</i>	<i>Papan</i>
<i>kebagéan</i>	<i>Kabagéan</i>
<i>Wés</i>	<i>Wis</i>
<i>Marang</i>	<i>Dening</i>
<i>Iso</i>	<i>Isa</i>
<i>Ngitung</i>	<i>Ngétung</i>
<i>Diping</i>	<i>Dipingké</i>
<i>Dipéloni</i>	<i>Diwuwuhi / ditambahi</i>


- 2) Penggunaan contoh-contoh kata dalam buku materi hendaknya diurutkan secara logis.


Tabel 13. Kata yang tidak sistematis dalam penempatan sebagai contoh pada revisi tahap pertama

Sebelum revisi	Setelah revisi
1. Sapi	1. Pipi
2. Siji	2. Siji
1. Buku	1. Tuku
2. Tuku	2. Buku
1. Rebi	1. Rega
2. Lenga	2. Lenga
1. Kebo	1. Kebo
2. Téko	2. Toko
1. Tabah	1. Gajah
2. Sawah	2. Sawah
1. Pasar	1. Pasar
2. Sigar	2. Bakar
1. Wayang	1. Wayang
2. Tiyang	2. Layang
1. Puyeng	1. Seneng
2. Suweng	2. Sugeng
1. Dyah pitaloka	1. Bakpya
2. Dwija prasetya	2. Kopyah
1. Luwak	1. Bapak
2. Kalasan	2. Anak
1. Benik klambi	1. Benik klambi
2. Tindak klaten	2. Midak klabang

- 3) Aturan dalam permainan hendaknya ditata atau diatur ulang agar lebih mudah dipahami siswa ketika menggunakan *scrabble hanacaraka*.



Aturan Permainan Sebelum Revisi

1. *Sadurunge miwiti dolanan, murid kudu nggarap tes luwih dhisik.*
2. *Cacahe murid sing arep dolanan paling sithik 2.*
3. *Cacahe pion scrabble hanacaraka ana 300.*
4. *Saben pemain njupuk pion, murid kang nduweni pion kosongan miwiti dolanan.*
5. *Yen ora nemu pion kosongan, murid kang nupuk pion nyedhaki aksara*
 *duweni hak dadi pemian kapisan. Banjur, kertu sing wis dijupuk mau kuwi diselehake ing panggonan.*

6. *Saben murid njupuk pion sing mathuk karo tembung sing dikarepke.*
7. *Murid sing kebagean miwiti dolanan kudu gawe tembung. Salah siji pion kudu lewat gambar gunung .*
8. *Yen murid kapisan wes rampung gawe satembung, dolanan diterusake marang murid kapindo lan sateruse.*
9. *Murid-murid kudu nyathet tembung-tembung sing wes ditata nganggo pion lan ngitung bijine.*
10. *Saben murid kudu iso gawe tembung paling sithik 10 tembung*
11. *Dolanan rampung yen kenthekan pion utawa kabeh murid wes pasrah ora iso gawe tembung.*
12. *Menawa dolanan wes rampung, murid kuwi mau kudu nggarap tes.*
13. *Kabeh papan kanggo nyelehake pion duwe biji 2. Nanging yen papan kuwi ana wujud gambare dadi duwe buji diping 2.*

Aturan Permainan setelah Revisi

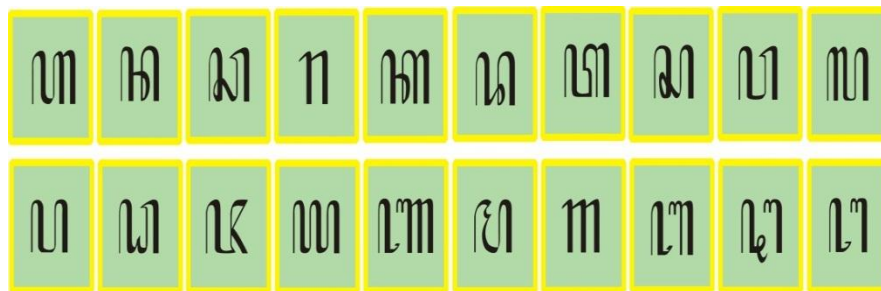
1. *Sadurunge miwiti dolanan, murid kudu nggarap tes luwih dhisik.*
2. *Cacahe murid sing arep dolanan paling sithik 2.*
3. *Cacahe kertu aksara scrabble hanacaraka ana 250.*
4. *Ing saben saburiné kertu aksara ana aksara pasanganné sing bisa digunakaké gawe tembung.*
5. *Saben pemain njupuk kertu aksara, murid kang duwe kertu kosongan miwiti dolanan.*

6. *Yen ora nemu kertu kosongan, murid kang nupuk kertu aksara nyedhaki aksara  duwe hak dadi pemain kapisan. Banjur, kertu sing wis dijupuk kuwi mau diselehake ing papan.*
7. *Saben murid njupuk kertu aksara sing cocog karo tembung sing dikarepke.*
8. *Murid sing kabageyan miwiti dolanan kudu gawe tembung. Salah siji kertu aksara kudu lewat gambar gunung .*
9. *Yen murid kapisan wis rampung gawe satembung, dolalan diterusake dening murid kapindo lan saterusé.*
10. *Kertu-kertu aksara disungsun supaya dadi satembung. Yen kudu nganggo pasangan, aksara pasangané kuwi diselehaké ing saburiné aksara legena.*
11. *Carané nyungsun tembung kuwi isa diwiwiti saka sisih kiwa manengen utawa saka nduwur mangisor.*
12. *Kabeh papan kanggo nyelehake kertu aksara duwe biji 2. Nanging yen papan kuwi ana wujud gambare dadi duwe biji dipingké 2.*
13. *Murid-murid kudu nyathet tembung-tembung sing wis ditata nganggo kertu aksara lan ngetung bijine.*
14. *Saben murid kudu isa gawe tembung paling sithik 10 tembung*
15. *Dolanan rampung yen wis kenthekan kertu aksara utawa kabeh murid wis pasrah ora isa gawe tembung.*
16. *Menawa dolanan wis rampung, murid kuwi mau kudu nggarap tes*

Sebelum mengalami revisi, aturan permainan berjumlah 13 nomor. Aturan permainan setelah dilakukan revisi pada beberapa

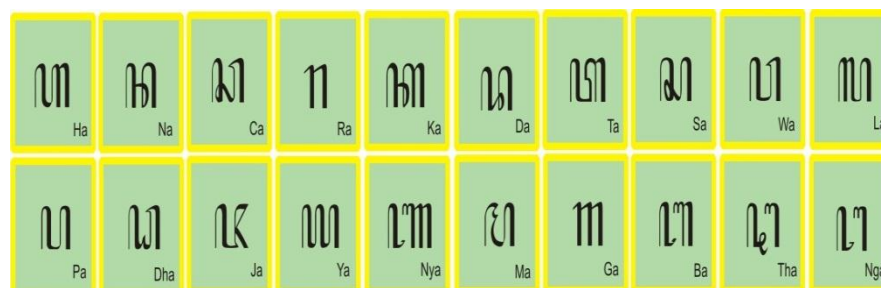
nomor, ada yang disederhanakan dan ada yang ditambah pada beberapa bagian menjadi 16 nomor. Banyak kata-kata yang dinilai kurang tepat oleh ahli materi kemudian diperbaiki sesuai dengan komentar, saran, dan kritik oleh ahli materi.

- 4) Kartu-kartu aksara hendaknya diperjelas dalam segi ukuran dan jenis *font* yang digunakan.



Gambar 2.
Kartu aksara sebelum revisi

Kartu-kartu aksara pada awalnya berukuran 3,5x3,5 cm. pendapat ahli materi mengatakan bahwa dalam segi ukuran mungkin bisa sedikit dikecilkan. Huruf-huruf Jawa pada kartu aksara tidak menyertakan ejaan dalam bahasa Indonesia sehingga dikhawatirkan akan membuat siswa bingung.



Gambar 3.
Kartu aksara setelah revisi

Ukuran kartu aksara mengalami penyusutan dari 3,5x3,5 cm menjadi 2,5x2,5 cm. Perubahan lain yang terjadi pada kartu aksara adalah dengan ditambahkan ejaan bahasa Indonesia yang menyertai kartu dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mengenali huruf Jawa.

c) Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

Data-data yang diperoleh dari ahli materi pada tahap pertama berupa penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan kemudian dijadikan dasar penentuan kelayakan terhadap media. Komentar, kritik, dan saran yang diberikan ahli materi juga menjadi dasar dalam melakukan revisi sehingga produk media pembelajaran benar-benar layak untuk dikembangkan.

Setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi pada validasi tahap pertama, validasi tahap dua dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2013. Penilaian oleh validator (ahli materi) dilakukan saat itu juga sehingga hasil dari perbaikan dapat segera diketahui. Hasil penilaian ahli materi pada tahap kedua ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan SK/KD	2	Kurang
2.	Pemberian petunjuk belajar/permainan	3	Cukup
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	3	Cukup
4.	Penyampaian materi secara runtut	3	Cukup
5.	Pemaparan materi yang logis	4	Baik
6.	Ketepatan cakupan materi	2	Kurang
7.	Kebenaran dan keterkinian materi	4	Baik

No.	Indikator	Skor	Kriteria
8.	Penguatan keterampilan dalam materi dilakukan dengan permainan	3	Cukup
9.	Kesesuaian materi dengan budaya Jawa	4	Baik
10.	Pelaksanaan permainan merangsang keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa	3	Cukup
11.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar	4	Baik
12.	Proses pembelajaran menggunakan media dapat memotivasi semangat belajar siswa	4	Baik
13.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok	4	Baik
14.	Melalui kegiatan belajar dengan media dapat menumbuhkan sikap-sikap positif siswa (sportif,jujur,dll)	4	Baik
Jumlah		47	Baik
Rata-rata		3,36	

Hasil penilaian ahli materi pada tahap kedua memperoleh jumlah skor 47 dengan rata-rata 3,36. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Bila dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, tampak peningkatan skor yang cukup signifikan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa poin indikator yang masih bernilai kurang sehingga perlu dilakukan penambahan dan perbaikan terhadap produk. Saran perbaikan tidak terlalu banyak, yaitu:

- 1) SK dan KD hendaknya dicantumkan dengan jelas.
- 2) Masih ada beberapa kata yang belum sesuai dengan kaidah penulisan kata yang baik dan benar dalam bahasa Jawa.
- 3) Aturan penggunaan dan aturan permainan masih belum jelas dan perlu diperbaiki.

- 4) Aturan permainan masih banyak menggunakan bahasa yang belum standat menurut aturan penulisan dalam bahasa Jawa.

d) Revisi Ahli Materi Tahap Kedua

Data-data yang diperoleh dari ahli materi pada tahap kedua berupa penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan kemudian dijadikan dasar penentuan kelayakan terhadap media. Komentar, kritik, dan saran yang diberikan ahli materi juga menjadi dasar dalam melakukan revisi sehingga produk media pembelajaran benar-benar layak untuk dikembangkan.

Setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi pada validasi tahap pertama, validasi tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2013. Penilaian oleh validator (ahli materi) dilakukan saat itu juga sehingga hasil dari perbaikan dapat segera diketahui. Hasil penilaian ahli materi pada tahap kedua ini dapat dilihat pada tabel berikut.


- 1) Masih ada beberapa kata yang salah dalam penulisannya. Kata tersebut merupakan kata tidak baku, kata yang maknanya sulit dimengerti, dan contoh kata yang tidak logis.

Tabel 15. Kata yang perlu diperbaiki pada revisi tahap kedua

Sebelum revisi	Setelah revisi
<i>Sek</i>	<i>Sing</i>
<i>Puyeng</i>	<i>Seneng</i>
<i>Kebo</i>	<i>Toko</i>
<i>Madya</i>	<i>Kopyah</i>

- 2) Subjek harus disertakan dalam menulis penjelsan sub definisi.

Sebelum revisi

- i. Kanggo nandhani swara/uniné **i** ing sajeroné suku kata. Sandhangan wulu ditulis ing ndhuwuré aksara
- ii. Kanggo nandhani swara/uniné **u** ing sajeroné suku kata. Sandhangan suku ditulis gumantung ing aksara sing nandhani swara **u**
- iii. Kanggo nandhani swara/uniné **e** ing sajeroné suku kata. Sandhangan pepet ditulis ing ndhuwur aksara.
- iv. Kanggo nandhani swara/uniné **é** ing sajeroné suku kata. Sandhangan taling ditulis ing ngarep aksara
- v. Kanggo nandhani swara/uniné **o** ing sajeroné suku kata. Sandhangan taling -tarung ditulis ing ngarep lan mburi (ngapit) aksara.
- vi. Digunakaké kanggo nandhani konsonan **h** ing sigeging tembung. Sandhangan wigryan ditulis ing saburiné aksara.
- vii. Digunakaké kanggo nandhani konsonan mati **r** (panutup kata). Sandhangan layar ditulis ing ndhuwur aksara.
- viii. Digunakaké kanggo nandhani konsonan **ng** (panutup suku kata). Sandhangan cecak ditulis ing ndhuwur aksara.
- ix. Digunakaké kanggo sesulihe panjangan **ra**. Sandhangan cakra ditulis gumantung ing aksara.
- x. Digunakaké kanggo sesulihe panjangan **re** sek dipeloni swara pepet (). Sandhangan keret ditulis gumantung ing aksara.
- xi. Digunakaké kanggo sesulihe panjangan **ya**. Sandhangan pengkal ditulis gathuk karo aksara.

Setelah revisi

- i. *Sandhangan Wulu digunakaké kanggo nandhani swara/uniné **i** ing sajeroné wanda. Sandhangan wulu ditulis ing ndhuwuré aksara.*
- ii. *Sandhangan suku digunakaké kanggo nandhani swara/uniné **u** ing sajeroné wanda. Sandhangan suku ditulis gumantung ing aksara sing nandhani swara **u**.*
- iii. *Sandhangan pepet digunakaké kanggo nandhani swara/uniné **e** ing sajeroné wanda. Sandhangan pepet ditulis ing ndhuwur aksara.*
- iv. *Sandhangan taling digunakaké kanggo nandhani swara/uniné **é** ing sajeroné wanda. Sandhangan taling ditulis ing ngarep aksara sing uniné **é**.*
- v. *Sandhangan Taling-tarung digunakaké kanggo nandhani swara/uniné **o** ing sajeroné wanda. Sandhangan taling-tarung ditulis ing ngarep lan mburi (ngapit) aksara.*
- vi. *Sandhangan wigyan digunakaké kanggo nandhani konsonan **h** ing sigeging tembung. Sandhangan wigyan ditulis ing saburiné aksara ing sigeging tembung.*
- vii. *Sandhangan layar digunakaké kanggo nandhani konsonan mati **r** (panutup kata). Sandhangan layar ditulis ing ndhuwur aksara sing katutup konsonan **r**.*
- viii. *Sandhangan cecak digunakaké kanggo nandhani konsonan **ng** (panutup suku kata). Sandhangan cecak ditulis ing ndhuwur aksara sing katutup konsonan **ng**.*

- ix. *Sandhangan cakra digunakaké kanggo sesulihe panjangan **ra**. Sandhangan cakra ditulis gumantung ing aksara sing uniné swara **ra**.*
- x. *Sandhangan keret digunakaké kanggo sesulihe panjangan **re** sing diuwuwi swara pepet (.....). Sandhangan keret ditulis gumantung ing aksara sing uniné swara **ré**.*
- xi. *Sandhangan pengkal digunakaké kanggo sesulihe panjangan **ya**. Sandhangan pengkal ditulis gathuk karo aksara.*

Sebelum revisi, awal kata pada setiap kalimat yang dijadikan contoh pada buku panuntun belum mengandung subjek. Ahli materi menyarankan bahwa setiap kalimat itu harus ada subjeknya agar menjadi kalimat yang baik. Tujuannya adalah agar siswa lebih mudah memahami maksud kalimat.

- 3) *Resize* atau tata ulang kembali ukuran pasangan aksara Jawa yang terletak pada tabel pasangan. Beberapa pasangan masih kurang tepat dalam segi perbandingan ukuran dan penempatan.

Tabel 16. Pasangan Aksara Jawa Sebelum Revisi Tahap Kedua

<u>Pasangan Aksara Jawa</u>				
[ha]	[na]	[ca]	[ra]	[ka]
[da]	[ta]	[sa]	[wa]	[ba]
[pa]	[dha]	[ja]	[ya]	[nya]
[ma]	[ga]	[ba]	[tha]	[nga]

Ukuran aksara *pasangan ha, na, sa, wa, pa, nya, dan ma* dianggap kurang sesuai apabila dibandingkan dengan ukuran aksara yang lain. Hendaknya dalam penulisan *pasangan* aksara disertakan titik untuk menunjukkan letak atau penempatan dalam pemakaian pasangan.

Tabel 17. Pasangan Aksara Jawa Setelah Revisi Tahap Kedua

<u>Pasangan Aksara Jawa</u>				
ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ
[hə]	[nə]	[cə]	[rə]	[kə]
ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ
[də]	[tə]	[sə]	[wə]	[b]
ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ
[pə]	[dhə]	[jə]	[yə]	[nyə]
ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ	ᮊᮧᮒ
[mə]	[gə]	[lə]	[thə]	[ngə]

- 4) Pahami kembali kata dan bahasa yang digunakan dalam menyusun kalimat.

Ahli materi menyarankan dalam menyusun kalimat harus menggunakan tingkatan tata bahasa yang baku dan benar menurut aturan penulisan bahasa Jawa. Misalnya saja sebuah kalimat tidak boleh terdiri dari kata *ngoko lugu* dicampur *krama inggil*.

- 5) Bedakan aturan permainan dengan persiapan dalam memulai permainan. Hendaknya dibubuhkan kata “*prolog*” atau “*pengantar*” atau “*pambuka*” sebelum aturan permainan.

6) SK dan KD masih belum ada.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar penting dicantumkan dalam buku panuntun. Tujuannya agar guru dan siswa mengetahui gambaran isi buku materi.

e) Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga

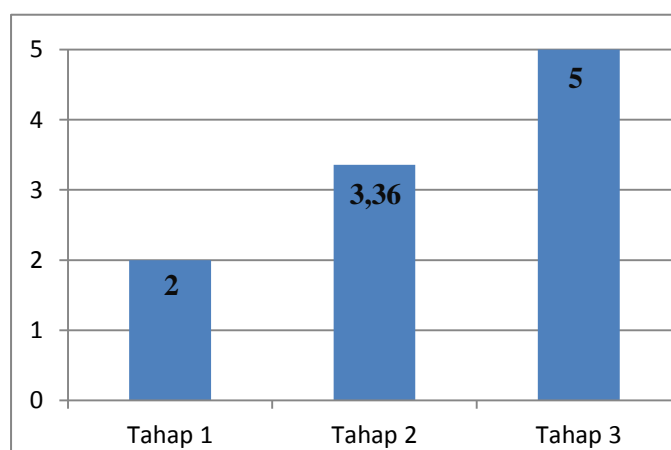
Validasi tahap ketiga dilakukan setelah melalui tahap validasi pertama dan kedua. Komentar, kritik, dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi pada tahap validasi pertama dan kedua kemudian dijadikan bahan acuan untuk melakukan revisi. Perbaikan/revisi yang telah dilakukan selama revisi kemudian dimintakan penilaian kembali kepada ahli dalam bentuk validasi tahap ketiga. Validasi tahap ketiga dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2013. Hasil validasi menunjukkan pada bagian mana yang masih kurang tepat dan perlu untuk diperbaiki. Hasil penilaian ahli materi pada tahap ketiga dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 18. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan SK/KD	5	Sangat baik
2.	Pemberian petunjuk belajar/permainan	5	Sangat baik
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	5	Sangat baik
4.	Penyampaian materi secara runtut	5	Sangat baik
5.	Pemaparan materi yang logis	5	Sangat baik
6.	Ketepatan cakupan materi	5	Sangat baik
7.	Kebenaran dan keterkinian materi	5	Sangat baik
8.	Penguatan keterampilan dalam materi dilakukan dengan permainan	5	Sangat baik

No.	Indikator	Skor	Kriteria
9.	Kesesuaian materi dengan budaya Jawa	5	Sangat baik
10.	Pelaksanaan permainan merangsang keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa	5	Sangat baik
11.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar	5	Sangat baik
12.	Proses pembelajaran menggunakan media dapat memotivasi semangat belajar siswa	5	Sangat baik
13.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok	5	Sangat baik
14.	Melalui kegiatan belajar dengan media dapat menumbuhkan sikap-sikap positif siswa (sportif,jujur,dll)	5	Sangat baik
Jumlah		70	Sangat Baik
Rata-rata		5	

Hasil penilaian ahli materi pada tahap ketiga memperoleh jumlah skor 70 dengan rata-rata 5. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka dari segi materi produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah termasuk dalam kategori “sangat baik”. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.
Diagram Batang Penilaian Ahli Materi dari Tahap Pertama,
Tahap Kedua, Dan Tahap Ketiga

f) Revisi Ahli Materi Tahap Ketiga

Data-data yang diperoleh dari ahli materi pada tahap kedua berupa penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan kemudian dijadikan dasar penentuan kelayakan terhadap media. Komentar, kritik, dan saran yang diberikan ahli materi juga menjadi dasar dalam melakukan revisi sehingga produk media pembelajaran benar-benar layak untuk dikembangkan.

- 1) *Background* pada buku materi dinilai bagus tetapi kurang blur (samar) sehingga mengganggu pandangan dan fokus mata saat belajar.
- 2) Masih terdapat beberapa kata yang kurang tepat dalam penulisannya.
- 3) Penulisan ejaan bahasa Indonesia pada tabel *pasangan aksara Jawa* tidak perlu diberi tanda kurung kurawal. Tanda kurung kurawal terkesan menghalangi pandangan mata untuk langsung membaca dan mengetahui arti pasangan aksara tersebut.

Tabel 19. Pasangan Aksara Jawa Sebelum Revisi Tahap Ketiga

<u>Pasangan Aksara Jawa</u>				
ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ
[hə]	[nə]	[cə]	[rə]	[kə]
ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ
[də]	[tə]	[sə]	[wə]	[b]
ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ
[pə]	[dhə]	[jə]	[yə]	[nvə]
ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ	ᮊᮥᮒᮦ
[mə]	[gə]	[bə]	[thə]	[ngə]

Sebelum dilakukan revisi masih terdapat tanda kurung kurawal [...]. Pemakaian tanda titik pada masing-masing aksara jumlahnya belum sama, ada yang berjumlah enam titik dan ada yang tiga titik. Setelah direvisi/diperbaiki, tanda kurung kurawal dihilangkan dan jumlah titik yang digunakan pada masing-masing aksara ada tiga.

Ejaan pada masing-masing aksara sebelum direvisi masih menggunakan vokal /ɔ/ yaitu [**hɔ**], [**nɔ**], [**cɔ**] sampai [**ngɔ**]. Tetapi setelah direvisi, aksara-aksara tersebut diganti menjadi **ha**, **na**, **ca**, sampai pada **nga**. Ahli materi menyarankan bahwa untuk anak usia SD, penggunaan tanda baca seperti itu mungkin akan menimbulkan sedikit kebingungan. Maka sebaiknya tanda kurung kurawal [...] tidak disertakan.

Tabel 20. Pasangan Aksara Jawa Setelah Revisi Tahap Ketiga

<u>Pasangan Aksara Jawa</u>				
ᮊᮥ	ᮊᮦ	ᮊᮧ	ᮊᮨ	ᮊᮩ
ha	<u>na</u>	<u>ca</u>	<u>ra</u>	<u>ka</u>
ᮊ᮪	ᮊ᮫	ᮊᮬ	ᮊᮭ	ᮊᮭ
da	ta	<u>sa</u>	<u>wa</u>	la
ᮊᮭ	ᮊᮧ	ᮊᮩ	ᮊ᮪	ᮊ᮫
pa	<u>dha</u>	<u>ja</u>	<u>ya</u>	<u>nya</u>
ᮊᮭ	ᮊᮩ	ᮊ᮪	ᮊ᮫	ᮊᮨ
ma	<u>ga</u>	<u>ba</u>	<u>tha</u>	<u>nga</u>

g) Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Validasi yang dilakukan oleh ahli media dilihat dari segi teknis media dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran *scrabble hanacaraka* ini adalah Ibu Unik Ambarwati, M. Pd., Dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak tiga tahap. Validasi tahap pertama, paket media pembelajaran *scrabble hanacaraka* diserahkan langsung kepada ahli media pada tanggal 16 Agustus 2013 di ruang Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun hasil validasi ahli media tahap pertama adalah sebagai berikut.

Tabel 21. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

No.	Unsur yang Dinilai	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	Sangat Baik
2.	Kejelasan aturan-aturan permainan dalam media	4	Baik
3.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan pada ringkasan materi pembelajaran	4	Baik
4.	Kemenarikan <i>cover</i> depan media	4	Baik
5.	Ketepatan pemilihan komposisi warna <i>background</i> pada bidak-bidak	3	Cukup
6.	Bentuk dan ukuran papan (<i>field</i>) bermain	3	Cukup
7.	Ketepatan pemilihan warna <i>background field</i>	3	Cukup
8.	Kekontrasan warna <i>background</i> bidak dengan tulisan Aksara Jawa	3	Cukup
9.	Kemudahan dalam penggunaan media	4	Baik
10.	Ketepatan ukuran tulisan Aksara Jawa	4	Baik
11.	Ketepatan warna tulisan Aksara Jawa	4	Baik
12.	Kesesuaian ukuran huruf dan gambar	4	Baik
13.	Kepraktisan dalam penyimpanan media	4	Baik

No.	Unsur yang Dinilai	Skor	Kriteria
14.	Tingkat kemenarikan media	4	Baik
15.	Tingkat kreativitas pada pembuatan media	4	Baik
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosi pada siswa	4	Baik
17.	Daya dukung media terhadap proses belajar keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa	4	Baik
18.	Mendukung tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan keterampilan dalam pembelajaran aksara Jawa	5	Sangat Baik
Jumlah		70	Baik
Rata-rata		3,8	

Jumlah indikator yang perlu dinilai dari media pembelajaran ini sebanyak 18 butir. Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama memperoleh jumlah skor 70 dengan rata-rata 3,8. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik”. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa poin indikator yang masih bernilai kurang sehingga perlu dilakukan perbaikan. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Ukuran *font* aksara perlu diperbesar.
- 2) Hendaknya sudah dibuat dalam bentuk *box* yang sudah jadi agar bisa lebih spesifik dan mendalam dalam melakukan penilaian pada setiap aspeknya.
- 3) Kartu-kartu aksara dibuat dengan bahan semi kayu (MDF) yang ringan tetapi kokoh agar tidak mudah rusak.
- 4) Perlu memperhatikan kualitas bahan pelapis *box* agar tidak mudah rusak dan luntur warnanya apabila sering digunakan.

- 5) Jumlah kartu aksara harus diperhitungkan.
- 6) Kartu aksara hendaknya diberi ejaan agar tidak membingungkan siswa dalam menggunakan media.
- 7) Desain *cover*, *background* buku materi sangat cenderung kepada siswa perempuan, terlalu ceria dan hampir menghilangkan kesan/nuansa Jawa.
- 8) Lipatan atau potongan pada papan *scrabble hanacaraka* menimbulkan *gap* atau jarak yang membuat aksara Jawa terpotong ditengah-tengah.
- 9) Aturan permainan masih membingungkan.

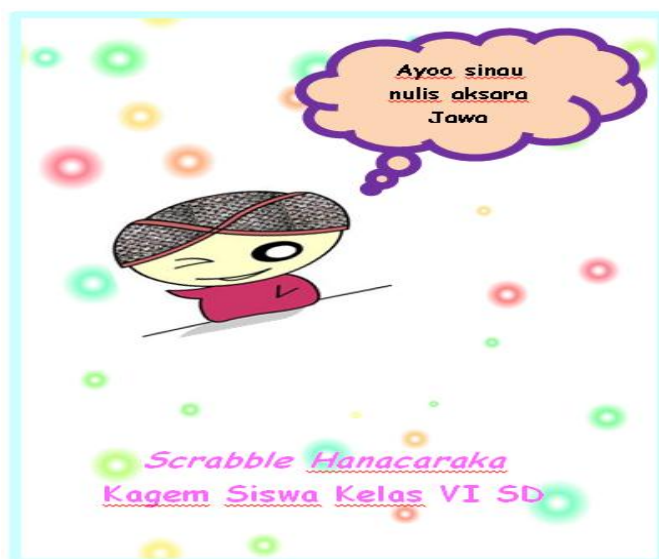
Boleh memodifikasi dari aturan permainan *scrabble* versi asli kemudian dikembangkan. Tetapi harus tetap memperhatikan kesesuaian aturan dengan tujuan yang hendak dicapai dalam pengembangan media. aturan hendaknya disusun dengan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam mengembangkan media untuk *scrabble* versi aksara Jawa maka bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa.

h) Revisi Ahli Media Tahap Pertama

Setelah melalui tahap validasi ahli media yang pertama, masukan-masukan berupa komentar, kritik, dan saran dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan perbaikan produk yang sedang dikembangkan. Adapun masukan-masukan berupa komentar, kritik, dan saran dari ahli media pada validasi tahap pertama adalah sebagai berikut.

- 1) Desain sebaiknya langsung dibuat dengan ukuran dan bentuk aslinya agar lebih mudah dalam melakukan penilaian.

- 2) *Cover* dan *background* yang dipakai untuk buku materi hendaknya disesuaikan dengan tema, konsep dan papan *scrabble hanacaraka*.



Gambar 5.
Cover buku panuntun sebelum mengalami revisi

Cover yang disajikan dalam desain sebelum revisi menggunakan gambar animasi anak memakai blangkon. Animasi anak yang memakai blangkon dinilai kurang tepat digunakan karena tidak mewakili siswa kelas VI SD pada umumnya yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Unsur Jawa yang diharapkan akan mendominasi justru tidak terlihat.

Kata-kata seruan “*ayo sinau nulis aksara Jawa*” dinilai kurang tepat karena media yang dikembangkan tidak hanya untuk menekankan keterampilan menulis saja, tetapi juga untuk keterampilan membaca. Ukuran huruf pada judul buku materi (*buku panuntun*) terlalu kecil dan letaknya dibawah.

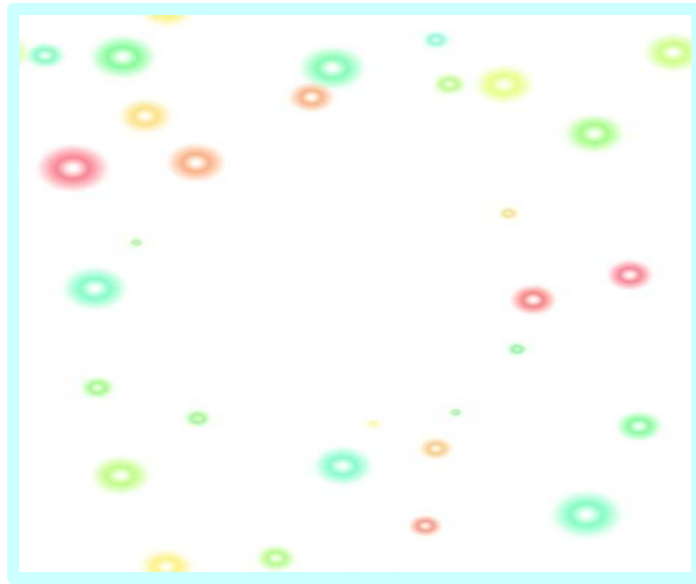


Gambar 6.
Cover buku panuntun setelah mengalami revisi

Setelah direvisi, *cover* depan buku diganti dengan dominasi pelangi yang cerah tetapi dengan menambahkan gambar kaligrafi yang dibuat menggunakan aksara Jawa sehingga dapat dibentuk menyerupai tokoh pewayangan yaitu semar. Untuk semakin memperkuat nuansa Jawa maka ditambahkan kata-kata bijak “*jer basuki mawa bea*” yang ditulis menggunakan aksara Jawa.

Ukuran dan font pada judul diganti, sebelumnya menggunakan jenis font *comic sans* kemudian diganti dengan jenis font *Hobo Std.* Desain *cover* depan buku yang baru diharapkan dapat menampilkan kesan ceria, cerah, tetapi bernuansa Jawa.

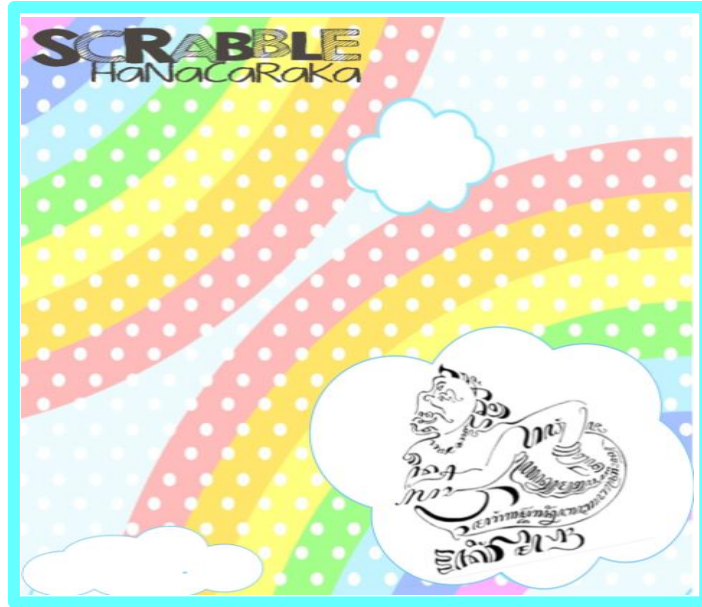
- 3) *Background* buku materi hendaknya juga diganti mengikuti penggantian *cover* buku. Hal tersebut untuk mencegah adanya kesan tidak nyambung atau tidak sesuai antara *cover* dan bagian dalamnya.



Gambar 7.
Cover buku panuntun sebelum mengalami revisi

Background awal yang dipilih berwarna putih terang dengan nuansa *polkadot* warna-warni agar menimbulkan kesan ceria. Garis tepi biru muda digunakan untuk mempertegas kesan *colorful* tetapi tidak mencolok. Lingkaran-lingkaran kecil (*polkadot*) yang berwarna-warni sengaja ditempatkan acak atau tidak terpusat pada satu titik saja. Tujuannya agar perhatian siswa tidak hanya terletak pada kumpulan lingkaran (*polkadot*) tetapi juga agar siswa dapat memperhatikan bagian sisi lain dari setiap halaman buku materi (buku panuntun).

Warna putih polos pada *background* juga dipilih agar tulisan atau isi buku materi (buku *panuntun*) bisa lebih jelas dibaca dan dipahami oleh siswa. buku panuntun yang dideain dengan menarik ini diharapkan dapat membantu siswa untuk bisa lebih memahami materi aksara Jawa dan tidak jenuh/bosan dalam mempelajarinya.

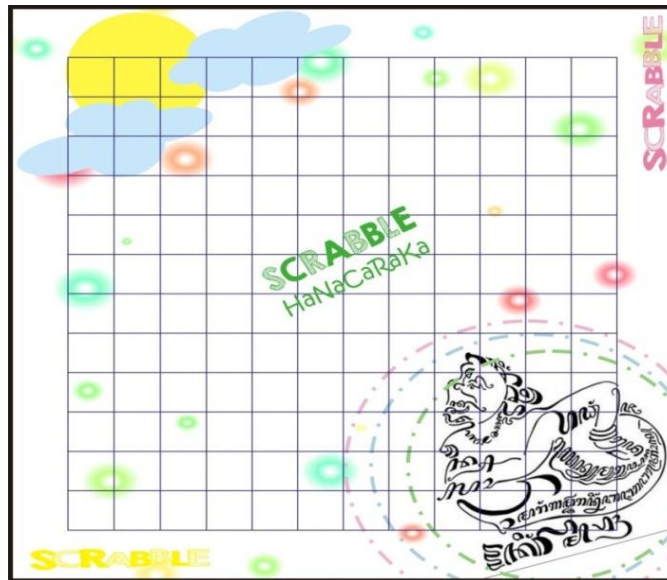


Gambar 8.
Cover buku panuntun setelah revisi

Background buku yang penuh simbol *polkadot* (lingkaran kecil berwarna-warni) dinilai terlalu glamor dan *girly* oleh ahli media. Selain itu, keberadaan simbol *polkadot* yang terlalu banyak memenuhi *backgroud* buku juga mengganggu fokus siswa dalam memahami isi buku.

Setelah direvisi, desain *background* buku disesuaikan dengan *cover* depan buku yang didominasi pelangi agar terkesan lebih cerah dan berwarna-warni untuk menarik perhatian siswa. Untuk menambah nuansa Jawa maka ditambahkan gambar semar dari kaligrafi aksara Jawa yang disusun secara baik.

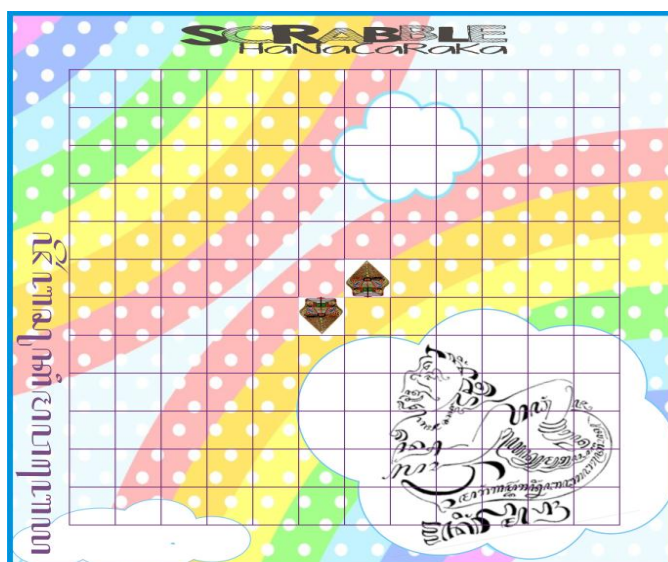
- 4) Papan *scrabble hanacaraka* hendaknya tidak didominasi oleh satu warna saja. Perhatikan kombinasi dan komposisi warna.



Gambar 9.
Papan permainan *scrabble* sebelum revisi

Papan (*field*) untuk meletakkan atau untuk menyusun aksara-aksara Jawa menjadi kata-kata yang mempunyai makna dibuat dengan desain awal warna background putih. Kombinasi lingkaran-lingkaran kecil (motif *polkadot*) yang berwarna-warni dimaksudkan untuk memberikan kesan ceria tetapi tidak *glamour*. Penempatan motif *polkadot* yang tidak terpusat pada satu titik saja bertujuan agar fokus siswa tidak terpusat pada titik tertentu tetapi bisa fokus pada seluruh area *field*.

Untuk menghadirkan kesan nuansa Jawa pada *field* diletakkan sebuah gambar kaligrafi dari aksara Jawa yang dibentuk menjadi tokoh pewayangan yaitu semar. Judul media yang sedang dikembangkan diletakkan di tengah *field* dan pada daerah sisi-sisi *field* juga ditambahkan subjudul dengan memilih warna-warna terang.



Gambar 10.
Papan permainan *scrabble* setelah revisi

Setelah direvisi maka desain papan yang baru menampilkan pelangi yang serupa dengan cover dan *background* buku materi. Tulisan dari aksara Jawa “*jer basuki mawa bea*” papan bagian sisi papan ditujukan untuk menambah kesan Jawa. Titik awal memulai permainan menyusun kartu-kartu aksara diperjelas dengan simbol gunung wayang.

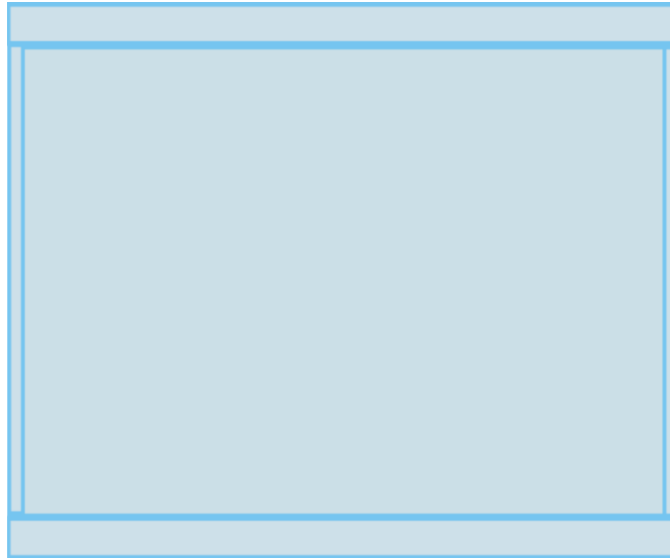
Tokoh pewayangan semar yang pada awalnya dikelilingi garis seperti tanda *morse* maka pada desain setelah direvisi ini sudah tidak ada lagi. Dalam desain setelah revisi ini, tokoh semar ditempatkan pada sebuah awan putih besar polos dan ukurannya pun sedikit lebih besar dibandingkan sebelum mengalami revisi. Judul media yang sedang dikembangkan ditempatkan pada sisi atas field dengan ukuran dan jenis *font* yang berbeda.



Gambar 11.
Cover box bagian depan sebelum revisi

Desain *cover box* atau tempat penyimpanan media yang dikembangkan dibuat sama persis dengan desain *cover* buku panuntun. Hal tersebut dinilai kurang tepat karena terkesan monoton. Pada desain *cover box* hanya ditambahkan rangka luar untuk lipatan *box*. Ahli media menyarankan sebaiknya desain *cover box* dibuat tidak sama persis dengan desain *cover* buku panuntun.

Apabila diperhatikan lebih seksama, background *cover box* yang mengambil gambar dengan tema pelangi kurang dapat mewakili konsep *scrabble hanacaraka*. Ahli media menyarankan bahwa gambar pelangi boleh tetap digunakan tetapi harus dikombinasikan dengan aksara Jawa atau hal yang berhubungan dengan *scrabble* secara umum.



Gambar 12.
***Cover box* bagian belakang sebelum revisi**

Cover box bagian belakang didesain polos dengan pilihan warna biru muda. Ahli media memandang bahwa antara desain *cover box* bagian depan dan bagian belakang sangat bertolak belakang dan tidakimbang. Ahli media menyarankan agar desain *cover box* bagian belakang direvisi secara total dengan mengambil tema sesuai dengan tema media yang dikembangkan.

i) Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Setelah melakukan revisi seperti yang telah disarankan oleh ahli media pada proses validasi tahap pertama dan telah melakukan perbaikan pada aspek-aspek yang dinilai belum sempurna, validasi tahap kedua selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2013.

Validasi pada tahap kedua ini dilakukan untuk memperoleh penilaian ahli setelah melakukan perbaikan pada tahap sebelumnya sekaligus untuk mengecek aspek-aspek dalam pengembangan media guna memperoleh media yang layak digunakan oleh siswa. Data hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 22. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

No.	Unsur yang Dinilai	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	Sangat Baik
2.	Kejelasan aturan-aturan permainan dalam media	4	Baik
3.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan pada ringkasan materi pembelajaran	4	Baik
4.	Kemenarikan <i>cover</i> depan media	4	Baik
5.	Ketepatan pemilihan komposisi warna <i>background</i> pada bidak-bidak	4	Baik
6.	Bentuk dan ukuran papan (<i>field</i>) bermain	4	Baik
7.	Ketepatan pemilihan warna <i>background field</i>	4	Baik
8.	Kekontrasan warna <i>background</i> bidak dengan tulisan Aksara Jawa	4	Baik
9.	Kemudahan dalam penggunaan media	4	Baik
10.	Ketepatan ukuran tulisan Aksara Jawa	4	Baik
11.	Ketepatan warna tulisan Aksara Jawa	5	Sangat Baik
12.	Kesesuaian ukuran huruf dan gambar	4	Baik
13.	Kepraktisan dalam penyimpanan media	5	Sangat Baik
14.	Tingkat kemenarikan media	4	Baik
15.	Tingkat kreativitas pada pembuatan media	4	Baik
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosi pada siswa	4	Baik
17.	Daya dukung media terhadap proses belajar keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa	4	Baik
18.	Mendukung tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan keterampilan dalam pembelajaran aksara Jawa	5	Sangat Baik
Jumlah		76	Sangat Baik
Rata-rata		4,2	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa total skor yang diperoleh adalah 76 sehingga rata-rata menjadi 4,2. Bila data tersebut dikonversi ke dalam bentuk kualitatif, maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Media pembelajaran ini sudah layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu kualitas *box* harus lebih baik. Kekontrasan warna pada *background* harus lebih diperhatikan.

j) Revisi Ahli Media Tahap Kedua

Revisi tahap kedua dilakukan untuk memperbaiki beberapa aspek yang masih dinilai kurang tepat oleh ahli media. masukan-mauskan berupa komentar, kritik, dan saran yang diberikan pada validasi tahap kedua dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan media yang dikembangkan. Adapun beberapa komentar, kritik, dan saran dari ahli media adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan pelapis kartu aksara hendaknya lebih ditebalkan agar lebih awet.
- 2) Kekontrasan warna tulisan dengan *background box scrabble hanacaraka* hendaknya diperbaiki agar tidak menimbulkan kesan tidak terbaca.
- 3) Perhatikan jumlah kartu-kartu aksara setiap kelompoknya agar tidak terjadi kekurangan kartu saat menyusun kata.
- 4) Perpaduan batik Yogyakarta dengan warna-warna cerah disamping *field* (papan) *scrabble* perlu diperhatikan.

- 5) Desain media yang dikembangkan dimulai dari *cover* buku, *background* buku, *field*, dan *cover box* hendaknya ditata ulang. Disesuaikan dengan tema yaitu aksara Jawa.



Gambar 13.

Desain cover buku panuntun pada hasil revisi pertama

Judul *cover* buku pada revisi pertama menuliskan nama media yang dikembangkan dan menambahkan kata bijak dalam bahasa Jawa yang ditulis dengan aksara Jawa yaitu “*jer basuki mawa bea*” yang mengandung arti bahwa untuk mencapai keberhasilan dibutuhkan suatu pengorbanan.

Asumsi bahwa siswa sekolah dasar menyukai warna-warna cerah, background yang dipilih adalah nuansa pelangi yang berwarna-warni. Untuk menambah kesan Jawa yang lebih kental maka dipilih gambar tokoh wayang yaitu semar yang dibuat dengan kaligrafi aksara Jawa. Ahli media berpendapat bahwa desain ini terlalu cenderung untuk siswa

perempuan, belum mewakili heterogenitas siswa SD di SD Negeri Keputran A Yogyakarta dan tema yang diusung.



Gambar 14.
Desain cover buku panuntun setelah revisi kedua

Desain media yang dikembangkan pada validasi tahap kedua ini mengalami perubahan secara menyeluruh. *Background* buku panuntun diganti dengan nuansa batik khas Yogyakarta agar lebih kalem. Pilihan warna yang digunakan lebih *soft*, mendekati warna orange muda kecoklatan. Judul pada *cover* diganti dengan kata “*buku panuntun*”. Gambar wayang dari kaligrafi aksara Jawa masih tetap dipertahankan untuk menambah kesan budaya Jawa.

Posisi atau letak gambar wayang berubah. Pada desain cover sebelum revisi, gambar wayang diletakkan saling berhadapan pada sisi sebelah kiri *cover* buku panuntun. Setelah revisi, gambar wayang di letakkan pada sisi kanan bawah dan kiri bawah. Ukuran gambar wayang

diperbesar agar lebih jelas terlihat bahwa gambar wayang dibuat dengan kaligrafi aksara Jawa.



Gambar 15.
Desain background isi buku sebelum revisi tahap kedua

Background isi buku pada validasi tahap pertama didesain menyesuaikan dengan *cover* buku. Konsep yang dipilih sama yaitu komposisi warna pelangi yang cerah dengan tambahan nama media yang dikembangkan pada sisi kiri atas dan gambar tokoh wayang dari kaligrafi aksara Jawa bentuk semar pada sisi kanan bawah.

Tulisan-tulisan yang terdapat pada cover buku *panuntun* pada validasi tahap pertama dihilangkan. Tujuannya adalah agar tidak mengganggu fokus siswa. desain ini dibuat blur atau transparan agar tulisan-tulisan isi buku materi bisa lebih jelas dibaca dan dipahami oleh siswa.

Buku *panuntun* berisi materi pembelajaran aksara Jawa yang diajarkan untuk kelas VI SD. Materi disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada silabus yang mengacu pada kurikulum yang ditetapkan pemerintah tentang mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.



Gambar 16.
Desain background isi buku setelah revisi tahap kedua

Setelah mengalami revisi, *background* isi buku panuntun diganti dengan nuansa warna coklat yang *soft*. Gambar pelangi dihilangkan dan diganti dengan gambar batik. Didalam revisi tahap kedua ini, pengembang memilih batik cap yang berwarna dasar orange dengan ukiran-ukiran motif yang cantik.

Desain *background* yang baru ini dibuat polos tanpa ada tambahan tulisan atau aksara Jawa. Hal tersebut bertujuan agar nantinya fokus siswa dalam membaca materi tidak akan terganggu oleh tulisan yang terdapat

pada *background*. Selain itu, *background* didesain dengan memberikan aksen blur atau samar-samar.



Gambar 17.
Desain cover box bagian depan sebelum revisi

Cover box bagian depan sebelum revisi didesain dengan konsep pelangi yang *colorfull* dan ceria. Berbicara mengenai nuansa Jawa pasti erat kaitannya dengan warna coklat dan gelap. Media yang dikembangkan ingin memadukan unsur Jawa tetapi tidak terpaku pada warna-warna *soft* dan gelap.

Desain dipilih dengan memadukan warna-warna cerah. Nuansa Jawa dimunculkan dengan menempatkan dua gambar semar yang dibuat dari kaligrafi aksara-aksara Jawa. tidak hanya itu, kata mutiara dalam bahasa Jawa juga ditempatkan pada sisi kiri *cover box* media yang dikembangkan.

Ahli media berpendapat bahwa konsep desain pada media yang dikembangkan terkesan sangat cenderung kepada siswa perempuan.

Sebaiknya desain disesuaikan dengan konsep awal dan tujuan pengembangan media. diperbolehkan menggunakan warna-warna cerah tetapi harus memperhatikan perpaduan antar warna dan juga dalam setiap penempatan gambar dan tata tulis.

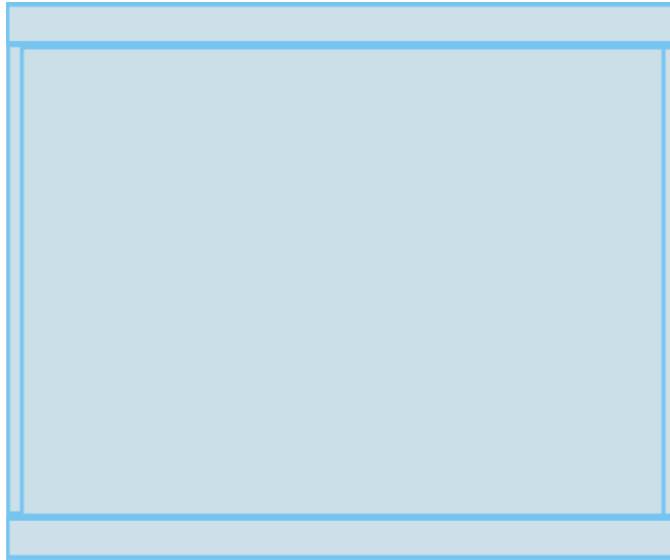


Gambar 18.
Desain *cover box* bagian depan setelah revisi

Desain *cover box* bagian depan media yang dikembangkan setelah mengalami revisi berbeda dengan desain sebelum mengalami revisi. Konsep pelangi sudah tidak ada. Permainan dan kombinasi warna tetap ada tetapi lebih mengambil warna-warna yang soft. *Background cover box* menggunakan warna coklat muda dengan garis pinggir warna orange cerah.

Kesan Jawa ditimbulkan dari ornamen-ornamen pada sisi kanan atas dan kiri bawah. Judul media yang dikembangkan dicetak tebal dan besar dengan pilihan huruf kombinasi jenis font *jokerman*, *comic san*,

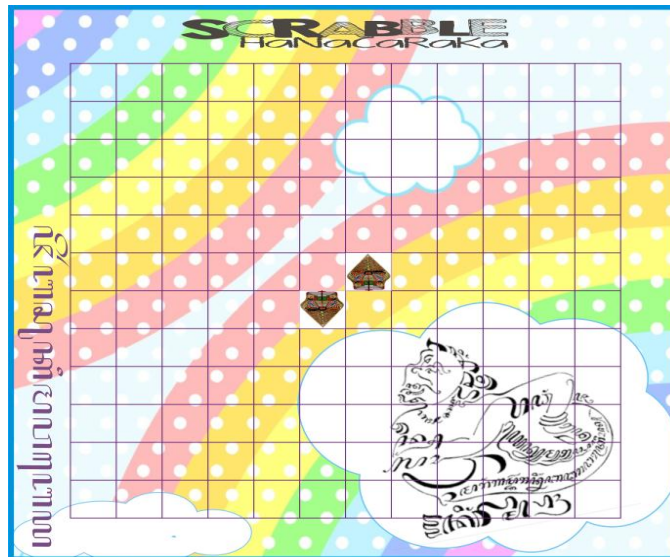
dan aksara Jawa. Pada bagian *cover* depan juga ditambahkan identitas pengembang media.



Gambar 19.
Desain cover box bagian belakang sebelum revisi

Desain *cover box* bagian belakang menggunakan warna biru muda polos tanpa gambar, hiasan, ataupun tulisan. Ahli media menilai bahwa sangat sia-sia apabila bagian belakang *box* tidak dimanfaatkan untuk menambah daya tarik dari media yang dikembangkan. Tidak adanya identitas pengembang media juga merupakan salah satu aspek yang sebaiknya harus disertakan pada bagian belakang *box*.

Ahli media juga menyarankan bahwa pada bagian belakang *box* akan lebih bagus apabila ditampilkan sedikit preview isi media yang dikembangkan. Desain *preview* harus dibuat semenarik mungkin agar siswa termotivasi untuk menggunakan media.



Gambar 21.
Desain papan permainan sebelum revisi

Desain papan permainan *scrabble hanacaraka* sebelum revisi menampilkan *background* pelangi dengan kombinasi warna-warna cerah dan terang. Garis-garis pada kotak permainan dibuat dengan warna ungu muda. Titik pusat sebagai awal memulai permainan ditandai dengan simbol gunung wayang. Judul media yang dikembangkan ditulis dengan ukuran cukup besar pada sisi atas papan permainan. Pada sisi kiri terdapat kata mutiara dari bahasa Jawa yang ditulis dengan aksara Jawa. Pada sisi kanan bawah terdapat gambar semar yang besar yang dibuat dari kaligrafi aksara-aksara Jawa.

Ahli media menilai bahwa baik dari *cover* buku *panuntun*, *cover box*, dan papan permainan semuanya terkesan terlalu cenderung kepada siwa perempuan. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah untuk

memperbaiki desain dari segala aspek agar sesuai dengan tujuan pengembangan media.



Gambar 22.
Desain papan permainan setelah revisi

Papan permainan *scrabble hanacaraka* didesain dengan nuansa Jawa yaitu kombinasi warna orange yang mendekati gelap dan gambar semar. Agar lebih dekat dengan tema media yaitu aksara jawa, gambar semar yang dipilih adalah semar yang dibentuk dengan kaligrafi aksara-aksara Jawa. Kartu aksara-aksara angka dengan warna biru yang kontras dengan warna papan dengan tujuan sebagai hiasan sekaligus memperkenalkan angka-angka Jawa.

k) Validasi Ahli Media Tahap Ketiga

Validasi tahap ketiga dapat dilaksanakan pada tanggal 10 September 2013 setelah dilakukan perbaikan dan revisi seperti yang disarankan oleh ahli

media pada tahap validasi sebelumnya. Data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

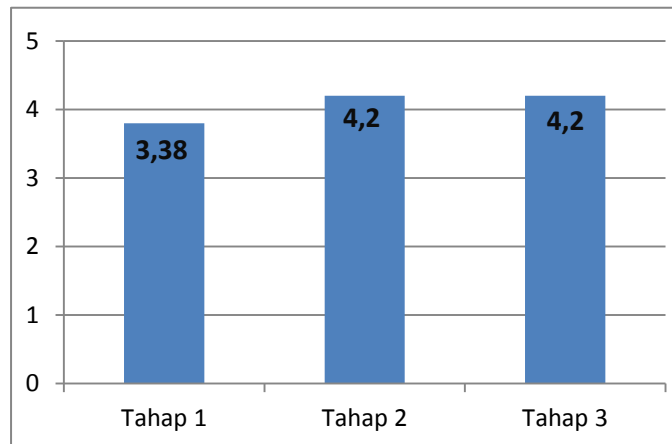
Tabel 23. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Ketiga

No.	Unsur yang Dinilai	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	Baik
2.	Kejelasan aturan-aturan permainan dalam media	4	Baik
3.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan pada ringkasan materi pembelajaran	4	Baik
4.	Kemenarikan <i>cover</i> depan media	5	Sangat Baik
5.	Ketepatan pemilihan komposisi warna <i>background</i> pada bidak-bidak	5	Sangat Baik
6.	Bentuk dan ukuran papan (<i>field</i>) bermain	4	Baik
7.	Ketepatan pemilihan warna <i>background field</i>	4	Baik
8.	Kekontrasan warna <i>background</i> bidak dengan tulisan Aksara Jawa	4	Baik
9.	Kemudahan dalam penggunaan media	4	Baik
10.	Ketepatan ukuran tulisan Aksara Jawa	4	Baik
11.	Ketepatan warna tulisan Aksara Jawa	5	Sangat Baik
12.	Kesesuaian ukuran huruf dan gambar	4	Baik
13.	Kepraktisan dalam penyimpanan media	4	Baik
14.	Tingkat kemenarikan media	4	Baik
15.	Tingkat kreativitas pada pembuatan media	4	Baik
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosi pada siswa	4	Baik
17.	Daya dukung media terhadap proses belajar keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa	5	Sangat Baik
18.	Mendukung tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan keterampilan dalam pembelajaran aksara Jawa	5	Sangat Baik
Jumlah		76	Sangat Baik
Rata-rata		4,2	

Total skor yang diperoleh pada tahap ketiga sama dengan total skor tahap kedua, yaitu 76 dengan rata-rata 4,2. Meskipun tidak mengalami

kenaikan skor, produk *scrabble hanacarka* sudah dinyatakan layak untuk diuji coba tanpa revisi lagi oleh ahli media.

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



Gambar 23.
Diagram Batang Penilaian Ahli Media Tahap Pertama,
Tahap Kedua, dan Tahap Ketiga

1) Revisi Ahli Media Tahap Ketiga

Pada tahap revisi ahli media yang ketiga, ahli media banyak memberikan saran tentang perbaikan produk agar lebih awet, menarik, dan bagus. Beberapa saran dari ahli media antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan baku media yang dikembangkan hendaknya dipilih dari bahan yang awet, tahan lama, dan kualitasnya bagus.
- 2) Bahan pelapis kartu aksara hendaknya lebih ditebalkan agar lebih awet.
- 3) Bahan buku materi hendaknya menggunakan kertas yang *glossy* agar lebih menarik.

- 4) Kekontrasan tulisan dan warna-warna yang digunakan pada desain *scrabble hanacaraka* harus sesuai.
- 5) Perbaiki kombinasi gambar, tulisan, dan warna pada seluruh desain

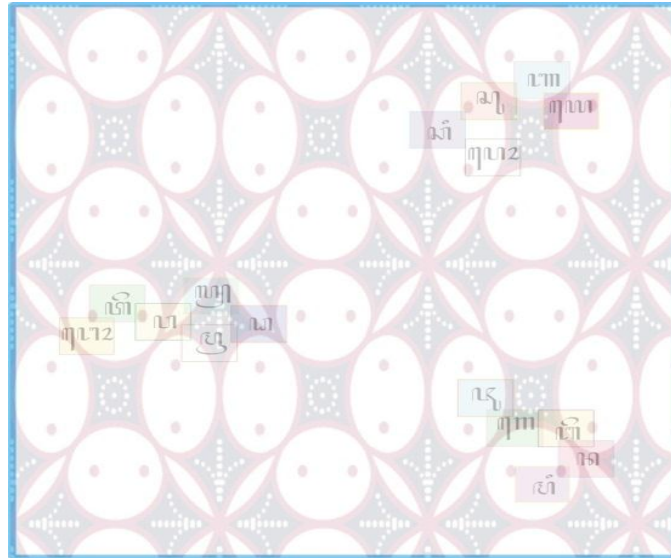


Gambar 24.
Desain background isi buku sebelum revisi

Pada saat revisi tahap kedua, *background* isi buku didominasi warna *orange* dan coklat muda yang dikombinasi dengan gambar batik. Ahli media berpendapat bahwa desain tersebut terlalu polos dan terkesan kusam. Perlu ditambahkan sentuhan-sentuhan warna cerah. Hendaknya apabila memang ingin mengkombinasikan desain media yang dikembangkan dengan batik maka batik yang dipakai harus disesuaikan dengan konsep.

Ahli media juga menyarankan bahwa sebaiknya *background* isi buku dibuat polos saja dengan menggunakan warna putih atau

menggunakan satu warna yang polos. Tujuan penggunaan warna polos tanpa gambar agar fokus siswa tidak tertanggu.



Gambar 25.
Desain background isi buku setelah revisi

Revisi atau perbaikan pada background isi buku dimulai dengan mengganti jenis batik. Warna pada garis tepi *background* isi buku juga mengalami perubahan. Sebelum mengalami revisi warna garis tepi background isi buku adalah *orange* tetapi kemudian diganti dengan warna biru muda yang cerah. *Background* isi buku tidak polos oleh gambar batik saja tetapi ditambahkan gambar susunan aksara-aksara Jawa yang menggambarkan kesan permainan susun aksara menjadi kata pada pengembangan media ini.

Ahli media berpendapat bahwa susunan aksara-aksara Jawa terkesan terlalu mencolok. Hendaknya dibuat lebih blur atau samar-samar

agar tidak mengganggu fokus mata siswa saat membaca materi pada buku panuntun.



Gambar 26.
Desain cover buku panuntun sebelum revisi

Desain *cover* buku sebelum revisi memadukan nuansa batik dan gambar kaligrafi aksara Jawa yang menyerupai tokoh pewayangan yaitu semar dengan warna *orange* pada garis tepi. Judul dan petunjuk pemakaian buku dibuat dengan pilihan *font* jenis *Comic Sans* dan *Kristen Htc*.

Warna-warna yang dipilih pada tulisan adalah warna-warna nuansa tua yaitu biru tua, coklat tua, dan hijau tua. Ahli media berpendapat bahwa perpaduan warna ini kurang sesuai untuk anak-anak usia SD. Warna yang dipilih boleh menggunakan warna dengan nuansa gelap tetapi harus memperhatikan perpaduan antara warna, huruf, dan proporsi gambar. Akan lebih baik apabila warna gelap dikombinasikan dengan

warna cerah agar tidak monoton. Warna-warna yang digunakan sebaiknya adalah kombinasi warna terang agar terlihat lebih menarik perhatian siswa.



Gambar 27.
Desain cover buku panuntun setelah revisi

Desain *cover* buku materi juga disesuaikan dengan isi materi. Tampilan cover mengambil nuansa Jawa. Desain cover buku sama sengaja dibuat sederhana tetapi *colorful* agar siswa merasa tertarik dengan isi buku secara keseluruhan. Judul pada *cover* buku ditulis dengan memilih huruf yang sederhana sehingga mudah untuk dibaca oleh siswa. Pilihan jenis hurufnya adalah *Hobo Stains* dan *Comic Sans*.

Ornamen berbentuk seperti ukiran ditempatkan pada sisi kiri atas dan kanan bawah pada cover buku panuntun untuk lebih menguatkan nuansa Jawa. Tulisan judul dan keterangan pemakaian media didesain miring. Setiap huruf ditulis dengan warna berbeda agar terlihat lebih

ceria. Tujuannya agar siswa merasa senang dan tertarik serta menimbulkan semangat belajar siswa.



Gambar 28.
Desain cover box bagian depan sebelum mengalami revisi

Desain *cover box* bagian depan sebelum mengalami revisi bernuansa warna orange kecoklatan. Ahli media berpendapat bahwa kombinasi warnanya kurang menarik dan terlihat monoton. Hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dalam perpaduan warna dan tidak melibatkan perasaan pribadi dalam memilih warna pada media yang dikembangkan.

Biodata pengembang media harus dituliskan dengan lengkap dan benar. Ahli media juga menyarankan bahwa sebaiknya biodata pengembang media tidak diletakkan pada sisi depan *cover*. Biodata pengembang media mungkin akan lebih baik di letakkan pada sisi belakang *cover* media.

Ornamen pada sisi cover yang hanya berjumlah dua disarankan oleh ahli media untuk ditambah jumlahnya menjadi empat. Masing-masing ornamen di letakkan pada sudut-sudut *cover*.

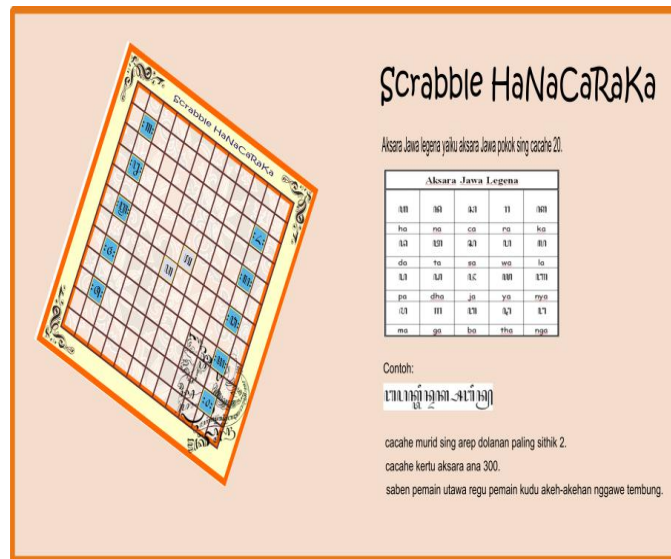


Gambar 29.
Desain cover box bagian depan setelah revisi

Setelah dilakukan revisi, desain dibuat dengan menghadirkan kombinasi batik *kawung* khas Yogyakarta dan ornamen pada sudut kanan atas serta kiri bawah dengan tujuan untuk menghadirkan nuansa Jawa. batik yang digunakan sengaja dipilih dari salah satu motif batik khas Yogyakarta untuk lebih lebih menonjolkan lokasi penelitian yaitu di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Judul media yang dikembangkan ditulis dengan pilihan kombinasi warna-warna cerah yang berbeda pada setiap huruf agar lebih menarik perhatian siswa.

Kartu-kartu aksara disusun acak menyerupai susunan satu kata. Hal tersebut untuk mewakili konsep dan tujuan awal dari pengembangan

media pembelajaran ini yaitu mengenai permainan susunan kata dari aksara-aksara Jawa.



Gambar 30.
Desain cover box bagian belakang sebelum revisi

Desain *cover box* bagian belakang media yang dikembangkan didominasi warna *orange* kecoklatan. Terdapat nama judul media, sedikit *preview* isi buku panuntun dan keterangan tentang media. *Preview* papan permainan juga ditampilkan dengan posisi miring. Ahli media berpendapat meskipun letaknya adalah dibagian belakang, tetapi desain *cover box* bagian belakang juga penting diperhatikan.

Hendaknya pada bagian belakang cover box disertakan identitas pengembang media secara jelas dan benar. Apabila akan ditambahkan *preview* tentang isi didalam *box* maka harus dipilih bagian-bagian yang penting saja yang disertakan. Isi *preview* harus ringkas tetapi jelas.

Biodata pengembang media sebaiknya ditambahkan pada sisi belakang *cover box* media agar pengguna media dapat mengetahui sosok pembuat dan pengembang media pembelajaran tersebut.



Gambar 31.
Desain cover box bagian belakang setelah revisi

Cover box didesain dengan nuansa yang berbeda dari desain sebelumnya. *Cover box* bagian depan dan belakang dikombinasikan dengan batik *kawung* khas Yogyakarta untuk menghadirkan nuansa Jawa dan dibingkai dengan *list* garis berwarna cerah agar lebih menarik perhatian siswa.

Desain *cover box* bagian belakang menyertakan data diri pembuat media, beberapa keterangan aturan permainan, desain papan *scrabble*, dan kartu-kartu aksara sebagai gambaran atau *preview* media *scrabble hanacaraka* secara singkat.

Pada bagian sisi belakang *cover* box sudah disertakan biodata pembuat dan pengembang media. Biodata pembuat dan pengembang juga disertakan pada bagian sisi samping *cover* box.



Gambar 32.
Desain papan permainan sebelum revisi

Desain papan permainan *scrabble hanacaraka* sebelum revisi dinilai bagus oleh ahli media tetapi terdapat beberapa bagian yang masih harus diperbaiki agar menghasilkan media yang bagus. Beberapa bagian yang masih perlu diperbaiki adalah penempatan ornamen dan gambar semar pada sudut papan permainan. Posisi semar dinilai kurang tepat apabila melihat dari jumlah penempatan ornamen.

Adanya judul media yang dikembangkan untuk memberikan informasi mengenai nama media dinilai bagus oleh ahli media. Aksara **Ha** yang terdapat pada titik tengah papan permainan dinilai kurang sesuai apabila dibandingkan dengan penempatan aksara-aksara angka Jawa pada

sisi kanan dan kiri didalam area permainan. Aksara angka Jawa di tempatkan pada kotak berwarna biru cerah yang kontras dengan background papan permainan agar lebih jelas terlihat.



Gambar 33.
Desain papan permainan setelah revisi

Desain papan *scrabble* hanacaraka disesuaikan dengan desain *cover box*. Garis-garis pembatas antar blok-blok kotak tempat meletakkan aktru-kartu aksara didesain dengan menampilkan warna-warna cerah tetapi tegas yaitu warna kuning. Batik *kawung* khas Yogyakarta dan ornamen-ornamen pada sudut papan *scrabble hanacaraka* juga dijadikan *background* agar menambah kesan Jawa. Agar sesuai dengan tema aksara Jawa maka dihadirkan gambar tokoh semar yang dibentuk dengan kaligrafi aksara Jawa.

Colorfull tetap dipertahankan yaitu kombinasi gambar pelangi untuk mengisi ruang di sisi-sisi luar area papan. Judul media yang

dikembangkan juga ikut disertakan dengan tulisan memilih jenis huruf *Kristen Htc* yang masing-masing huruf memakai warna-warna cerah yang berbeda-beda. Titik *start* untuk memulai permainan ditandai dengan simbol gunung wayang.

4. Uji Coba Produk

Tahap uji coba dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji coba pendahuluan, uji coba utama, dan uji coba lapangan. Setelah dilakukan uji coba pada masing-masing tahap kemudian dilakukan revisi yang mengacu pada komentar, saran, dan kritik terkait dengan pengembangan *scrabble hanacaraka* sebagai media pembelajaran aksara Jawa pada siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

a) Uji Coba Pendahuluan

Uji coba pendahuluan atau *preliminary field testing* dilaksanakan untuk memperoleh data. Data observasi dan kuesioner dikumpulkan kemudian dianalisis. Pada tahap ini, uji coba dilakukan dengan mengambil subjek sebanyak 6 orang siswa kelas VI SD Negeri keputran A Yogyakarta. Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 28 September 2013. Responden dalam uji coba pendahuluan berjumlah 6 orang siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang dipilih secara acak dan heterogen dengan memperhatikan tingkat pengetahuan siswa yaitu rendah, sedang dan tinggi berdasarkan informasi dari guru kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

Responden diminta untuk menggunakan *scrabble hanacaraka* kemudian diberi lembar evaluasi (angket) untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Adapun hasil uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 24. Hasil Uji Coba Pendahuluan

No.	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Butir 1	23	3,83	Baik
2.	Butir 2	21	3,50	Baik
3.	Butir 3	26	4,33	Sangat baik
4.	Butir 4	23	3,83	Baik
5.	Butir 5	25	4,17	Baik
6.	Butir 6	18	3,00	Baik
7.	Butir 7	21	3,50	Baik
8.	Butir 8	19	3,17	Baik
9.	Butir 9	25	4,17	Baik
10.	Butir 10	24	4,00	Baik
11.	Butir 11	25	4,17	Baik
12.	Butir 12	28	4,67	Sangat baik
13.	Butir 13	20	3,33	Baik
14.	Butir 14	27	4,50	Sangat baik
15.	Butir 15	20	3,33	Baik
16.	Butir 16	20	3,33	Baik
17.	Butir 17	20	3,33	Baik
18.	Butir 18	20	3,33	Baik
19.	Butir 19	21	3,50	Baik
20.	Butir 20	25	4,17	Baik
Jumlah			75,17	Baik
Rata-rata			3.76	

Jumlah skor yang diperoleh pada uji coba produk pendahuluan yaitu 75,17 sehingga bila dihitung rata-rata mencapai 3,76. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk *scrabble hanacaraka* termasuk dalam kategori “baik”. Pada saat dilakukan uji coba pendahuluan,

peneliti juga mengamati perilaku siswa. Siswa tampak begitu antusias dalam mencoba produk *scrabble hanacaraka* tersebut.

b) Revisi Tahap Uji Coba Pendahuluan

Pada tahap uji coba yang dilakukan dengan jumlah subjek 6 orang siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki. Saran yang diberikan oleh siswa dijadikan pedoman dalam melakukan revisi atau perbaikan. Beberapa saran tersebut antara lain :

- (1) Perpaduan warna kurang menarik, kurang cerah.
- (2) Ukuran huruf/aksara Jawa yang terdapat pada kartu aksara kurang besar.

Mengacu pada komentar, saran, dan kritik yang disampaikan oleh subjek uji coba pada tahap uji coba pendahuluan maka dilakukan perbaikan/revisi pada beberapa aspek tersebut. Warna yang digunakan diubah dalam gradasi yang lebih cerah, ukuran huruf/aksara Jawa pada kartu aksara juga berubah dari 28pt menjadi 36pt.

c) Uji Coba Utama

Melakukan *main field testing* (data observasi dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis) . Pada tahap *main field testing*, jumlah subjek uji coba sebanyak 30 siswa kelas VI SD. Subjek terdiri dari 20 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Subjek tersebut dipilih secara acak. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2013.

Subjek penelitian (siswa) diminta untuk menggunakan *scrabble hanacarka* kemudian diberi lembar evaluasi (angket) untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Adapun hasil uji coba utama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 25. Hasil Uji Coba Utama

No.	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Butir 1	131	4,23	Sangat baik
2.	Butir 2	122	3,94	Baik
3.	Butir 3	117	3,77	Sangat baik
4.	Butir 4	139	4,48	Baik
5.	Butir 5	134	4,32	Baik
6.	Butir 6	118	3,81	Baik
7.	Butir 7	132	4,26	Baik
8.	Butir 8	117	3,77	Baik
9.	Butir 9	112	3,61	Baik
10.	Butir 10	122	3,94	Baik
11.	Butir 11	116	3,74	Baik
12.	Butir 12	132	4,26	Sangat baik
13.	Butir 13	119	3,84	Baik
14.	Butir 14	119	3,84	Sangat baik
15.	Butir 15	118	3,81	Baik
16.	Butir 16	123	3,97	Baik
17.	Butir 17	129	4,16	Baik
18.	Butir 18	130	4,19	Baik
19.	Butir 19	136	4,39	Baik
20.	Butir 20	132	4,26	Baik
Jumlah			80,58	Baik
Rata-rata			4,03	

Jumlah skor yang diperoleh pada uji coba utama secara perorangan yaitu 80,58 sehingga bila dihitung rata-rata mencapai 4,03. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan hasil uji coba sebelumnya. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk multimedia masih termasuk dalam kategori “baik”.

Berdasarkan pengamatan, subjek uji coba (siswa) tampak antusias saat menyusun kartu-kartu aksara menjadi sebuah kata yang saling berkaitan. Suasana kelas juga terlihat semakin hidup disebabkan oleh kompetisi antar kelompok. Masing-masing kelompok akan diberi kesempatan mencoba hingga 3 atau 4 kali. Peneliti kemudian menemukan bahwa sebagian besar kelompok cenderung menyusun kata yang berakhiran dengan huruf mati/konsonan/*sigeg*. Dari temuan tersebut maka peneliti melakukan revisi dalam hal penambahan jumlah kartu-kartu untuk huruf mati.

d) Revisi Tahap Uji Coba Utama

Pada tahap uji coba utama (*main field testing*) yang dilakukan dengan jumlah subjek 30 orang siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki antara lain :

- (1) Jumlah aksara Jawa legena perlu ditambah.
- (2) Perlu menyertakan skor pada papan bermain agar permainan lebih menarik dengan kompetisi.
- (3) Perlu diterapkan sistem waktu dalam bermain.
- (4) Pada buku panuntun belum ada contoh kata yang bisa disusun pada scrabble hanacaraka.
- (5) Kualitas bahan yang dipakai untuk membuat kartu aksara tidak bagus.

Mengacu pada komentar, saran, dan kritik yang disampaikan oleh subjek uji coba pada tahap uji coba utama maka dilakukan perbaikan/revisi pada beberapa aspek tersebut. Kartu aksara yang bertuliskan aksara Jawa

legena ditambah jumlahnya. Skor pada papan permainan dituliskan tetapi dalam bentuk kotak *angka* Jawa agar lebih sesuai dengan konsep aksara Jawa. Dalam menyusun kata juga diterapkan sistem pembatasan waktu agar suasana kompetisi semakin terasa. Sedangkan untuk aspek kualitas bahan kartu aksara diganti dengan menggunakan jenis kertas stiker *vinyl* yang tidak mudah rusak terkena air. Kartu aksara juga dilapisi menggunakan laminasi plastik *glossy* agar lebih awet.

e) Uji Coba Lapangan

Subjek yang digunakan dalam tahap uji coba lapangan (*operational field testing*) sebanyak 40 siswa kelas VI SD. Dalam uji coba lapangan perlu disertakan lembar observasi untuk mengamati guru, siswa, dan interaksi yang terjadi antara responden dengan media, dan sesama responden. Untuk menambah atau menguatkan temuan dilapangan maka diperlukan angket. Agar tidak sekedar membuat media maka diperlukan tes untuk mengukur pencapaian belajar siswa.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2013 setelah produk mengalami revisi pada beberapa aspek. Subjek penelitian dalam uji coba lapangan berjumlah 40 orang siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang terdiri dari 26 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Pemilihan subjek uji coba (siswa) sudah melalui koordinasi dengan guru kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta yaitu dengan memperhatikan perbedaan tingkat pengetahuan siswa dan jenis kelamin siswa.

Subjek penelitian (siswa) diminta untuk menggunakan media pembelajaran *scrabble hanacaraka* kemudian diberi lembar evaluasi (angket) untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Adapun hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 26. Data uji coba lapangan

No.	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Butir 1	209	4,18	Baik
2.	Butir 2	199	3,98	Baik
3.	Butir 3	201	4,02	Baik
4.	Butir 4	217	4,34	Sangat baik
5.	Butir 5	209	4,18	Baik
6.	Butir 6	197	3,94	Baik
7.	Butir 7	221	4,42	Sangat Baik
8.	Butir 8	202	4,04	Baik
9.	Butir 9	201	4,02	Baik
10.	Butir 10	199	3,98	Baik
11.	Butir 11	191	3,82	Baik
12.	Butir 12	211	4,22	Sangat baik
13.	Butir 13	205	4,10	Baik
14.	Butir 14	196	3,92	Baik
15.	Butir 15	200	4,00	Baik
16.	Butir 16	203	4,06	Baik
17.	Butir 17	209	4,18	Baik
18.	Butir 18	206	4,12	Baik
19.	Butir 19	219	4,38	Sangat Baik
20.	Butir 20	210	4,20	Sangat baik
Jumlah		3264	4,08	Baik

Tabel. menunjukkan bahwa jumlah skor yang diperoleh sebesar 3264 sehingga diperoleh rata-rata 4,08. Setelah dilakukan konversi data, maka produk media pembelajaran termasuk dalam kategori “baik”. Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, siswa juga memberikan komentar

terhadap produk *scrabble hanacaraka*. Beberapa komentar yang diberikan antara lain:

- 1) Siswa merasa senang dan lebih bersemangat belajar aksara Jawa.
- 2) Konsep *scrabble hanacaraka* yang mengkombinasikan belajar sambil bermain membuat siswa tidak merasa jenuh.

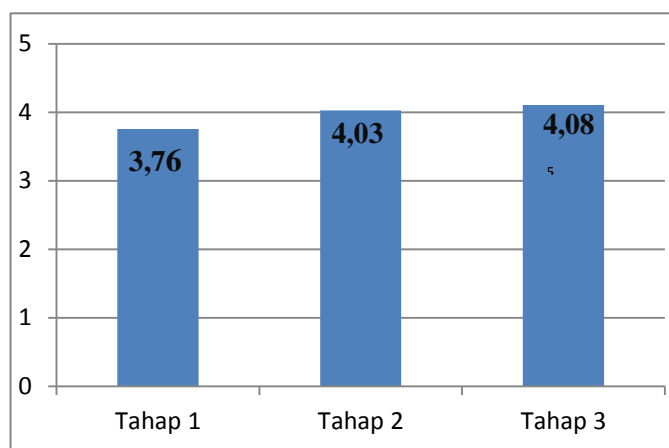
f) Revisi Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba utama (*main field testing*) yang dilakukan dengan jumlah subjek 40 orang siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki antara lain :

- (1) Jumlah aksara konsonan (**h, s, r, k, t**, dll) perlu ditambah.
- (2) Ejaan bahasa Indonesia pada kartu aksara sebaiknya dihilangkan.

Mengacu pada komentar, saran, dan kritik yang disampaikan oleh subjek uji coba pada tahap uji coba lapangan maka dilakukan perbaikan/revisi pada beberapa aspek tersebut. Jumlah kartu aksara yang bertuliskan aksara konsonan ditambahkan masing 5 kartu. Ejaan bahasa Indonesia yang menyertai kartu aksara dihilangkan dengan tujuan agar siswa tidak hanya menyusun kata berdasar ejaan tetapi berpikir secara logis untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa.

Untuk lebih jelasnya maka hasil uji coba secara keseluruhan disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.



Gambar 34.
Diagram Batang Uji Coba Terhadap Siswa Tahap Uji Coba
Pendahuluan, Uji Coba Utama, Uji Coba Lapangan

5. Revisi dan Validasi Akhir (Team Group Discusions)

Revisi dan validasi akhir dilakukan dengan bertemu ahli, baik ahli materi maupun ahli media untuk *sharing* produk akhir. Revisi akhir dilakukan berdasarkan semua proses uji coba serta saran dari ahli untuk perbaikan tahap akhir. Pada tahap ini, peneliti mencoba untuk melakukan diskusi dengan ahli materi, ahli media, guru kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta dan perwakilan siswa kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta yang dilakukan pada satu tempat dengan waktu yang sudah ditentukan. Dengan alasan kesibukan masing-masing individu, maka diskusi hanya bisa dilakukan antara peneliti dengan pihak-pihak terkait (satu per satu) tidak dalam waktu dan tempat yang sama, tetapi dalam waktu dan tempat yang berbeda-beda.

Diskusi membahas mengenai produk akhir media *scrabble hanacaraka*. Hal yang dibicarakan adalah isi buku materi, desain media, aturan penggunaan

media, dan kelemahan serta kelebihan media *scrabble hanacaraka* yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

6. Deskripsi Produk Akhir *Scrabble Hanacaraka*

Produk akhir *scrabble hanacaraka* dikemas dalam satu *box* yang terdiri dari 300 kartu aksara, papan permainan, dan buku materi. *Box* atau kotak media didesain dengan konsep *colorful* tetapi bernuansa Jawa. Mengkombinasikan batik khas daerah Yogyakarta yaitu batik *kawung* dan tulisan/huruf Jawa yang dibuat dengan kreatif dan warna-warni. Desain dibuat menggunakan program *microsoft word*, *corell X5*, dan *photoshop X4*.

7. Pre test dan post test

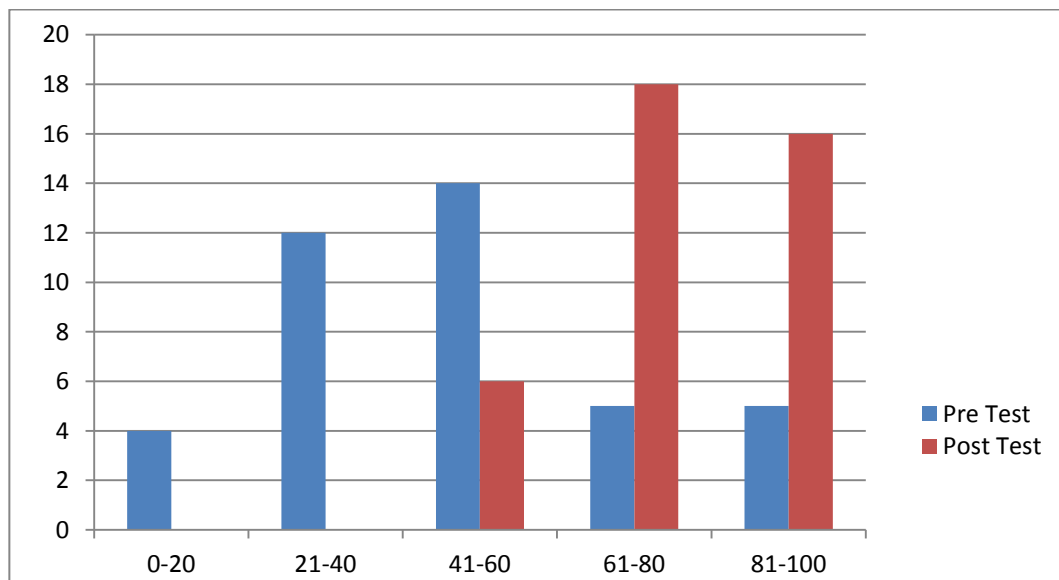
Pre-test dilaksanakan sebelum siswa memulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrabble hanacaraka*. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *scrabble hanacaraka* maka dilakukan *post-test*. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi perubahan pada kemampuan siswa dalam pembelajaran aksara Jawa.

Untuk mengetahui efektivitas pemakaian media *scrabble hanacaraka* maka dilakukan eksperimen yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah (Sugiyono, 2013: 415). Pola eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 x O2

Gambar 35.
Desain eksperimen (*before-after*)

Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O1 dan O2. O1 adalah nilai pemahaman dalam mengerjakan soal sebelum diajar dengan menggunakan *scrabble hanacaraka*, sedangkan O2 adalah nilai pemahaman dalam mengerjakan soal sesudah diajar dengan menggunakan *scrabble hanacaraka*. Apabila nilai O2 lebih besar daripada O1, maka media belajar *scrabble hanacaraka* tersebut efektif.



Gambar 36.
Diagram Batang Nilai Pre-Test Dan Post-Test Siswa
Pada Uji Coba Lapangan

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang ditunjukkan dalam tabel menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor yang diperoleh siswa. rata-rata

skor *pre-test* adalah 50,58 sedangkan rata-rata skor *post-test* adalah 76,25. Hal tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata skor sebesar 25,66. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa penggunaan *scrabble hanacaraka* sebagai media pembelajaran aksara Jawa efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan adanya peningkatan rata-rata skor pada *post-test*.

B. Pembahasan

Produk media pembelajaran aksara Jawa yang ditujukan bagi siswa kelas VI SD telah selesai dikembangkan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah eksplorasi yang berupa penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Hal tersebut sudah dijabarkan pada sub pendefinisian sebelumnya. Tahap kedua adalah membuat draf pengembangan yang mencakup perencanaan produk yang dikembangkan dan pengembangan produk dengan memperhatikan informasi-informasi yang telah diperoleh selama penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.

Tahap pengembangan juga meliputi validasi produk oleh ahli dengan *expert judgement* sehingga produk yang dihasilkan dapat diuji coba pada tahap selanjutnya. Validasi produk ditinjau dari segi materi dan media dengan memilih validator yang berkompeten secara akademik maupun profesional di bidangnya. Validasi dengan ahli materi dilakukan sebanyak tiga tahap hingga pada tahap terakhir diperoleh produk yang termasuk pada kriteria “sangat baik”. Validasi dengan ahli media dilakukan sebanyak tiga tahap dan pada tahap terakhir produk

termasuk dalam kriteria “baik” dan sudah dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba terhadap siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

Uji coba kemudian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji coba pendahuluan, uji coba utama, dan uji coba lapangan. Hasil uji coba yang diperoleh dari ketiga tahap tersebut semuanya termasuk dalam kriteria “baik”. Dengan demikian, produk *scrabble hanacaraka* yang dihasilkan sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

Hasil lain yang diperoleh pada saat dilakukan uji coba yaitu siswa sangat tertarik dan senang dalam belajar aksara Jawa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa tampak begitu tertarik pada saat mempelajari materi aksara Jawa. Ada juga siswa yang sangat antusias mengamati kartu-kartu aksara yang berwarna-warni dengan siswa disebelahnya. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran aksara Jawa yang biasanya mereka lakukan kemungkinan jarang menggunakan media.

Soeparno (1988: 75) menyatakan bahwa *scrabble* pada dasarnya digunakan untuk melatih penguasaan vokabuler. Tetapi permainan ini juga digunakan untuk melatih ejaan dan struktur morfologi. Penguasaan vokabuler dalam bahasa Jawa penting karena didalam bahasa Jawa juga terdapat tingkatan pemakaian kata yaitu *ngoko* dan *krama* yang didalam pengucapan serta penulisannya berbeda tetapi mempunyai arti yang sama. *Scrabble hanacaraka* menghadirkan latihan penguasaan vokabuler melalui tulisan dalam aksara Jawa. Permainan *scrabble* yang pada dasarnya adalah permainan menyusun sebuah kata

dikembangkan dengan menyusun sebuah kata atau tembung dalam bahasa Jawa dengan menggunakan aksara Jawa. Kata-kata atau tembung yang harus disusun adalah kata-kata yang dalam bahasa krama.

Penyusunan tembung-tembung dalam bahasa Jawa yang huruf-hurufnya menggunakan aksara Jawa diharapkan dapat melatih keterampilan siswa dalam menguasai *vokabuler*/kosakata dalam bahasa Jawa (krama) sekaligus melatih keterampilan menulis dan membaca aksara Jawa. kegiatan menyusun atau membentuk kata dalam bahasa Jawa menggunakan huruf/aksara Jawa yang terdapat dalam permainan *scrabble hanacaraka* dapat melatih kreativitas dan daya pikir siswa. Rita Eka Izzaty (2008: 114) menyatakan bahwa permainan konstruktif yaitu membangun atau membentuk sesuatu adalah bentuk permainan yang juga disukai anak. Dalam permainan *scrabble hanacaraka*, siswa diharuskan menyusun kartu-kartu aksara menjadi sebuah kata yang mempunyai makna. Pada saat kegiatan berlangsung, siswa tampak bersemangat dan adu kecepatan menyusun kata dengan kelompok lain agar bisa menjadi pemenang.

Kartu-kartu aksara pada *scrabble hanacaraka* didesain dengan warna-warna yang cerah untuk membedakan kelompok penggunaan *sandhangan* juga untuk menarik perhatian siswa. Benny Agus Pribadi, dkk (1996: 131) menyatakan bahwa penekanan warna dapat menjadikan pusat perhatian siswa, khususnya dalam membedakan huruf. Pengelompokan warna untuk membedakan penggunaan *sandhangan* dimaksudkan agar siswa bisa lebih mudah untuk mengenali aksara Jawa dengan *sandhangan* tertentu. Sebagai contoh, kartu aksara dengan *background* warna ungu cerah adalah kelompok kartu yang menggunakan

sandhangan pepet (.....) dengan lambang bunyi “e”. Sedangkan kartu aksara dengan *background* warna kuning cerah adalah kelompok aksara yang menggunakan *sandhangan wulu* (.....) dengan lambang bunyi “i”.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media *scrabble hanacaraka* dengan membentuk kelompok-kelompok kecil ditujukan agar masing-masing kelompok dapat berkompetisi dalam menyusun kata berbahasa Jawa menggunakan aksara Jawa. Tujuan lain dibentuk kelompok adalah agar siswa belajar berinteraksi dengan teman sebaya sehingga dapat memberikan pengalaman berharga. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rita Eka Izzaty (2008: 114-115) yang menyatakan bahwa dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan berbagai pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok, memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman. Permainan yang disukai cenderung kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok.

Sebelum memulai pembelajaran menggunakan *scrabble hanacaraka* terlebih dahulu siswa diberikan *pre-test* berupa soal. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran aksara Jawa. setelah dilakukan *pre-test*, pembelajaran aksara Jawa dilakukan dengan menggunakan media *scrabble hanacaraka*. Selama pembelajaran berlangsung siswa tampak antusias dan gembira. Siswa merasa tertarik dan tertantang mengikuti proses pembelajaran sambil bermain. Diakhir pembelajaran, siswa diharuskan mengerjakan *post-test*. *Post-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui

pencapaian hasil belajar siswa tentang aksara Jawa setelah pembelajaran menggunakan *scrabble hanacaraka* sebagai media.

Sugiyono (2013: 415) menyatakan bahwa eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah (*before-after*). *Scrabble hanacaraka* dikatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa di kelas VI SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Hal tersebut mengacu pada rata-rata skor yang diperoleh pada saat *pre-test* kemudian dibandingkan dengan rata-rata skor saat *post-test*. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa terjadi kenaikan rata-rata skor yang diperoleh siswa.

Scrabble hanacaraka didesain sebagai media pembelajaran aksara Jawa dengan tujuan agar dapat memberikan manfaat bagi siswa, antara lain:

1. Menjadi media alternatif dalam pembelajaran di SD khususnya kelas VI mata pelajaran bahasa Jawa dengan materi membaca dan menulis aksara Jawa.
2. Menjadi alat permainan yang dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun kelompok.
3. Menjadi alat permainan yang dapat digunakan untuk belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
4. Menjadi bagian bagian dari strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca dan menulis menggunakan aksara Jawa dengan cara yang lebih menarik.
5. Menjadi media yang mudah dan menyenangkan digunakan oleh siswa.

Efektifitas penggunaan media *scrabble hanacaraka* berdasarkan perhitungan selisih rerata jumlah skor beda (selisih) menggunakan rumus :

$$B = \frac{\sum Bi}{n}$$

$$B = \frac{1170,1}{40}$$

$$= 29,2525$$

$$sB = \frac{n\sum Bi^2 - (\sum Bi)^2}{n(n-1)}$$

$$sB = \frac{40 \cdot 42576,06 - (1170,1)^2}{40(40-1)}$$

$$sB = \frac{1703042,4 - 1369134,01}{1560}$$

$$sB = \frac{333908,39}{1560}$$

$$sB = 214,0439$$

$$T = \frac{B}{\sqrt{\frac{sB}{n}}}$$

$$T = \frac{29,2525}{\sqrt{\frac{214,0439}{40}}}$$

$$T = 12,645$$

Dengan $dk = (n-1)$, $= (40-1) = 39$, nilai $t_{\text{tabel}} = 2,707$, t_{hitung} sebesar 12,645. Berpedoman pada hipotesis yang telah dirumuskan seperti di bawah ini yaitu :

H_0 diterima jika $= -t(1-1/2\alpha) < t_{\text{hitung}} < t(1-1/2\alpha)$, $(n-1)$ dan

H_0 ditolak jika $= t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$

Atas dasar perhitungan diatas maka H_0 ditolak dan H_i diterima yang berarti bahwa bahwa secara signifikan skor rerata pre-test berbeda dengan skor rerata post-test. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *scrabble hanacaraka* dalam pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dapat meningkatkan kompetensi siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa *scrabble hanacaraka* efektif digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran aksara Jawa yang ditujukan untuk siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian. Pada tahap validasi, ahli materi memberi penilaian sangat baik dan ahli media memberikan penilaian baik. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, *scrabble hanacaraka* dinyatakan “layak” untuk diujicobakan pada siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. Pada uji coba pendahuluan, *scrabble hanacaraka* memperoleh penilaian baik, uji coba utama memperoleh penilaian baik, dan uji coba lapangan juga memperoleh penilaian baik. Berdasarkan hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan signifikansi perbedaan rerata skor dan *scrabble hanacaraka* dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan, antara lain:

1. *Scrabble hanacaraka* ini sudah layak sesuai dengan tahap validasi ahli materi, ahli media dan media tersebut efektif digunakan berdasarkan hasil uji coba sehingga dapat digunakan oleh guru kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta dalam pembelajaran aksara Jawa.

2. Penelitian pengembangan lanjutan perlu diadakan pada tingkat pembuatan media *scrabble hanacaraka* versi digital.
3. Pengembangan media *scrabble hanacaraka* perlu dikembangkan pada tahap yang lebih kompleks dalam pembelajaran aksara Jawa untuk siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Wiik Wigati. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbantuan Permainan Ular Tangga. *Tesis*. PPs UNY
- Ali Mustadi. (2011). English Syllabus Design for Elementary School Teacher Education Departement, Faculty of Education, State University of Yogyakarta: A Study to Develop an Alternative English Syllabus Disertation. *Post Graduate Program UNNES*
- Arif S. Sadiman. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada
- Andang Ismail. (2006). *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Educative*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Benny Agus Pribadi, dkk. (1996). *Media Teknologi* Jakarta : Universitas Terbuka
- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall J.P. (2003). *Educational research: an introduction (7th ed)*. New York: Longman Inc
- Deni Hardianto. (2012). *Media dan Sumber Belajar*. Diakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/file/MEDIA%20DAN%20SUMBER520BELAJAR%203_0.pdf pada tanggal 18 Oktober 2013 pukul 10.40 WIB.
- Dick Walter, Carey, L & Carey James, O. (2005). *The Systematic Design Of Instruction*. Boston: Harper Collin College Publiser
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran: Mengenal, Merancang dan Mempraktikkannnya*. Yogyakarta: Diva press
- Eko Putro Widoyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Nandang Budiman. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2003). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ouda Teda Ena. (2002). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Diakses dari <http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc> pada tanggal 14 November 2013, Jam 10.45
- Padmosoekotjo. (1989). *Wewaton Penulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: PT Citra Jaya Murti
- Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Sabarti Akhadiyah, Maidar G Arsyad. (1992). *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Soemarjadi. (1992). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Depdikbud.
- Soeparno. (1980). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sri Hertanti Wulan. (2010). Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) dalam Pembelajaran Aksara Jawa Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Sagan Dan Di SD Negeri Klitren. *Tesis*. PPs UNY.
- Sudjana, dkk. (1996). *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT Asdi Mahasatya.
- Supartinah .(2007). *Buku Pegangan Kuliah Mata Plajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: PGSD FIP UNY.
- Sutrisna Wibawa. (2007). *Implementasi Pmbelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal*. Diakses dari <http://www.uny.ac.id/akademik/sharefile/files> pada tanggal 18 Februari 2013, Jam 07.56 WIB.
- H.G Tarigan. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- _____. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tim Kurikulum. (2004). *Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Yogyakarta: Dinas Dikpora Provinsi DIY.
- Tim Pengembang Kurikulum. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata pelajaran Bahasa Sastra dan Budaya Jawa*. Yogyakarta: Dinas Dikpora Provinsi DIY.
- Tim Pengembang *Scrabble Ajisaka*. (2010). Yogyakarta: PKM-K Universitas Gajah Mada.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa. (1994). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Tim Penyusun Undang-Undang Sisdiknas. (2006). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tim Kongres Bahasa Jawa IV. (1991). *Prosending Kongres Bahasa Jawa*. Surakarta: Harapan Masa.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto *Scrabble Hanacaraka*

Foto *Scrabble Hanacaraka*

A. Foto Box Scrabble Hanacaraka Tampak Depan

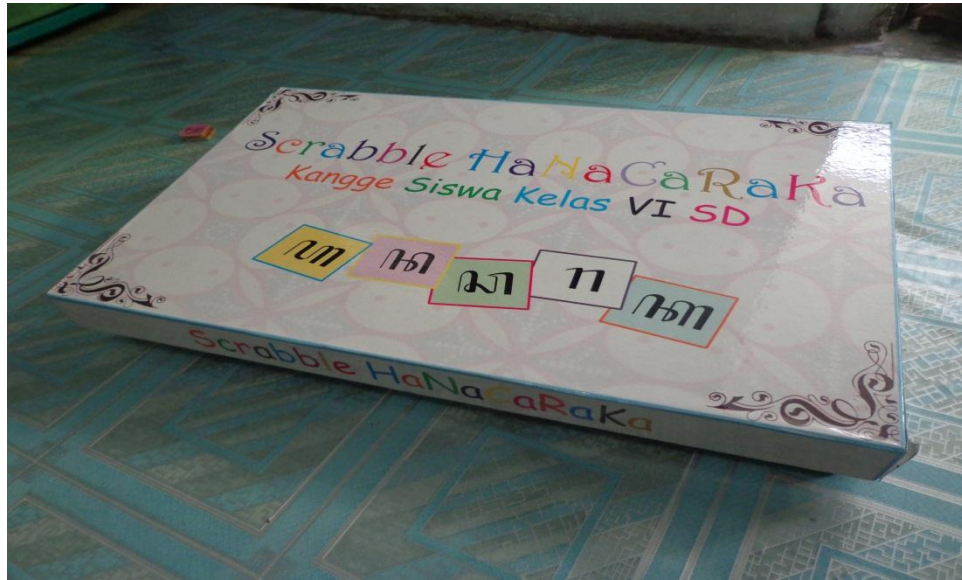


B. Foto Box Scrabble Hanacaraka Tampak Belakang



Lampiran 1. Foto *Scrabble Hanacaraka*

C. Foto Box Scrabble Hanacaraka Tampak Samping



D. Foto Box Scrabble Hanacaraka Tampak Bagian Dalam

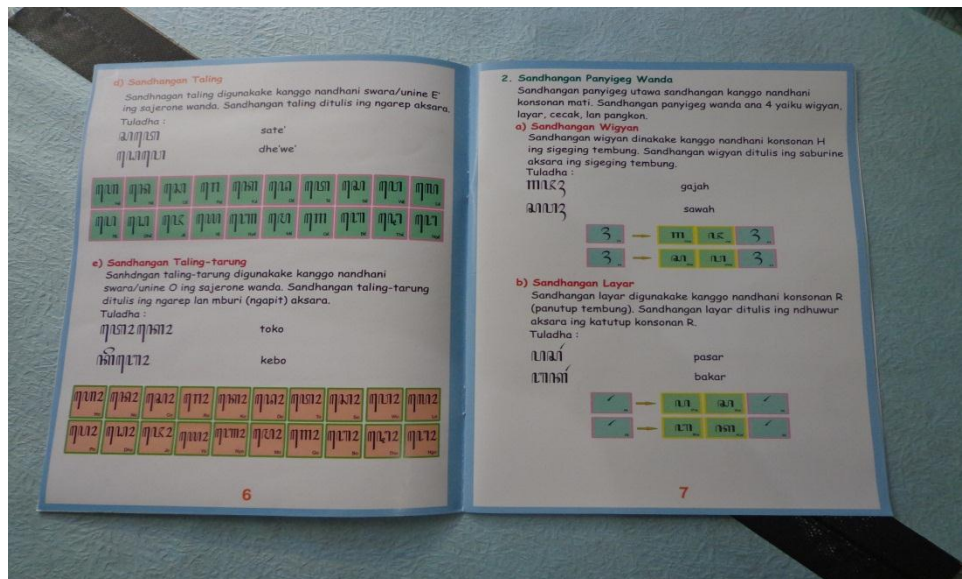


Lampiran 1. Foto *Scrabble Hanacaraka*

E. Foto Buku Panuntun Tampak Depan



F. Foto Buku panuntun Bagian Dalam

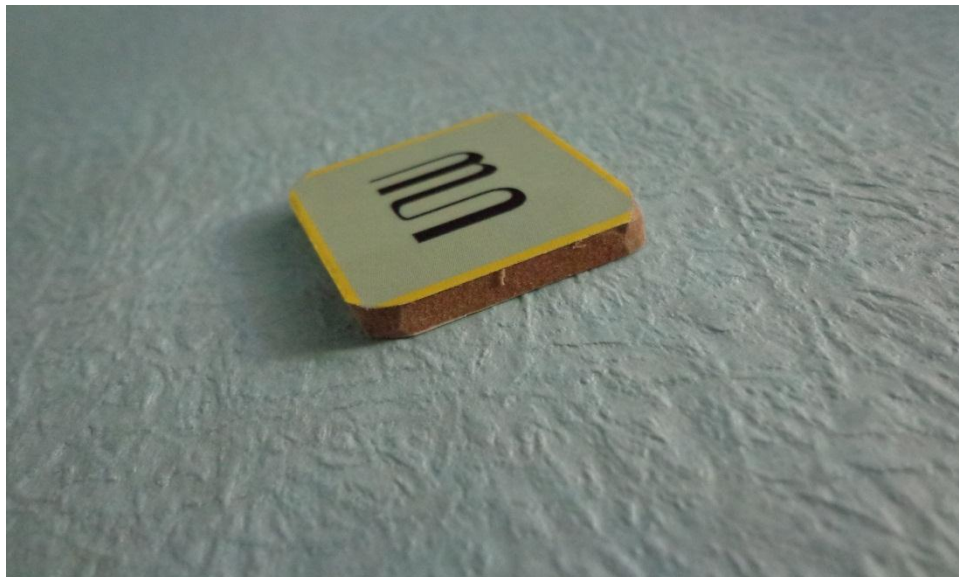


Lampiran 1. Foto *Scrabble Hanacaraka*

G. Foto Buku panuntun Bagian Dalam



H. Foto Kartu Aksara Scrabble Hanacaraka



I. Foto Papan Permainan Scrabble Hanacaraka

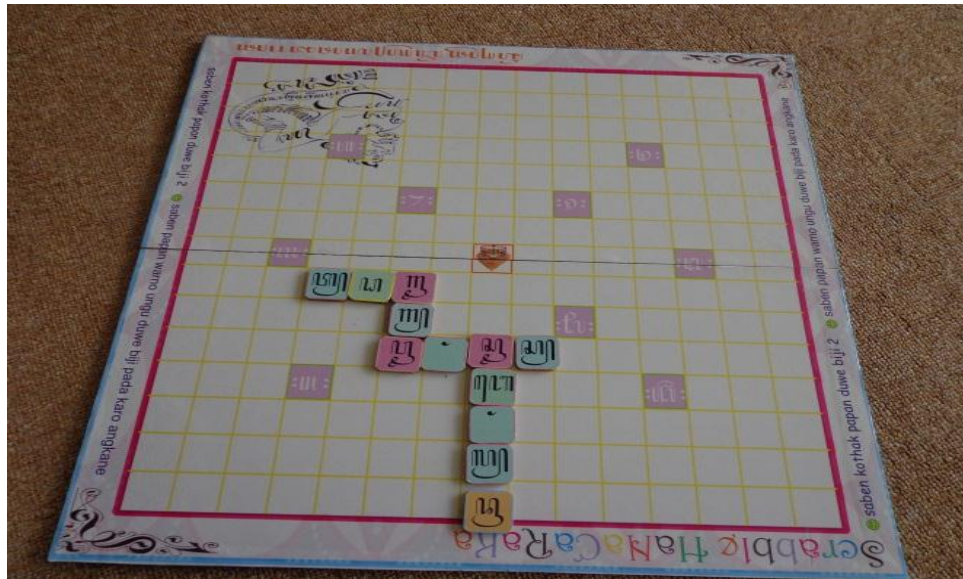


Foto Tahap Uji Coba *Scrabble* Hanacaraka

A. Foto Uji Coba Pendahuluan



B. Foto Uji Coba Utama



C. Foto Uji Coba Lapangan



Daftar Pertanyaan Wawancara Semi Terstruktur untuk Guru

1. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa
 - a) Bagaimana proses pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Keputran A Yogyakarta ?
 - b) Berapa lama durasi waktu mengajar bahasa Jawa di SD Negeri Keputran A Yogyakarta ?
2. Metode pembelajaran yang digunakan
 - a) Apa yang anda ketahui mengenai metode pembelajaran ?
 - b) Dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Keputran A Yogyakarta, metode pembelajaran seperti apakah yang anda terapkan ?
3. Hambatan dalam proses pembelajaran
 - a) Selama proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta, apa saja masalah yang sering terjadi di dalam ruang kelas ?
 - b) Apa sajakah hambatan-hambatan yang anda temui dan anda alami selama mengajar mata pelajaran bahasa Jawa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta ?
4. Ketersediaan sumber bahan ajar
 - a) Apa sajakah sumber belajar yang selama ini anda gunakan untuk mengajar mata pelajaran bahasa Jawa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta ?

Lampiran 3. Daftar Pertanyaan Wawancara

- b) Apakah sumber-sumber belajar yang anda gunakan selama ini mudah dan efektif untuk mengajarkan mata pelajaran bahasa Jawa kelas VI di SD negeri Keputran A Yogyakarta ?
- 5. Materi yang sulit
 - a. Menurut anda, materi yang selama ini paling sulit diajarkan untuk kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta mengenai pokok bahasan apa ?
 - b. Apabila selama ini dalam mengajarkan materi yang sulit tersebut telah menggunakan sumber belajar dan media belajar, bagaimana tanggapan siswa kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta tentang sumber dan media belajar yang anda gunakan ? apakah dapat membantu siswa memahami pokok bahasan tersebut ?
- 6. Harapan tentang media baru
 - a. Media pembelajaran seperti apakah yang tepat menurut anda sebagai sarana penyampaian materi yang dirasa sulit untuk kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta ?

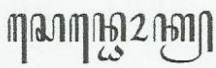


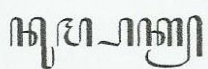
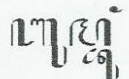




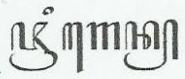


Nama : Dhea

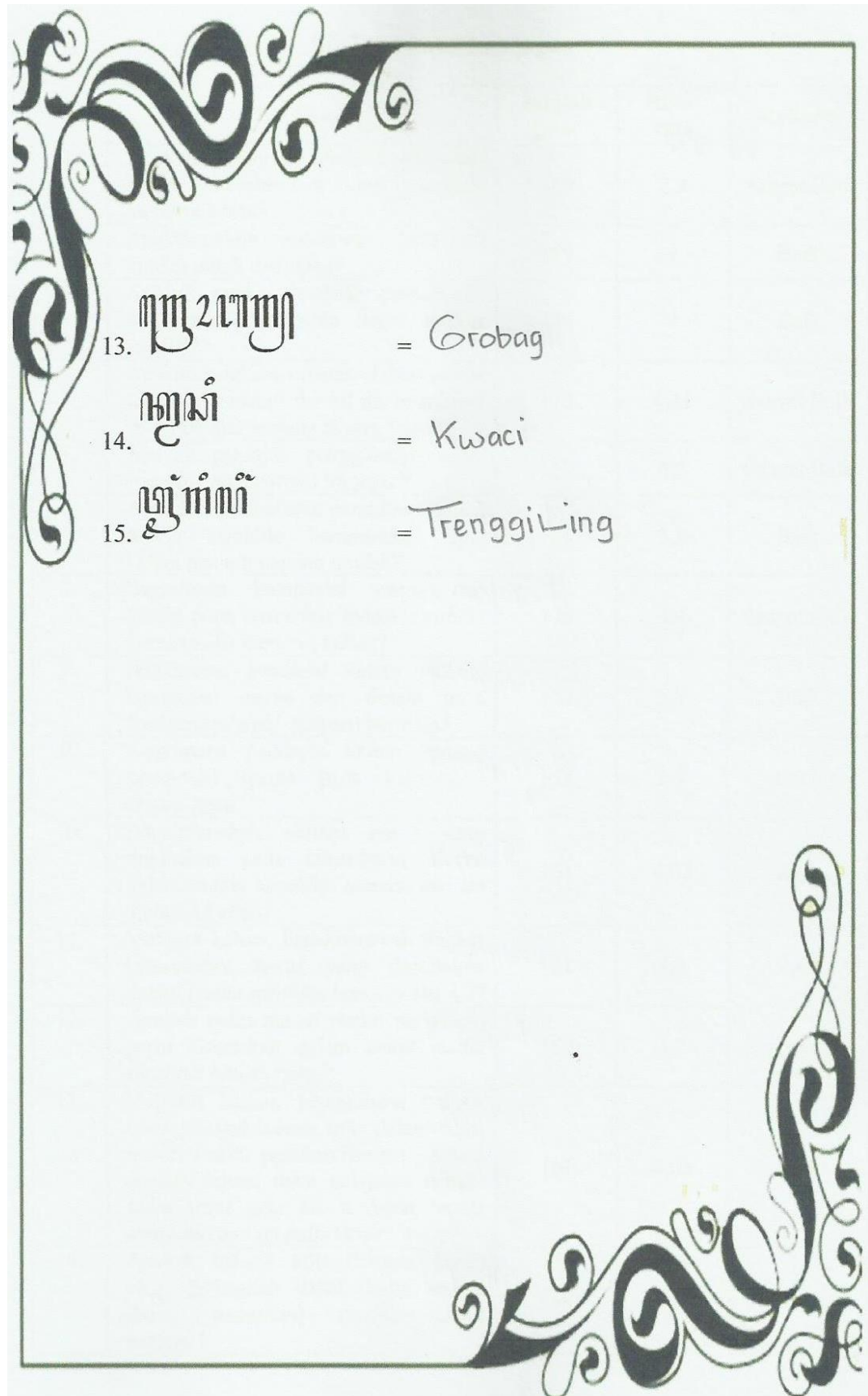
Kelas : VI B

Kaserato tembung ing ngisor iki nganggo aksara Jawa.

1. Buku	= ꦧꦸꦏꦸ
2. Seragam	= ꦱꦺꦫꦒꦩ
3. Kursi	= ꦏꦸꦱꦶ
4. Srundéng	= ꦱꦫꦸꦢꦺꦁ
5. Srengéngé	= ꦱꦫꦺꦁꦺꦁ
6. Kembang	= ꦏꦺꦩꦁ
7. Kopyah	= ꦏꦺꦑꦸꦥ
8. Piyambak	= ꦥꦶꦪꦩꦧꦏ
9. Mundhut	= ꦩꦸꦤꦢꦸꦛ
10. Kyai Mojo	= ꦏꦪꦶ ꦩꦺꦴ
11. Buncis	= ꦧꦸꦤꦑꦶ
12. Klopo	= ꦏꦭꦺꦴ
13. Rambut	= ꦫꦩꦧꦸꦛ
14. Kanthil	= ꦏꦤꦠꦶꦭ
15. Klambi	= ꦏꦭꦩꦧꦶ

Wacanen banjur tulisen uniné tembung ing ngisor iki.

1. 	= Sendhok
2. 	= Kaldun
3. 	= Simbah
4. 	= Numpak
5. 	= Bumbung
6. 	= Krapyak
7. 	= Kuncir
8. 	= Gembus
9. 	= Krupuk
10. 	= Jri Gen
11. 	= Blera
12. 	= Bledug



Nilai Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Apakah media <i>scrabble hanacaraka</i> secara keseluruhan ini menarik menurut kamu?	169	4,2	Sangat Baik
2.	Apakah media <i>scrabble hanacaraka</i> ini mudah untuk disimpan?	159	4	Baik
3.	Apakah media <i>scrabble hanacaraka</i> ini mudah digunakan untuk belajar sendiri?	158	4	Baik
4.	Apakah ringkasan materi dalam media <i>scrabble hanacaraka</i> ini membantumu untuk belajar tentang aksara Jawa?	178	4,45	Sangat Baik
5.	Apakah petunjuk penggunaan media <i>scrabble hanacaraka</i> ini jelas ?	167	4,2	Sangat Baik
6.	Apakah aturan-aturan permainan dalam media <i>scrabble hanacaraka</i> dapat kalian pahami dengan mudah?	155	3,9	Baik
7.	Bagaimana komposisi warna dan desain pada <i>cover box</i> media <i>scrabble hanacaraka</i> menurut kalian?	175	4,4	Sangat Baik
8.	Bagaimana pendapat kalian tentang komposisi warna dan desain pada <i>background field</i> (papan) bermain?	157	3,9	Baik
9.	Bagaimana pendapat kalian tentang komposisi warna pada kartu-kartu aksara Jawa?	157	3,9	Baik
10.	Bagaimanakah ukuran huruf yang digunakan pada kartu-kartu aksara dalam media <i>scrabble hanacaraka</i> ini menurut kalian?	161	4,03	Baik
11.	Menurut kalian, bagaimanakah tingkat keterbacaan huruf yang digunakan dalam media <i>scrabble hanacaraka</i> ini?	151	3,8	Baik
12.	Apakah buku materi (buku panuntun) perlu disertakan dalam paket media <i>scrabble hanacaraka</i> ?	169	4,2	Sangat baik
13.	Manurut kalian, penggunaan bahasa Jawa sebagai bahasa tulis dalam buku materi (buku panuntun)sudah sesuai dengan tujuan mata pelajaran bahasa Jawa yaitu agar siswa dapat lancar membaca dan menulis aksara Jawa?	161	4,03	Baik
14.	Apakah bahasa tulis (bahasa Jawa) yang digunakan dalam buku materi (buku panuntun) mudah kamu pahami ?	156	3,9	Baik

Lampiran 5. Nilai Uji Coba Lapangan

15.	Apakah materi yang disertakan dalam media <i>scrabble hanacaraka</i> berupa buku materi (buku panuntun) dapat menambah wawasanmu tentang aksara Jawa?	156	3,9	Baik
16.	Setelah menggunakan, apakah <i>scrabble hanacaraka</i> dapat meningkatkan minatmu untuk belajar aksara Jawa?	161	4,03	Baik
17.	Apakah dengan adanya ejaan Bahasa Indonesia yang menyertai kartu aksara Jawa dapat membantumu lebih mengingat bentuk dan bunyi aksara?	166	4,2	Sangat Baik
18.	Menurut kalian, dengan cara menyusun kata-kata menggunakan kartu aksara Jawa lebih membantu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kata beraksara Jawa?	164	4,1	Baik
19.	Apabila digunakan berpasangan/berkelompok yang mengharuskan adanya kompetisi (lomba), apakah kalian merasa lebih tertantang untuk menyelesaikan permainan susun kata dalam aksara Jawa ini?	174	4,35	Sangat Baik
20.	Apakah dengan bermain <i>scrabble hanacaraka</i> secara kompetisi akan melatih kalian untuk bersikap <i>sportif</i> dan jujur ?	170	4,25	Sangat Baik
Jumlah		3264		Baik
Rata-rata		4,08		

Nilai Hasil Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Skor		Selisih (pretest-posttest)	B ²
		Pretest	Posttest		
1.	Dl	43,3	73,3	29,7	882,09
2.	Ss	53,3	73,3	20	400
3.	Nf	46,6	60	20	400
4.	Sk	60	66,6	40	1600
5.	Ln	90	100	10	100
6.	Mt	46,6	80	33,4	1115,56
7.	It	30	70	40	1600
8.	Vr	70	86,6	16,6	275,56
9.	Svr	46,6	73,3	26,7	712,89
10.	Rn	30	60	30	900
11.	Mg	26,6	66,6	40	1600
12.	Knz	43,3	80	36,7	1346,89
13.	Rnl	90	96,6	6,6	43,56
14.	Df	73,3	86,6	13,3	176,89
15.	Bm	10	66,6	56,6	3203,56
16.	Bnt	76,6	83,3	6,7	44,89
17.	Dn	50	86,6	36,6	1339,56
18.	Gm	36,6	76,6	40	1600
19.	Bny	40	66,6	26,6	707,56
20.	Wnd	26,6	73,3	46,7	2180,89
21.	Bp	93,3	100	6,7	44,89
22.	Knn	50	86,6	36,6	1339,56
23.	Rf	96,3	100	3,7	13,69
24.	Dny	33,3	93,3	60	3600
25.	Ymt	60	96,6	36,6	1339,56
26.	Sfr	13,3	60	46,7	2180,89
27.	Wda	23,3	63,3	40	1600

Lampiran 6. Nilai Pre Test dan Post Test

No.	Nama	Skor		Selisih (pretest-posttest)	B ²
		Pretest	Posttest		
28.	Kll	10	60	50	2500
29.	Ll	36,6	73,3	36,7	1346,89
30.	Ptr	93,3	96,6	3,3	10,89
31.	tn	70	100	30	900
32.	Lnd	46,6	83,3	36,7	1346,89
33.	Dw	50	90	40	1600
34.	Dsi	76,6	93,3	16,7	278,89
35.	Alf	16,6	70	53,4	2851,56
36.	Cnt	36,6	63,3	26,7	712,89
37.	Sw	40	60	20	400
38.	An	36,6	63,3	26,7	712,89
39.	Df	46,6	60	13,4	179,56
40.	Ulf	60	70	10	100
Jumlah				1170,1	42576,06

Lembar Kegiatan Siswa

Kelompok :

Nama Siswa

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Langkah

1. Bacalah aturan permainan dengan seksama.
2. Tanyakan kepada guru apabila ada hal yang tidak dimengerti.
3. Tulislah setiap kata yang telah disusun dari kartu-kartu aksara Jawa pada tabel di bawah ini.

[illegible]

4. Catatlah skor yang diperoleh

Lembar Observasi Guru

Petunjuk pengisian: berilah tanda (✓) pada hasil pengamatan sesuai dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Aspek yang diamati	Hasil		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Guru menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	✓		
2.	Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran		✓	
3.	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif selama pembelajaran berlangsung.	✓		
4.	Guru menggunakan bahasa komunikasi lisan yang baik dan benar.	✓		
5.	Guru menggunakan bahasa tulis.	✓		
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓	
7.	Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran	✓		
8.	Guru menyampaikan materi pelajaran dengan runtut, jelas, dan mudah	✓		
9.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	✓		
10.	Guru memastikan bahwa masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 siswa.	✓		
11.	Guru menentukan letak masing-masing kelompok di dalam kelas.	✓		
12.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan	✓		
13.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk membuat kesepakatan dalam permainan	✓		
14.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai permainan.	✓		

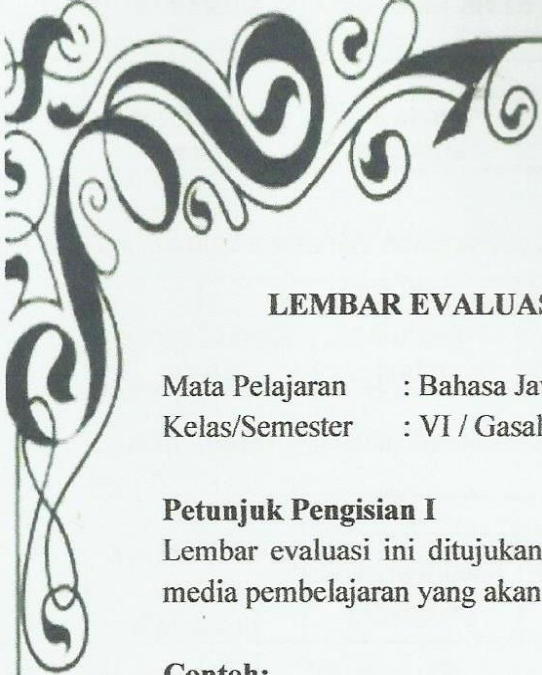
Lampiran 8. Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Hasil		Keterangan
		Ya	Tidak	
15.	Guru menugaskan siswa untuk mencatat kata dan skor yang telah disusun pada <i>field</i> permainan.	✓		
16.	Guru bertugas sebagai seorang <i>timer</i> yang bertugas memberi aba-aba pergantian pemain dalam menyusun kata.	✓		
17.	Guru memberikan konfirmasi kepada siswa mengenai isi pelajaran		✓	
18.	Guru menanyakan tanggapan siswa mengenai proses pembelajaran yang telah berlangsung	✓		

Lembar Observasi Siswa

Petunjuk pengisian: berilah tanda (✓) pada hasil pengamatan sesuai dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No.	Aspek yang diamati	Hasil		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Memulai pelajaran dengan tertib		✓	
2.	Mempersiapkan alat tulis	✓		
3.	Memperhatikan penjelasan guru	✓		
4.	Melaksanakan perintah guru dengan baik	✓		
5.	Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif	✓		
6.	Bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan	✓		
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai	✓		
8.	Mengikuti kegiatan permainan dengan tertib	✓		
9.	Mematuhi peraturan permainan yang telah disepakati	✓		
10.	Melakukan permainan dengan jujur	✓		
11.	Terlihat gembira selama proses permainan	✓		
12.	Menyusun kartu-kartu aksara Jawa menjadi sebuah kata sesuai dengan ejaan.	✓		
13.	Menyusun kartu-kartu aksara Jawa menjadi sebuah kata sesuai dengan aturan penulisan aksara Jawa.	✓		
14.	Menggunakan pasangan aksara Jawa dengan benar	✓		masih ada yg belum tepat
15.	Antusias dengan alat permainan edukatif <i>scrabble</i> hanacaraka.	✓		




LEMBAR EVALUASI MEDIA UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : VI / Gasal

Petunjuk Pengisian I
Lembar evaluasi ini ditujukan untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Contoh:
Bagaimana penggunaan warna dalam media pembelajaran ini menurutmu?

1	2	3	4	5
Sangat kurang bagus	Kurang bagus	Cukup bagus	Bagus	Sangat bagus



1. Apakah media *scrabble hanacaraka* secara keseluruhan ini menarik menurut kamu?

1	2	3	4	5
Sangat kurang menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

2. Apakah media *scrabble hanacaraka* ini mudah untuk disimpan?

1	2	3	4	5
Sangat kurang praktis	Kurang praktis	Cukup praktis	Praktis	Sangat praktis

3. Apakah media *scrabble hanacaraka* ini mudah digunakan untuk belajar sendiri?

1	2	3	4	5
Sangat kurang mudah digunakan	Kurang mudah digunakan	Cukup mudah digunakan	Mudah digunakan	Sangat mudah digunakan

4. Apakah ringkasan materi dalam media *scrabble hanacaraka* ini membantumu untuk belajar tentang aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat kurang membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	Membantu	Sangat membantu

5. Apakah petunjuk penggunaan media *scrabble hanacaraka* ini jelas ?

1	2	3	4	5
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

6. Apakah aturan-aturan permainan dalam media *scrabble hanacaraka* dapat kalian pahami dengan mudah?

1	2	3	4	5
Sangat kurang dapat dipahami	Kurang dapat dipahami	Cukup dapat dipahami	Mudah dipahami	Sangat mudah dipahami

7. Bagaimana komposisi warna dan desain pada *cover box* media *scrabble hanacaraka* menurut kalian?

1	2	3	4	5
Sangat kurang menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

8. Bagaimana pendapat kalian tentang komposisi warna dan desain pada *background field* (papan) bermain?

1	2	3	4	5
Sangat kurang menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

9. Bagaimana pendapat kalian tentang komposisi warna pada kartu-kartu aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat kurang menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

10. Bagaimanakah ukuran huruf yang digunakan pada kartu-kartu aksara dalam media *scrabble hanacaraka* ini menurut kalian?

1	2	3	4	5
Sangat kecil	Kecil	Cukup	Besar	Sangat besar

11. Menurut kalian, bagaimanakah tingkat keterbacaan huruf yang digunakan dalam media *scrabble hanacaraka* ini?

1	2	3	4	5
Tidak jelas untuk dibaca	Kurang jelas untuk dibaca	Cukup jelas untuk dibaca	Jelas untuk dibaca	Sangat jelas untuk dibaca

12. Apakah buku materi (buku panuntun) perlu disertakan dalam paket media *scrabble hanacaraka* ?

1	2	3	4	5
Sangat tidak perlu	Kurang perlu	Cukup perlu	Perlu	Sangat perlu

13. Menurut kalian, penggunaan bahasa Jawa sebagai bahasa tulis dalam buku materi (buku panuntun) sudah sesuai dengan tujuan mata pelajaran bahasa Jawa yaitu agar siswa dapat lancar membaca dan menulis aksara Jawa?

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

14. Apakah bahasa tulis (bahasa Jawa) yang digunakan dalam buku materi (buku panuntun) mudah kamu pahami ?

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

15. Apakah materi yang disertakan dalam media *scrabble hanacaraka* berupa buku materi (buku panuntun) dapat menambah wawasanmu tentang aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat kurang menambah wawasan	Kurang menambah wawasan	Cukup menambah wawasan	Menambah wawasan	Sangat menambah wawasan

16. Setelah menggunakan, apakah *scrabble hanacaraka* dapat meningkatkan minatmu untuk belajar aksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat kurang meningkatkan minat	Kurang meningkatkan minat	Cukup meningkatkan minat	Meningkatkan minat	Sangat meningkatkan minat

17. Apakah dengan adanya ejaan Bahasa Indonesia yang menyertai kartu aksara Jawa dapat membantumu lebih mengingat bentuk dan bunyi aksara?

1	2	3	4	5
Sangat kurang membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	Membantu	Sangat membantu

18. Menurut kalian, dengan cara menyusun kata-kata menggunakan kartu aksara Jawa lebih membantu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kata beraksara Jawa?

1	2	3	4	5
Sangat kurang membantu	Kurang membantu	Cukup membantu	Membantu	Sangat membantu

19. Apabila digunakan berpasangan/berkelompok yang mengharuskan adanya kompetisi (lomba), apakah kalian merasa lebih tertantang untuk menyelesaikan permainan susun kata dalam aksara Jawa ini?

1	2	3	4	5
Sangat kurang tertantang	Kurang tertantang	Cukup tertantang	Tertantang	Sangat tertantang

20. Apakah dengan bermain *scrabble hanacaraka* secara kompetisi akan melatih kalian untuk bersikap *sportif* dan jujur?

1	2	3	4	5
Sangat kurang melatih	Kurang melatih	Cukup melatih	Melatih	Sangat melatih

Petunjuk Pengisian II

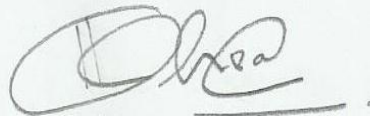
Tuliskan komentar dan saran kalian tentang *scrabble hanacaraka* yang telah kamu gunakan.

Komentar / saran:

Waktu permainan harus dibatasi. bu.

Yogyakarta, 19 Oktober 2013

Siswa


Dhea

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU KELAS

Judul Media : *Scrabble Hanacaraka*
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : VI
Materi : Membaca dan menulis kata beraksara Jawa dengan menggunakan *sandhangan wyanjana*

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru kelas dalam mengajarkan materi aksara Jawa.
2. Bubuhkan tanda (√) pada lembar isian yang telah disediakan.

Contoh:

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Desain <i>cover</i>					√
2.	Komposisi Warna				√	

Keterangan:

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

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan evaluasi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Unsur yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan <i>cover</i> media				✓	
2.	Ketepatan pemilihan komposisi warna <i>background</i> pada bidak-bidak (kartu aksara)				✓	
3.	Bentuk dan ukuran papan (<i>field</i>) bermain				✓	
4.	Ketepatan pemilihan warna <i>background field</i>				✓	
5.	Kekontrasan warna <i>background</i> bidak (kartu aksara) dengan tulisan aksara Jawa				✓	
6.	Kemudahan dalam penggunaan media					✓
7.	Ketepatan ukuran tulisan aksara Jawa			✓		
8.	Ketepatan warna tulisan aksara Jawa				✓	
9.	Kesesuaian ukuran huruf dan gambar				✓	
10.	Kepraktisan dalam penyimpanan media			✓		
11.	Tingkat kemenarikan media					✓
12.	Tingkat kreativitas pada pembuatan media					✓
13.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosi pada siswa					✓
14.	Proses pembelajaran menggunakan media dapat memotivasi semangat belajar siswa					✓
15.	Mendukung tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan keterampilan dalam pembelajaran aksara Jawa.					✓
16.	Kejelasan petunjuk dan aturan-aturan permainan dalam media					✓
17.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan pada ringkasan materi pembelajaran				✓	
18.	Kesesuaian materi dengan SK/KD					✓
19.	Keruntutan materi pada buku panduan					✓
20.	Kelogisan dalam pemaparan isi materi				✓	
21.	Kebenaran dan keterkinian materi				✓	
22.	Kesesuaian materi dengan budaya Jawa				✓	

Tabel Lanjutan

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
23.	Pelaksanaan permainan merangsang keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa					✓
24.	Mendukung keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar					✓
25.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok					✓
26.	Melalui kegiatan belajar dengan media dapat menumbuhkan sikap-sikap positif siswa (sportif, jujur, dll)					✓

Komentar / saran:

- Media ini perlu dikembangkan dan dilengkapi dengan aksara / huruf Jawa (khususnya aksara yang dilengkapi layar (ꦲ) dan cecak (ꦲ)).
- Ide pembuatan media ini perlu "diciptakan jempol" kreatif, inovatif.

Yogyakarta, 18 September 2013

Guru Kelas VI



Siti Nurhidayati, S.Pd.

NIP: 19710221 199003 2 002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Media : *Scrabble Hanacaraka*
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : VI
Materi : Membaca dan menulis kata beraksara Jawa dengan
menggunakan *sandhangan wiyanjana*
Ahli Materi : *Hesti Mulyani*
Tanggal : *18 JULI 2013*

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program media pembelajaran ini. Oleh karena itu, sudilah kiranya Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan membubuhkan tanda (√) dan menulis komentar/saran pada lembar isian yang telah disediakan.

Contoh:

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Ketepatan Materi					√
2.	Kejelasan aksara Jawa				√	

Keterangan:

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

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan evaluasi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK/KD		✓			
2.	Pemberian petunjuk belajar/permainan		✓			
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi		✓			
4.	Penyampaian materi secara runtut		✓			
5.	Pemaparan materi yang logis		✓			
6.	Ketepatan cakupan materi		✓			
7.	Kebenaran dan keterkinian materi		✓			
8.	Penguatan keterampilan dalam materi dilakukan dengan permainan		✓			
9.	Kesesuaian materi dengan budaya Jawa			✓		

Tabel lanjutan

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
10.	Pelaksanaan permainan merangsang keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa		✓			
11.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar		✓			
12.	Proses pembelajaran menggunakan media dapat memotivasi semangat belajar siswa		✓			
13.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok		✓			
14.	Melalui kegiatan belajar dengan media dapat menumbuhkan sikap-sikap positif siswa (sportif, jujur, dll)		✓			

Komentar / saran:

- Berahi dan sesuaikan berdasarkan saran
- urutkan contoh-contoh sesuai kelogisan kontekstual
- tak lagi pedungul permainan

Simpulan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, 18 Juli 2013

Ahli materi



Hesti Mulyani, M.Hum.

NIP 19610313 198811 2 002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Media : *Scrabble Hanacaraka*
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : VI
Materi : Membaca dan menulis kata beraksara Jawa dengan
menggunakan *sandhangan wiyanjana*
Ahli Materi : *Hesh' Mulyani*
Tanggal : *29 JULI 2013*

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program media pembelajaran ini. Oleh karena itu, sudilah kiranya Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan membubuhkan tanda (√) dan menulis komentar/saran pada lembar isian yang telah disediakan.

Contoh:

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Ketepatan Materi					√
2.	Kejelasan aksara Jawa				√	

Keterangan:

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

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan evaluasi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK/KD		✓			
2.	Pemberian petunjuk belajar/permainan			✓		
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi			✓		
4.	Penyampaian materi secara runtut			✓		
5.	Pemaparan materi yang logis				✓	
6.	Ketepatan cakupan materi				✓	
7.	Kebenaran dan keterkinian materi				✓	
8.	Penguatan keterampilan dalam materi dilakukan dengan permainan			✓		
9.	Kesesuaian materi dengan budaya Jawa				✓	

Tabel lanjutan

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
10.	Pelaksanaan permainan merangsang keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa			✓		
11.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar				✓	
12.	Proses pembelajaran menggunakan media dapat memotivasi semangat belajar siswa				✓	
13.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok				✓	
14.	Melalui kegiatan belajar dengan media dapat menumbuhkan sikap-sikap positif siswa (sportif,jujur,dll)				✓	

Komentar / saran:

- Sesuaikan materi dengan SK/KD
- pejelasan peruntuk permainan

Simpulan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, 29 Juli 2013
Ahli materi



Hesti Mulyani, M.Hum.

NIP 19610313 198811 2 002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Media : *Scrabble Hanacaraka*
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : VI
Materi : Membaca dan menulis kata beraksara Jawa dengan
menggunakan *sandhangan wiyanjana*
Ahli Materi : *Hesti Mulyani*
Tanggal : *29 Agustus 2013*

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program media pembelajaran ini. Oleh karena itu, sudilah kiranya Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan membubuhkan tanda (✓) dan menulis komentar/saran pada lembar isian yang telah disediakan.

Contoh:

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Ketepatan Materi					✓
2.	Kejelasan aksara Jawa				✓	

Keterangan:

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

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan evaluasi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan SK/KD					✓
2.	Pemberian petunjuk belajar/permainan					✓
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi					✓
4.	Penyampaian materi secara runtut					✓
5.	Pemaparan materi yang logis					✓
6.	Ketepatan cakupan materi					✓
7.	Kebenaran dan keterkinian materi					✓
8.	Penguatan keterampilan dalam materi dilakukan dengan permainan					✓
9.	Kesesuaian materi dengan budaya Jawa					✓

Tabel lanjutan

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
10.	Pelaksanaan permainan merangsang keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa					✓
11.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar					✓
12.	Proses pembelajaran menggunakan media dapat memotivasi semangat belajar siswa					✓
13.	Memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri maupun kelompok					✓
14.	Melalui kegiatan belajar dengan media dapat menumbuhkan sikap-sikap positif siswa (sportif, jujur, dll)					✓

Komentar / saran:

Masih ada sedikit kesalahan tata tulis
beulah!


Simpulan:

- ① Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, 29 Agustus 2013

Ahli materi



Hesti Mulyani, M.Hum.

NIP 19610313 198811 2 002

Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hesti Mulyani, M.Hum.
NIP : 19610313 198811 2 002
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa
dan Sastra UNY

Ahli Materi

Benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi *Scrabble* Hanacaraka sebagai media pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Kelas VI SD dari segi materi, atas mahasiswa:

Nama : Eka Desiana
NIM : 09108244096
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Evaluasi dan validasi terhadap media pembelajaran ini digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul:

**“Pengembangan *Scrabble* Hanacaraka
Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Kelas VI
Di Sekolah Dasar”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Agustus 2013

Penguji Materi



Hesti Mulyani, M.Hum.

NIP. 19610313 198811 2 002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Media : *Scrabble Hanacaraka*
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : VI
Materi : Membaca dan menulis kata beraksara Jawa dengan
menggunakan *sandhangan wyanjana*
Ahli Media : Unik Ambarwati, M.Pd
Tanggal : 27 Agustus 2013

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program media pembelajaran ini. Oleh karena itu, sudilah kiranya Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan membubuhkan tanda (√) dan menulis komentar/saran pada lembar isian yang telah disediakan.

Contoh:

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Desain <i>cover</i>					√
2.	Komposisi Warna				√	

Keterangan:

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

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan evaluasi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Unsur yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
2.	Kejelasan aturan-aturan permainan dalam media				✓	
3.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan pada ringkasan materi pembelajaran				✓	
4.	Keménarikan <i>cover</i> depan media				✓	
5.	Ketepatan pemilihan komposisi warna <i>background</i> pada bidak-bidak				✓	
6.	Bentuk dan ukuran papan (<i>field</i>) bermain				✓	
7.	Ketepatan pemilihan warna <i>background field</i>				✓	
8.	Kekontrasan warna <i>background</i> bidak dengan tulisan Aksara Jawa				✓	
9.	Kemudahan dalam penggunaan media				✓	
10.	Ketepatan ukuran tulisan Aksara Jawa				✓	

Tabel lanjutan

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
11.	Ketepatan warna tulisan Aksara Jawa					✓
12.	Kesesuaian ukuran huruf dan gambar				✓	
13.	Kepraktisan dalam penyimpanan media					✓
14.	Tingkat kemenarikan media				✓	
15.	Tingkat kreativitas pada pembuatan media				✓	
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosi pada siswa				✓	
17.	Daya dukung media terhadap proses belajar keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa				✓	
18.	Mendukung tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan keterampilan dalam pembelajaran aksara Jawa					✓

Komentar / saran:

gradasi warna di latar kayu lebih selektif

Simpulan:

- ①. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, 27 Agustus 2013
Ahli media

Unik Ambarwati, M.Pd.
NIP 19791014 200501 2 001

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Media : *Scrabble Hanacaraka*
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : VI
Materi : Membaca dan menulis kata beraksara Jawa dengan menggunakan *sandhangan wyanjana*
Ahli Media : Umik Ambarwati M.Pd
Tanggal : 16 Agustus 2013

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program media pembelajaran ini. Oleh karena itu, sudilah kiranya Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan membubuhkan tanda (√) dan menulis komentar/saran pada lembar isian yang telah disediakan.

Contoh:

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Desain <i>cover</i>					√
2.	Komposisi Warna				√	

Keterangan:

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

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan evaluasi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Unsur yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
2.	Kejelasan aturan-aturan permainan dalam media				✓	
3.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan pada ringkasan materi pembelajaran				✓	
4.	Kemenarikan <i>cover</i> depan media				✓	
5.	Ketepatan pemilihan komposisi warna <i>background</i> pada bidak-bidak			✓		
6.	Bentuk dan ukuran papan (<i>field</i>) bermain			✓		
7.	Ketepatan pemilihan warna <i>background field</i>			✓		
8.	Kekontrasan warna <i>background</i> bidak dengan tulisan Aksara Jawa			✓		
9.	Kemudahan dalam penggunaan media				✓	
10.	Ketepatan ukuran tulisan Aksara Jawa				✓	

Tabel lanjutan

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
11.	Ketepatan warna tulisan Aksara Jawa				✓	
12.	Kesesuaian ukuran huruf dan gambar				✓	
13.	Kepraktisan dalam penyimpanan media				✓	
14.	Tingkat kemenarikan media				✓	
15.	Tingkat kreativitas pada pembuatan media				✓	
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosi pada siswa				✓	
17.	Daya dukung media terhadap proses belajar keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa				✓	
18.	Mendukung tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan keterampilan dalam pembelajaran aksara Jawa					✓

Komentar / saran:

Warna dan daya dukung gambar
font
ukuran belum jelas

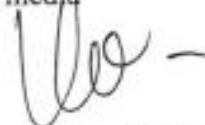
Simpulan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, 16 Agustus 2013

Ahli media



Unik Ambarwati, M.Pd.

NIP 19791014 200501 2 001

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Media : *Scrabble Hanacaraka*
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : VI
Materi : Membaca dan menulis kata beraksara Jawa dengan
menggunakan *sandhangan wyanjana*
Ahli Media : Unik Amparwati M.Pd
Tanggal : 6 September 2013

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program media pembelajaran ini. Oleh karena itu, sudilah kiranya Bapak/Ibu mengisi instrumen ini dengan membubuhkan tanda (√) dan menulis komentar/saran pada lembar isian yang telah disediakan.

Contoh:

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Desain <i>cover</i>					√
2.	Komposisi Warna				√	

Keterangan:

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

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan evaluasi pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Unsur yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
2.	Kejelasan aturan-aturan permainan dalam media				✓	
3.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan pada ringkasan materi pembelajaran				✓	
4.	Kemenarikan <i>cover</i> depan media					✓
5.	Ketepatan pemilihan komposisi warna <i>background</i> pada bidak-bidak					✓
6.	Bentuk dan ukuran papan (<i>field</i>) bermain				✓	
7.	Ketepatan pemilihan warna <i>background field</i>				✓	
8.	Kekontrasan warna <i>background</i> bidak dengan tulisan Aksara Jawa				✓	
9.	Kemudahan dalam penggunaan media				✓	
10.	Ketepatan ukuran tulisan Aksara Jawa				✓	

Tabel lanjutan

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
11.	Ketepatan warna tulisan Aksara Jawa				✓	
12.	Kesesuaian ukuran huruf dan gambar				✓	
13.	Kepraktisan dalam penyimpanan media				✓	
14.	Tingkat kemenarikan media				✓	
15.	Tingkat kreativitas pada pembuatan media				✓	
16.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosi pada siswa				✓	
17.	Daya dukung media terhadap proses belajar keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa					✓
18.	Mendukung tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan keterampilan dalam pembelajaran aksara Jawa					✓

Komentar / saran:

.....

.....

.....

.....

Simpulan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, 6 September 2013

Ahli media



Unik Ambarwati, M.Pd.

NIP 19791014 200501 2 001

Surat Keterangan Validasi Ahli Media

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Unik Ambarwati, M.Pd.
NIP : 19791014 200501 2 001
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY
Ahli Media

Benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi Scrabble Hanacaraka sebagai media pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Kelas VI SD dari segi media, atas mahasiswa:

Nama : Eka Desiana
NIM : 09108244096
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Evaluasi dan validasi terhadap media pembelajaran ini digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul:

**“Pengembangan Scrabble Hanacaraka
Sebagai media Pembelajaran Aksara Jawa Kelas VI
Di Sekolah Dasar”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Penguji Media



Unik Ambarwati, M.Pd
NIP 19791014 200501 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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



Certificate No. QSC 00687

No. : 5200/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

17 September 2013

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

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

Nama : Eka Desiana
NIM : 09108244096
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Munggangsari, Grabag, Purworejo

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Keputran A Yogyakarta
Subyek : Siswa kelas VI
Obyek : Proses Pembelajaran Bahasa Jawa
Waktu : September-November 2013
Judul : Pengembangan Scrabble Hanacaraka sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Kelas VI di Sekolah Dasar

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



NIP 19600902 198702 1 0017

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

Lampiran 16 . Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070 /Reg / VI / 6948 / 9 /2013

Membaca Surat : DEKAN FAK.ILMU PENDIDIKAN UNY

Nomor : 5208/UN.34.11/PL/2013

Tanggal : 17 SEPTEMBER 2013

Perihal : PERMOHONAN IJIN PENELITIAN

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : EKA DESIANA

NIP/NIM : 09108244096

Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA

Judul : PENGEMBANGAN SCRABBLE HANACARAKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR

Lokasi : KOTA YOGYAKARTA

Waktu : 20 SEPTEMBER 2013 s/d 20 DESEMBER 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan softcopy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website : adbang.joglaprov.go.id dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di syahkan dan di bubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website: adbang.joglaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 20 SEPTEMBER 2013

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pengembangan

Ub.




Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan:

- 1 Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- 2 Walikota Yogyakarta CQ Ka. Dinas Perizinan
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- 4 DEKAN FAK.ILMU PENDIDIKAN UNY
- 5 YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 16 . Surat Izin Penelitian

 <p>PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA DINAS PERIZINAN</p> <p>Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241, 515865, 515866, 562682 Fax (0274) 555241 EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id</p>	
SURAT IZIN	
NOMOR : 070/2630	
6125/34	
Dasar	: Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 070/6948/V/9/2013 Tanggal : 20/09/2013
Mengingat	: 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah 2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta; 3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta; 4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta; 5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
Dijijinkan Kepada	: Nama : EKA DESIANA NO MHS / NIM : 09108244096 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta Penanggungjawab : Supartinah, M.Hum. Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN SCRABBLE HANACARAKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR
Lokasi/Responden	: Kota Yogyakarta
Waktu	: 20/09/2013 Sampai 20/12/2013
Lampiran	: Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan	: 1. Wajib Memberi l aporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta) 2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat 3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah 4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Tanda tangan Pemegang Izin</p>  <p>EKA DESIANA</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Dikeluarkan di : Yogyakarta pada Tanggal : 20-9-2013</p> <p>An. Kepala Dinas Perizinan Sekretaris</p>  <p>ENY RETNOWATI, SH NIP. 196103031988032004</p> </div> </div>	
<p>Tembusan Kepada :</p> <p>Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan) 2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY 3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta 4. Kepala SDN Keputran A Yogyakarta 5. Ybs.</p>	



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

Jl Patehan Kidul No. 8 Yogyakarta ☎ 55133 ☎ (0274) 379397, 417292

Email : sdkeputran@gmail.com

Website : www.sdnkeputran-a.sch.id

HOT LINE SMS : 081227880001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.jogjakota.go.id

S U R A T K E T E R A N G A N P E N E L I T I A N

Nomor : 421 / 262

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Keputran "A" UPT Pengelola SD Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta Wilayah Selatan :

Nama : MARSONO,S.Pd
NIP : 19630418 198703 1 018
Pangkat / Gol : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : EKA DESIANA
NIM : 09108244096
Semester : IX
Program Studi : PGSD

Telah melaksanakan penelitian dari tanggal 28 September sampai 28 Oktober 2013 di SD N Keputran "A", dalam rangka penulisan skripsi dengan judul "**PENGEMBANGAN SCRABBLE HANACARAKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR**"

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya..

Yogyakarta, 09 Oktober 2013

Kepala Sekolah



MARSONO,S.Pd

NIP 19630418 198703 1 018