PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTER AKSARA JAWA (PIRAWA) PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV SD NEGERI GONDANG 03 KABUPATEN BATANG

Sinta Dina Afiana[1], Mira Azizah[2], Ervina Eka Subekti[3]
[123]PGSD Universitas PGRI Semarang
[1]sintaafiana1@gmail.com, [2]miraazizah@upgris.ac.id, [3]ervinaeka@upgris.ac.id

ABSTRACT

The problem was found that the learning media was limited, the learning method was only lectures and assignments, the teacher had not used creative learning media which resulted in students not being enthusiastic and students' learning motivation low. The purposes of this research are 1) Knowing the procedure for developing Pirawa Box media, 2) Knowing the feasibility level of Pirawa Box media, 3) Knowing the practicality of Pirawa Box media. This study uses the Research and Development (RnD) method. Data collection techniques using interviews and questionnaires. Data were analyzed using qualitative descriptive and quantitative descriptive. The results showed that the Kotak Pirawa media was declared feasible with the analysis results from the media expert validation of 100% and the results of the material expert validation analysis of 95.7% very good category. The Pirawa Box media was stated to be practical with a percentage of 100% in the very good category. Through the results of the student response questionnaire analysis obtained a percentage of 99%. Based on the results of this study, the Pirawa Box media developed was declared feasible and practical to use in the learning process.

Keywords: Javanese language, Instructional Media, Pirawa Box

ABSTRAK

Permasalahan ditemukan bahwa media pembelajaran terbatas, metode pembelajaran hanya ceramah dan penugasan, guru belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif yang mengakibatkan siswa tidak semangat dan motivasi belajar siswa rendah. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mengetahui prosedur pengembangkan media Kotak Pirawa, 2) Mengetahui tingkat kelayakan media Kotak Pirawa, 3) Mengetahui kepraktisan media Kotak Pirawa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Data dianalisis menggunakan deskriptif kualitataif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kotak Pirawa dinyatakan layak dengan hasil analisis dari validasi ahli media sebesar 100% dan hasil analisis validasi ahli materi sebesar 95,7% kategori sangat baik. Media Kotak Pirawa dinyatakan praktis dengan perolehan persentase 100% kategori sangat baik. Melalui hasil analisis angket respon siswa diperoleh persentase 99%. Berdasarkan hasil penelitian ini media Kotak Pirawa yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahasa Jawa, Media Pembelajaran, Kotak Pirawa.

A. Pendahuluan

Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 berbunyi Pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan dalam lingkup pendidikan formal meliputi pembinaan bahasa, sastra dan Aksara Jawa. Materi bahasa Jawa sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum Merdeka, pengetahuan bahasa baik ketatabahasaan maupun kesasteraan termasuk Aksara Jawa mulai diajarkan pada siswa kelas III, IV, V, dan VI.

Berdasarkan SK Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa Pemprof Jawa Tengah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2022, kompetensi yang harus dimiliki siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam pembelajaran aksara Jawa adalah membaca aksara Jawa nglegena, mengenal sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung), dan mengenal sandhangan panyigeg wanda merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dimiliki siswa kelas IV sekolah dasar.

Widodo & Hanifah (2020) menyebutkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca bacaan beraksara jawa menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran Bahasa Jawa. Sama halnya dengan membaca pada umumnya, membaca aksara Jawa merupakan proses menerjemahkan simbol-simbol (tulisan) menjadi bunyi-bunyi bahasa yang bermakna (Zahro, 2015). Maka dari itu siswa memerlukan proses belajar yang berkelanjutan agar mereka terampil dalam mengenal serta membaca tulisan aksara Jawa, oleh karena itu guru perlu memperhatikan prosedur atau cara-cara guna menciptakan kesenangan siswa saat belajar aksara Jawa.

Permasalahan ditemukan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, metode yang digunakan pada pembelajaran aksara Jawa selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Ketika pembelajaran aksara Jawa, guru hanya menggunakan LKS dan hanya terdapat media poster aksara Jawa yang terdapat di dalam kelas, belum menggunakan media pembelajaran lain. Selama ini guru belum pernah membuat atau menciptakan media pembelajaran aksara Jawa untuk menarik minat belajar siswanya. Maka dampak dari guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa tidak semangat

dan motivasi belajarnya menjadi rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga belum melibatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran aksara Jawa berlangsung. Deviana, Subekti, & Kuswandari (2021) berpendapat bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari perilaku guru sebagai pendidik, perilaku dan dampak belajar siswa sebagai peserta didik, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, serta sistem pembelajaran. Pendapat lain dari Sari, Saputra, dan Azizah (2019) yang mengemukakan bahwa Guru perlu menerapkan pembelajaran yang menarik minat peserta didik agar peserta didik berperanaktif dalam pembelajaran.

Salah satu solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, perlu dibuatnya sebuah media pembelajaran baru yang menarik. Riawan, Sukamto, & Subekti (2020) mengatakan media pembelajaran digunakan untuk memperudah memberikan materi dari guru kepada siswa sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Arsyad (2013: 3-10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memudahkan penyampaian pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Veronica, Subekti, & Tsalatsa (2019) mengemukakan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat efektif dan efisien, juga memudahkan siswa membentuk konsep nyata. Azizah, Rofian, & Solikhah (2021) mengemukakan bahwa proses pembelajaran akan mendapatkan hasil yang lebih baik apabila selama pembelajaran guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang menarik. Misalnya saja dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar (Falahudin, 2014). Jalinus & Ambiyar (2016: 7) mengemukakan manfaat media dalam proses belajar

siswa, yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Veronica, Subekti, & Tsalasah (2019) mengatakan Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata – rata berusia 7 – 12 tahun. Salah satu media yang digemari anak-anak adalah media pembelajaran yang berbasis permainan. Ayona & Hidayah (2020) mengemukakan bahwa media permainan merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan kesenangan sekaligus pengetahuan. Budiman, Widyaningrum, & Azizah (2022) juga mengatakan media pemebalajaran yang mumpuni juga akan membantu para peserta didik menyerap ilmu dari guru dengan lancar dan tanpa hambatan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maryana, Rahmawati, & Malaya (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media dengan metode permainan efektif dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa daripada hanya menggunakan metode ceramah. Begitu pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa (2013) juga menunjukkan bahwa penggunaan media dengan metode permainan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa.

Dari paparan di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan media pembelajaran dianggap dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi. Namun pada kenyataannya, keterbatasan media yang ada menjadi salah satu faktor yang menyebabkan guru tidak menggunakan media dan metode yang bervariasi dalam penyajian materi Aksara Jawa. Oleh karena itu peneliti akan melakukan

pengembangan sebuah media bernama "Kotak Pirawa" untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang dugunakan adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Dalam penelitian mengembangkan produk berupa media pembelajaran Kotak Pirawa, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE berasal dari singkatan Analysis (Analisis), Design (Desain), Developmen (Pengembangan), Implementation (Implementasi), and Evaluation (Evaluasi).

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket/kuisioner. Wawancara dilakukan pada tahap studi pendahuluan kepada guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran bahasa Jawa dan untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran. Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Angket juga untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media, respon siswa, dan respon guru.

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* dan skala *Guttman*. Penggunaan skala Likert untuk tahap uji produk media pembelajaran Kotak Pirawa untuk ahli media, ahli materi, dan angket kepraktisan media yang diisi oleh guru kelas IV. Sedangkan untuk skala *Guttman* digunakan untuk analisis angket analisis respon siswa dengan setiap pertanyaan memiliki jawaban "Ya" dengan skor 1 dan jawaban "Tidak" dengan skor 0. Analisis data untuk angket hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan angket kepraktisan dengan skala likert menggunakan skala 1 sampai 5 dengan kriteria skor sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Kriteria Skor Skala Likert.

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

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Kemudian analisis data yang diperoleh dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$\frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh\ (total)}{Jumlah\ skor\ ideal\ (kriterium)} x100\%$$

Sumber: (Arikunto, 2017:68)

Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Kotak Pirawa, skor yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan pedoman skor sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Skor/Nilai	Kriteria
81-100%	Sangat Baik (SB)
61-80%	Baik (B)
41-60%	Cukup (C)
21-40%	Kurang (K)
0-20%	Sangat Kurang (SK)

Sumber: (Riduwan, 2013:22)

Sedangkan angket dari respon siswa berkaitan dengan produk dan jawaban bersifat tertutup dengan jawaban "ya" mendapat skor (1) dan "tidak" mendapat skor (0) (Sugiyono, 2013:96). Kemudian menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data yaitu konversi data kuantitatif ke analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif berasal dari data kuantitatif yang berupa angka kemudian dirubah menjadi kata dan atau kalimat. Data kuantitatif berasal dari angket yang dianalisis melalui persentase kemudian dijabarkan secara deskriptif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran Kotak Pirawa merupakan pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa. Kotak Pirawa memiliki beberapa komponen dan elemen yang unik diantaranya komponen dua puluh aksara Jawa yang dapat di lepas pasang, komponen mancing sandhangan yang berbentuk ikan. Terdapat permainan jalur pirawa dilengkapi dengan dadu, bidak, dan kartu tantangan dan kartu jawaban. Permainan keping tempel yang dapat digunakan untuk bermain secara berkelompok. Kemudian juga terdapat permainan memutar lingkaran berbentuk *pizza* berisi kalimat menggunakan aksara Jawa untuk mengasah kemampuan siswa dalam membaca kalimat aksara Jawa.

Proses pengembangan media pembelajaran Kotak Pirawa dengan cara mengetahui media pembelajaran bahasa Jawa yang tersedia dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan terlebih dahulu. Kemudian menentukan konsep mulai dari bentuk, ukuran, dan menentukan bahan yang sesuai. Kemudian pembuatan desain media yang

menarik dan membuat desain buku panduan. Selanjutnya media di kembangkan sesuai analisis kebutuhan yang diharapkan. Tahap selanjutnya adalah pengujian produk media Kotak Pirawa oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media untuk mengetahui kelayakan media Kotak Pirawa.

Media pembelajaran Kotak Pirawa ini memiliki keunggulan diantaranya yaitu dapat melibatkan keaktifan siswa, media dapat digunakan siswa kapanpun saat masih di sekolah. Media dapat digunakan secara bertahap mulai dari yang mudah hingga sukar, terdapat buku panduan referensi penggunaan media agar tercipta pembelajaran yang bervariasi.

Ahli media yang melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Rofian, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas PGRI Semarang. Aspek yang dinilai pada angket ahli media meliputi aspek indikator kesesuaian, kelayakan produk, keunggulan produk, dan visual produk. Adapun persentase yang diperoleh adalah sebesar 100% dengan kategori "sangat baik" sehingga media Kotak Pirawa dapat dikatakan sangat layak digunakan tanpa revisi. Berikut tabel hasil validasi ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	∑x	∑xi	Kevalidan
Kesesuaian	15	15	100%
Kelayakan	15	15	100%
Keunggulan	15	15	100%
Visual	15	15	100%
Juamlah	60	60	100%
Kriteria			Sangat layak digunakan

Ahli materi yang melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Drs. Suyitno, M.Pd. dosen PGSD Universitas PGRI Semarang. Hasil pengembangan media pembelajaan berdasarkan dari perhitungan oleh validasi ahli materi terdiri dari indikator kesesuaian, indikator kelayakan, indikator penyajian, dan indikator kompetensi. Persentase yang diperoleh sebesar 95,7% dengan kategori "sangat baik" sehingga media dapat dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	∑x	∑xi	Kevalidan
Kesesuaian	13	15	100%
Kelayakan	15	15	100%
Penyajian	24	25	100%
Kompetensi	15	15	100%
Juamlah	67	70	95,7%
Kriteria			Sangat layak digunakan

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, produk yang dikembangkan di uji cobakan kepada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Gondang 03. Kemudian Guru kelas akan menjadi responden dalam mengisi angket Kepraktisan terhadap media pembelajaran Kotak Pirawa. Hasil analisis kepraktisan media Kotak Pirawa memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori "sangat baik" yang artinya media dinyatakan praktis digunakan dan dapat diterima.

Tabel 5. Hasil Analisis Angket Kepraktisan.

Aspek	∑x	∑xi	Kevalidan
Efektif	15	15	100%
Interaktif	15	15	100%
Kreatif	15	15	100%
Efisien	15	15	100%
Juamlah	60	60	100%
Kriteria			Sangat Praktis

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan hasil analisis angket kepraktisan media pembelajaran Kotak Pirawa menunjukkan skala pada interval 81-100% dengan kategori "sangat baik" yang artinya media Kotak Pirawa untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran aksara Jawa.

Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan peneliti juga memberikan angket respon siswa kepada siswa untuk diisi setelah penggunaan media Kotak Pirawa setelah pembelajaran dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, respon peserta didik menunjukkan hasil kategori sangat baik dengan hasil persentase 99% jawaban "ya".

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa prosedur pengembangan media pembelajaran Kotak Pirawa dengan cara menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan terlebih dahulu, kemudian menentukan konsep dan desain, mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media, kemudian uji coba produk.

Media Kotak Pirawa layak digunakan dengan perolehan skor persentase sebesar 100% dari ahli media, dan 95,7% dari ahli materi. Kotak Pirawa juga praktis digunakan

dalam pembelajaran dengan perolehan skor persentase sebesar 100% melalui angket kepraktisan dari respon guru, dan 99% dari angket respon siswa. skor yang diperoleh berada pada interval 81-100% sehingga media dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa Alfiatun Nurrohmah, dkk. (2014). "Penggunaan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa". *Jurnal Didaktika Dwija Indria*. 2(II). Hlm 1-5.

Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Ayona, V., & Hidayah, R. (2020). Validitas Permainan Chemistry Adventure Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ikatan Kimia. *UNESA Journal of Chemical Education, 9*(2), 245-252.

Azizah, M., Rofian, R., & Sholikhah, I. R. (2021). PENGGUNAAN MEDIA MONTASE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), 4(1), 65-69

Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2022, December). ANALISIS PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DI SDN 2 TLOGOTIRTO. In Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Vol. 3, pp. 76-91).

Deviana, M., Subekti, E. E., & Kuswandari, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tema 9 Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint bagi Siswa Kelas V SDN 2 Tanggung. Jurnal Paedagogy, 8(3), 345-350.

Dinas Pendidikan. (2022). Pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah di Provinsi Jawa Tengah. Semarang: Dinas Pendidikan

Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widyaiswara, 1*(4), 104-117.

Gubernur Jawa Tengah. (2013). Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa. Sekretariat Gubernur Jawa Tengah

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kantun, S. (2013). *Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan.*

Maryana, W., Rahmawati, L., & Malaya, K. A. (2021). Penggunaan Permainan Puzzle Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. JURNAL Pendidikan Dasar Nusantara, 7(1), 173-186.

Riawan, M. R. I., Sukamto, S., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Peta Si Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, 4(2), 95-104.

Riduwan. (2017). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sari, R. Y., Saputra, H. J., & Azizah, M. (2019). Penerapan Model Numbered Heads Together Berbantu Dakonmatika Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(1), 51-56

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian &Pengebangan. Bandung: Alfabeta.

Syahbarina, M. (2017). Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, *4*(3), 245.

Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. Jurnal Sinektik, 2(1), 26.

Widodo, B., & Hanifah, B. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL, 1*(2), 19-28.

Zahro, F. (2015). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. *Basic Education, 4*(15).