



**PENGEMBANGAN MEDIA PANSUS RAJA (PAPAN SUSUN AKSARA
JAWA) UNTUK PEMBELAJARAN AKSARA JAWA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR
DI KABUPATEN SEMARANG**

SKRIPSI

Skripsi ini Disusun Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Nama : Angela Wyda Setiyani

NIM : 2601412074

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

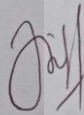
**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 1 Juni 2017

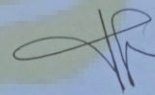
Pembimbing I,



Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd

NIP. 198208072008121004

Pembimbing II,



Drs. Hardyanto, M.pd

NIP. 195811151988031002



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Senin

tanggal : 19 Juni 2017

Panitia Ujian Skripsi

1. Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum.

NIP 196202211989012001

2. Sekretaris

Ucik Fuadiyah, S. Pd., M. Pd.

NIP 1984010622008122001

3. Penguji I

Dra. Esti Sudi Utami, B. A., M. Pd.

NIP 196001041988032001

4. Penguji I/Pembimbing II

Drs. Hardyanto, M. Pd.

NIP 195811151988031002

5. Penguji II/Pembimbing I

Joko Sukoyo, S. Pd., M. Pd.

NIP 198208072008121004

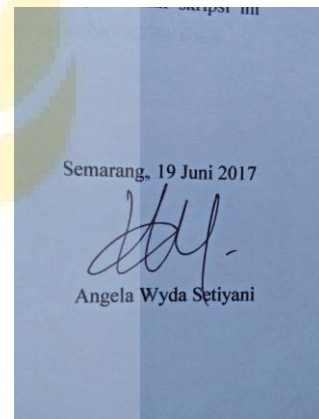
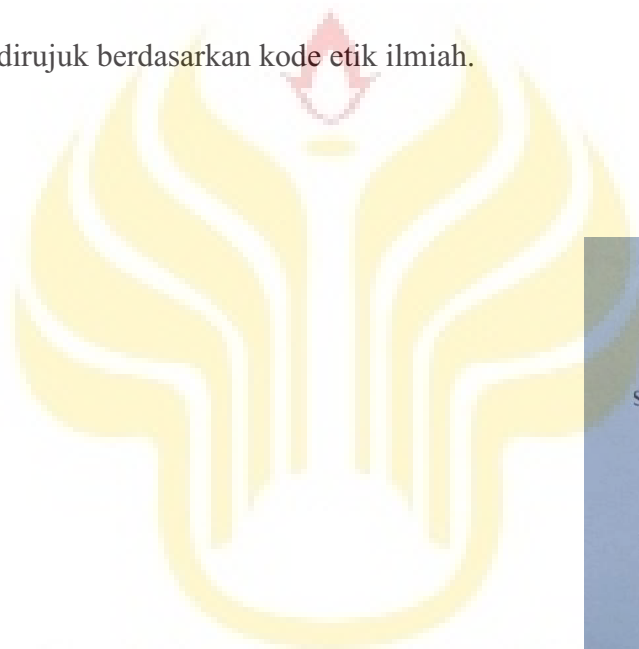
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP 196008319891100

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan inayah-Nya sehingga tersusunlah skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pansus raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa kelas III Sekolah Dasar Di-Kabupaten Semarang”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini selesai berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan ijin penelitian.
2. Ketua Jurusan Bahasa Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Joko Sukoyo,S.Pd.,M.Pd. dosen pembimbing 1 yang selalu mengarahkan, memotivasi dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Hardyanto.,M.Pd. dosen pembimbing 2 yang memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
5. Dra. Esti Sudi Utami Benedicta A.,M.Pd. dosen penguji utama yang telah memberikan pengarahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini..
6. Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Bawen dan Kepala Sekolah SD Mardi Rahayu 1 yang telah memberikan izin penelitian.

Akhirnya penulis berharap, semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca pada khususnya dan perkembangan pendidikan Indonesia pada umumnya.

Semarang, 2017

Penulis

ABSTRAK

Wyda Setiyani, Angela. 2017. *Pengembangan Media Pansus Raja Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Kelas III Sekolah dasar Di Kabupaten Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni , Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Joko Sukoyo, S. Pd., M.Pd. Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd.

Kata kunci: pengembangan media, aksara Jawa, Pansus Raja, kelas III, Sekolah Dasar.

Dalam pembelajaran aksara Jawa di Kabupaten Semarang masih terjadi berbagai permasalahan, baik dari jam pelajaran atau media pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran aksara Jawa yaitu sulit membedakan dan menghafal aksara Jawa. Selain itu penggunaan media pembelajaran aksara Jawa juga masih terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut ditemukan gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa Pansus Raja. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media Pansus Raja sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)*.

Pengembangan media Pansus Raja dimulai dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang. Dari hasil analisis kebutuhan dapat dirancang media Pansus Raja. Prototipe media Pansus Raja yang lulus divalidasi telah dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar. Media Pansus Raja merupakan media pembelajaran berupa alat peraga yang sekaligus dapat dijadikan alat permainan. Media Pansus Raja sesuai untuk materi aksara Jawa *legena* lengkap 20 huruf. Media ini terdiri dari dua bagian utama yaitu papan akrilik dan potongan aksara Jawa. Potongan aksara Jawa ini dibedakan menjadi beberapa kelompok warna agar siswa mudah mengidentifikasi huruf aksara Jawa. Warna yang sama mengacu pada huruf aksara Jawa yang hampir mirip. Cara menggunakan media Pansus Raja hampir sama dengan permainan *puzzle*. Guru, siswa atau orang tua siswa dapat menyiapkan kata atau kalimat sederhana menggunakan huruf *latin*. Kalimat tersebut diurai per huruf untuk dicocokkan dengan huruf aksara Jawa. Setelah menemukan huruf aksara Jawa yang cocok, dapat diletakkan di papan akrilik untuk selanjutnya dirangkai menjadi sebuah kalimat.

Saran yang dapat diambil yaitu agar pihak sekolah, guru dan siswa dapat menggunakan media Pansus Raja dengan maksimal agar hasil belajar siswa meningkat. Perlu diadakan penelitian lanjutan terhadap keefektifan media Pansus Raja terhadap kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa.

SARI

Wyda Setiyani, Angela. 2017. *Pengembangan Media Pansus Raja Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Kelas III Sekolah dasar Di Kabupaten Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni , Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Joko Sukoyo, S. Pd., M.Pd. Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd.

Tembung pangrumut: pengembangan medhia, aksara Jawa, Pansus Raja, kelas III, Sekolah Dasar.

Pasinaonan aksara Jawa ing Kabupaten Semarang isih akeh pepalange, awit saka cacahé jam pelajaran lan medhia pasinaon. Siswa angel mbedakake aksara Jawa lan ngapalake aksara Jawa, uga pasinaon kang cacahé winates. Adhedhasar kahanan kasebut, ditemokake gagasan saperlu ngrembakake medhia pasinaon aksara Jawa Pansus Raja. Dene ancasing panaliten iki yaiku ngrakit medhia Pansus Raja minangka medhia pasinaon kang bisa ngapikake pasinaonan. Panaliten iki migunakake dhasar metode penelitian dan pengembangan utawa *Research and Development (RnD)*.

Medhia Pansus Raja diwiwiti kanthi nganalisis kabutuhaning siswa lan guru kelas III Sekolah Dasar ing Kabupaten Semarang. Saka analisis kabutuhaning siswa lan guru bisa gambaran medhia Pansus Raja. Medhia Pansus Raja banjur divalidhasi ahli. Medhia kang lulus validhasi ahli, patut dadi medhia pasinaonan siswa kelas III Sekolah Dasar. Medhia Pansus Raja kalebu medhia paraga, uga bisa dadi piranti dolanan. Medhia Pansus Raja iki trep kanggo materi aksara Jawa legena kang jangkep 20 aksara. Medhia iki kaperang dadi loro, yaiku papan akrilik lan prethilan aksara Jawa. Prethilan aksara Jawa kang cacahé 20 mau, dibagi ing enem warna. Warna kang padha pratandha aksara kang padha utawa arep padha. Medhia Pansus Raja bisa digunakake kaya dolanan *puzzle*. Kaping pisan, guru lan siswa bisa gawe tembung utawa ukara cekak migunakake huruf *latin*. Kaping pindho, ukara mau diudhari saben huruf lan dipasangake karo aksara Jawane. Pungkasane huruf kang wis ana pasangan aksara Jawane ditata ing papan akrilik lan digathukake karo huruf liyane saengga dadi ukara kang ganep.

Pamrayoga kang bisa diaturake yaiku sekolah, guru lan siswa bisa migunakake medhia Pansus Raja supaya bisa ningkatkake asil sinau siswa. Saka panaliten ini butuh panaliten tutugan bab efektivitase medhia Pansus Raja tumrap maca lan nulis aksara Jawa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
SARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	9

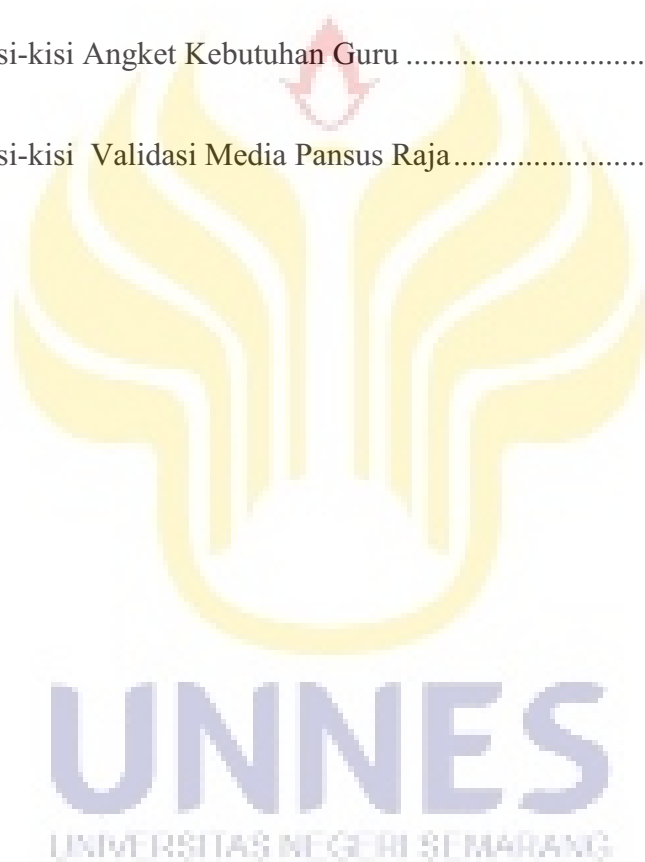
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.2 Landasan Teoretis	14
2.2.1 Media Pembelajaran.....	14
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	16
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.2.4 Jenis Media Pembelajaran.....	18
2.2.5 Papan Susun	19
2.2.6 Kedudukan Media Pembelajaran.....	20
2.2.7 Pembelajaran Aksara Jawa.....	21
2.2.8 Spesifikasi Produk.....	22
2.2.9 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Data dan Sumber Data.....	31
3.3 Teknik Pengumpulan Data	32
3.4 Instrumen Pengambilan Data	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	38
BAB III PANSUS RAJA UNTUK PEMBELAJARAN AKSARA JAWA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN SEMARANG	
4.1 Kebutuhan Siswa dan Guru Di Kabupaten Semarang Terhadap Media Pansus Raja	40
4.1.1 Kebutuhan Siswa Di Kabupaten Semarang Terhadap Media Pansus Raja	41
4.1.2 Kebutuhan Guru Di Kabupaten Semarang Terhadap Media Pansus Raja	44
4.2 Prototipe Media Pansus Raja.....	46

4.2.1	Perancangan Materi Media Pansus Raja	46
4.2.2	Perancangan Desain	48
4.2.2.1	Desain Awal Media Pansus Raja	48
4.2.2.2	Pembuatan Prototipe Media Pansus Raja.....	52
4.3	Uji Vaidasi dan Uji Materi media Pansus Raja.....	54
4.3.1	Uji Validasi Media Tahap I.....	57
4.3.2	Revisi Uji Validasi	59
4.3.2.1	Desain Revisi Media Pansus Raja.....	60
4.3.2.2	Desain Revisi Media Pansus Raja Akrilik	61
4.3.2.3	Kelebihan dan Kekurangan Media Pansus Raja	62
4.3.3	Validasi Lanjutan	63
4.3.4	Penggunaan Media Pansus Raja.....	65
4.4	Uji Coba Terbatas Media Pansus Raja.....	67
BAB V PENUTUP		68
5.1	Simpulan.....	68
5.2	Saran.....	68
DAFTAR ISI.....		70
LAMPIRAN.....		72



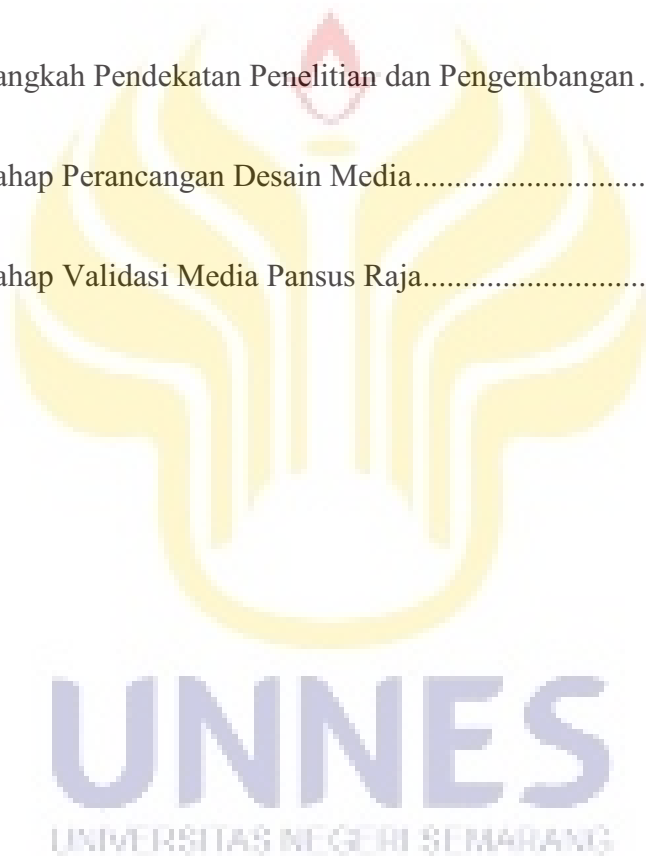
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	34
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Media Pansus Raja.....	37



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kedudukan Media Dalam Pembelajaran	17
Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	23
Bagan 3.1 Langkah Penelitian Pengembangan Menurut Sugiyono	24
Bagan 3.2 Langkah Pendekatan Penelitian dan Pengembangan	25
Bagan 3.3 Tahap Perancangan Desain Media.....	30
Bagan 3.4 Tahap Validasi Media Pansus Raja.....	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Aksara Jawa <i>Legena</i>	29
Gambar 3.2 Desain Alas Media Pansus Raja.....	31
Gambar 4.3 Aksara Jawa Yang Telah Diwarnai.....	45
Gambar 4.4 Pola Peletakkan Potongan Pada Alas Bawah.....	46
Gambar 4.5 Alas Media Pansus Raja.....	46
Gambar 4.6 Alas Media Pansus Raja Tampak Belakang.....	47
Gambar 4.7 Revisi Aksara Jawa.....	51
Gambar 4.8 Revisi Alas Pansus Raja.....	52
Gambar 4.9 Media Pansus Raja Yang Telah Divalidasi.....	53
Gambar 4.10 Petunjuk Penggunaan Media.....	54
4.11 Cara Penggunaan Media Pansus Raja.....	55

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru	61
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru.....	67
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa	72
Lampiran 4 Tabulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	76
Lampiran 5 Angket Uji Materi Media	80
Lampiran 6 Angket Validasi Media.....	83
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian	93



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar merupakan awal diperkenalkannya pembelajaran. Siswa di Sekolah Dasar mempelajari landasan materi dari berbagai mata pelajaran. Siswa di Sekolah Dasar harus menyerap landasan materi ini dengan baik, sehingga nantinya siswa tidak kesulitan melanjutkan materi pelajaran yang lebih tinggi. Siswa di Sekolah Dasar membutuhkan landasan materi dengan komponen yang ringkas, padat dan menarik. Komponen yang ringkas, padat dan menarik ini, sesuai dengan kemampuan otak siswa di Sekolah Dasar.

Siswa di Sekolah Dasar masih memiliki keinginan bermain yang tinggi, sehingga hal yang menarik perhatian mereka adalah segala sesuatu yang dapat dimainkan. Pembelajaran di Sekolah Dasar dapat didukung dengan menggunakan media sebagai sarana pembantu penyampaian materi. Media ini dapat digunakan sebagai alat permainan untuk menarik perhatian siswa. Perhatian siswa di Sekolah Dasar mudah teralihkan, maka dari itu media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan porsi yang tepat agar siswa dapat bermain dan materi dapat terserap dengan baik.

Pemerintah telah menetapkan berbagai macam mata pelajaran wajib dijenjang pendidikan Sekolah Dasar hingga sekolah menengah atas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003, pasal 37 ayat 1. Undang-undang tersebut berisi tentang penetapan mata pelajaran wajib dan

salah satunya merupakan mata pelajaran muatan lokal. Mata pelajaran muatan lokal berbeda masing-masing daerah sesuai ciri khas dan potensi daerah tersebut. Salah satu mata pelajaran muatan lokal yang merupakan kebijakan Provinsi Jawa Tengah yaitu bahasa Jawa. Dalam masyarakat Jawa Tengah, bahasa Jawa merupakan bahasa sehari-hari, akan tetapi perlu pendalaman lebih sehingga dimasukkan ke dalam kurikulum. Tujuan dimasukkannya bahasa Jawa ke dalam kurikulum yaitu agar masyarakat tidak kehilangan identitasnya sebagai orang Jawa yang paham akan budaya dan adat istiadat Jawa. Melestarikan bahasa Jawa dengan mempelajarinya di sekolah akan memudahkan siswa untuk mengenal budaya Jawa. Pengenalan bahasa Jawa ini dimulai dari Sekolah Dasar kelas III, yang dinilai sudah cukup mengerti dan mudah diarahkan.

Mata pelajaran bahasa Jawa terdapat materi aksara Jawa. Materi ini dianggap sulit oleh siswa di Sekolah Dasar. Pengenalan aksara Jawa di jenjang pendidikan Sekolah Dasar ini harus kuat, agar siswa tidak kesulitan untuk melanjutkan materi berikutnya. Pemerintah telah menetapkan kurikulum bahasa Jawa 2013 untuk Sekolah Dasar. Materi aksara Jawa pada kurikulum dimulai dari kelas III semester genap yang memiliki kompetensi dasar memahami huruf Jawa *legena* (lengkap 20 huruf). Siswa diharuskan untuk menghafal 20 *aksara legena*. Pembelajaran aksara Jawa ini dilakukan guru dengan metode ceramah, guru mengharuskan siswa untuk paham sejarah dan *aksara legena*. Materi ini cukup sulit, dilihat dari huruf aksara Jawa yang hampir mirip. Metode ceramah untuk materi aksara Jawa tidak sesuai dan tidak

mempermudah siswa untuk menghafal aksara Jawa. Hal ini membuat siswa bingung dan tertekan. Imbasnya nilai aksara Jawa siswa kurang memuaskan.

Pembelajaran aksara Jawa di Sekolah Dasar Kabupaten Semarang masih menggunakan metode ceramah dan guru sebagai pusat belajar mengajar. Guru di Kabupaten Semarang menggunakan media tradisional untuk mengenalkan aksara Jawa. Penggunaan media tradisional ini pun jumlahnya terbatas, misalnya dengan potongan kertas, gambar. Buku yang digunakan sebagai buku panduan berupa buku cetak, lembar kerja siswa (LKS) dan buku *Pepak Basa Jawa*.

Guru di Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang banyak menggunakan poster dinding aksara Jawa sebagai media pembelajaran. Siswa melihat aksara Jawa yang tertempel di dinding selagi guru menjelaskan materi aksara Jawa. Siswa juga menyimak aksara Jawa dan keterangan dari guru yang terdapat di buku cetak bahasa Jawa. Siswa akan diminta oleh guru untuk menyalin 5 huruf aksara Jawa terlebih dahulu, setelah itu guru memberikan soal untuk dituliskan Jawabannya di papan tulis kepada siswa. Guru memberikan latihan diakhir pelajaran untuk mengetahui kepehaman siswa.

Guru di Sekolah Dasar yang dapat menggunakan teknologi komputer membuat presentasi *Power Point* berisi *slide* aksara Jawa. *Slide* ini digunakan sebagai media untuk menjelaskan materi aksara Jawa. Guru menayangkan satu persatu *slide* yang berisi sejarah aksara Jawa, bagian-bagian aksara Jawa, dan tata penulisan aksara Jawa. Diakhir tayangan terdapat latihan soal aksara Jawa.

Siswa tertarik untuk mendengarkan penjelasan dari guru, karena *slide* yang ditayangkan didukung dengan warna-warna yang cerah, animasi dan suara.

Guru di Sekolah Dasar juga menggunakan media dengan aplikasi *Macromedia Flash*. Pada dasarnya media ini hampir sama dengan media *slide Power Point*. Pada media *Power Point* guru harus menjelaskan sendiri materi aksara Jawa, tetapi dengan media *Flash* terdapat animasi dengan durasi yang panjang dan dapat didukung dengan suara, sehingga guru tidak perlu menjelaskan sendiri. Media ini mempermudah guru untuk menjelaskan materi, akan tetapi siswa masih pasif hanya melihat tayangan animasi dan mendengarkan suara penjelasan saja.

Siswa di Sekolah Dasar Kabupaten Semarang membutuhkan media aksara Jawa yang dapat mengembangkan kreatifitas, daya ingat dan pemahaman. Media aksara Jawa yang digunakan siswa di Sekolah Dasar harus dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga ilmu dapat terserap maksimal. Media ini dituntut untuk bisa dijadikan alat permainan akan tetapi tidak mengurangi materi inti dari aksara Jawa. Pengembangan media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) sebagai sarana pembantu penyampaian materi aksara Jawa di Sekolah Dasar dirasa tepat. Media Pansus Raja ini disesuaikan dengan kondisi siswa di Sekolah Dasar, mulai dari tingkat kemampuan siswa, bahan yang dipilih aman untuk siswa, dan warna yang menarik perhatian siswa.

Media Pansus Raja ini akan meningkatkan kreatifitas siswa sekaligus memudahkan siswa untuk mengidentifikasi dan mengenal aksara Jawa. Siswa

akan mudah mengingat setiap huruf aksara Jawa karena media Pansus Raja ini merupakan papan susun setiap huruf aksara Jawa. Media ini mengajak siswa secara aktif untuk menyusun setiap komponen huruf aksara Jawa. Apabila siswa berulang kali menyusun aksara Jawa menggunakan Pansus Raja ini maka siswa dapat menghafal aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media Pansus Raja ini tidak terbatas waktu dan tempat karena berukuran kecil sehingga mudah dibawa dan tidak memberatkan siswa. Siswa dapat menggunakan media Pansus Raja ini dimana pun tanpa takut akan basah atau rusak. Media Pansus Raja ini sangat cocok untuk materi aksara Jawa siswa di Sekolah Dasar kelas III di Kabupaten Semarang.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ditemukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1). Siswa di Sekolah Dasar kesulitan mengenali dan mengidentifikasi aksara Jawa.
- 2). Siswa kesulitan membedakan setiap huruf aksara Jawa yang hampir mirip satu dengan yang lain.
- 3). Penggunaan media untuk materi aksara Jawa sangat terbatas.
- 4). Siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran karena guru yang mendominasi proses pembelajaran.
- 5). Porsi pembelajaran materi aksara Jawa sedikit.
- 6). Hasil evaluasi siswa kurang memuaskan.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah siswa kesulitan mengidentifikasi aksara Jawa dan siswa kesulitan menghafal setiap huruf aksara Jawa karena bentuk setiap huruf yang hampir mirip.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1). Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) untuk pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang?
- 2). Bagaimana pengembangan media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) untuk pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang?
- 3). Bagaimana validasi ahli terhadap media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) untuk pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1). Mendiskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) untuk pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang.

- 2). Mengembangkan media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) untuk pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang.
- 3). Mendiskripsikan validasi ahli terhadap media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) untuk pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat menambah khasanah penelitian pengembangan pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran pengenalan aksara Jawa siswa di Sekolah Dasar kelas III.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ditujukan bagi siswa, guru dan bagi sekolah adalah sebagai berikut.

1). Bagi Siswa

Siswa mendapat media pembelajaran aksara Jawa yang menarik sehingga akan mudah menghafal dan paham aksara Jawa yang dipelajari dan mendapatkan nilai yang baik. Media Pansus Raja ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa mempelajari aksara Jawa. Siswa akan tertarik dengan pembelajaran aksara Jawa sehingga tidak

merasa jenuh dan ketakutan menghadapi aksara Jawa.

2). Bagi Guru

Guru mendapat bantuan untuk menyampaikan materi aksara Jawa berupa media Pansus Raja yang memudahkan kerja guru. Guru dapat menarik minat siswa untuk belajar aksara Jawa. Guru akan mudah mengkondisikan kelas dan menciptakan suasana belajar mengajar yang baik sehingga siswa mendapat hasil belajar yang memuaskan.

3). Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menambah inventaris media di sekolah. Media pansus raja ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga meningkatkan kualitas sekolah. Bagi sekolah media ini dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar disekolah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Media aksara Jawa pernah dikembangkan oleh beberapa peneliti. Beberapa penelitian yang mendahului penelitian pengembangan Pansus Raja ini antara lain yaitu jurnal Aini (2003) yang berjudul *Intructional Media in English Teaching for Young Learners*, jurnal Katmada (2014) yang berjudul *Implementing a Game for Supporting Learning in Mathematics*, skripsi Rosya (2006) dengan judul “*Pengembangan Aplikasi Swiss Mix dalam Peningkatan Membaca Huruf Jawa Kelas 3 SD Negeri 3 Kancilan Kabupaten Jepara*”, dan skripsi Irna (2012) berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Huruf Jawa Berbasis Game Animasi*”.

Penelitian yang dilakukan oleh Aini (2003) yang berjudul “*Intructional Media in English Teaching for Young Learners*”, menunjukkan hasil penemuan yang sama dengan penelitian ini yaitu keterbatasan media pembelajaran. Aini menemukan media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar masih terbatas. Temuan Aini tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan media Pansus Raja ini yaitu guru Sekolah Dasar masih kesulitan untuk menemukan atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi aksara Jawa.

Media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar dapat digunakan sebagai alat permainan dan alat penyampaian materi pelajaran sekaligus. Media pembelajaran sebagai alat permainan dapat berupa media berbasis komputer tau media tradisional. Media berbasis komputer sebagai alat permainan telah

dikembangkan oleh Katmada (2014) yang berjudul *Implementing a Game for Supporting Learning in Mathematics* menunjukkan media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat permainan guna menyampaikan materi pembelajaran. Katmada menggunakan permainan komputer untuk membantu mempelajari Matematika. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Katmada, media Pansus Raja ini juga dapat digunakan sebagai alat permainan yang membantu mempelajari aksara Jawa untuk siswa Sekolah Dasar.

Media pembelajaran aksara Jawa pernah dikembangkan oleh Rosya (2006) dalam penelitiannya dengan judul “*Pengembangan Aplikasi Swiss Mix dalam Peningkatan Membaca Huruf Jawa Kelas 3 SD Negeri 3 Kancilan Kabupaten Jepara*”. Rosya menggunakan media berbasis komputer dengan aplikasi *Swiss Mix* sebagai media mempelajari aksara Jawa. Penelitian yang dilakukan Rosya ini memiliki subyek penelitian yang sama dengan penelitian Pansus Raja yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian Rosya dan penelitian Pansus Raja memiliki tujuan yang hampir serupa yaitu mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa *legena* sebagai dasar pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Dalam mengembangkan media pembelajaran Rosya memilih menggunakan media berbasis komputer, sedangkan penelitian Pansus Raja menggunakan media pembelajaran berbasis media tradisional, dengan alasan sarana dan prasarana komputer di Kabupaten Semarang yang kurang memadai.

Pengembangan media pembelajaran aksara Jawa berbasis komputer juga pernah dilakukan oleh Irna (2012) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Huruf Jawa Berbasis Game Animasi*”. Irna

menggunakan permainan *animasi* sebagai media pembelajaran aksara Jawa. Penelitian yang dilakukan Irna mengambil subjek penelitian siswa kelas V Sekolah Dasar yang memiliki materi aksara Jawa yang lebih banyak dari pada kelas III, yaitu mencakup aksara Jawa *nglegena*, *sandhangan*, dan *pasangan*.

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa media Pansus Raja efektif diterapkan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menjadi bukti bahwa terdapat penelitian yang hampir serupa dengan penelitian ini akan tetapi terdapat banyak perbedaan dari segi objek penelitian dan subjek penelitian. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk pengenalan aksara Jawa kelas III Sekolah Dasar sangat diperlukan, sehingga Pansus Raja tepat untuk media pengenalan aksara Jawa.

2.2 Landasan Teoretis

Penelitian ini membutuhkan dasar atau landasan teori yang digunakan untuk pedoman langkah-langkah selanjutnya. Media Pansus Raja sebagai pengenalan aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar ini dilandasi oleh teori yang baku. Landasan teori ini dibutuhkan agar penelitian ini tidak menyimpang dari topik utama. Landasan teori sebagai acuan pembuatan penelitian ini. Landasan teori yang dipilih adalah sebagai berikut.

2.2.1 Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari '*medium*' yang berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti "perantara atau pengantar" (Djamarah, 2010:120). Dalam bahasa Indonesia kata '*medium*' diartikan sebagai "antara' atau "sedang". Media dilihat dari segi pendidikan adalah sebagai perantara atau penghubung antara pengajar, materi pelajaran dan peserta didik. Media tersebut selanjutnya dikenal dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dalam Arsyad, 2013: 3). Media pembelajaran di sekolah selaras dengan mata pelajaran yang diajarkan. Secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne' dan Briggs dalam Arsyad, 2013: 3).

Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran dapat berupa apa saja, sejalan dengan perkembangan tersebut Hamidjojo memberi batasan media pembelajaran. Batasan tersebut merujuk kepada semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Jadi media pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru baik

berupa media cetak atau pun elektronik dan media pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara, atau penghubung antara siswa, materi penelajaran dan guru. Selain fungsi tersebut menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2013:10), media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang digunakan oleh perorangan, kelompok, atau kelompok jumlah besar, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Fungsi motivasi media pembelajaran dapat menciptakan minat dan merangsang siswa untuk bertindak. Efek dari tindakan ini diharapkan akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi siswa menuju hasil belajar yang memuaskan. Selain memotivasi siswa untuk bertindak, media pembelajaran digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Informasi yang diberikan kepada siswa mengacu pada materi pelajaran yang sesuai kurikulum yang telah ditetapkan. Media pembelajaran dapat berfungsi juga sebagai pengantar pembelajaran, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Media pembelajaran yang mengandung informasi harus melibatkan siswa, baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan melihat psikologis siswa, yang mengacu pada prinsip-prinsip belajar agar dapat

menyiapkan instruksi yang efektif. Media pembelajaran harus menyenangkan dan memberikan pengalaman yang memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Merujuk dari fungsi media pembelajaran, manfaat yang dapat secara langsung dirasakan baik oleh guru maupun siswa yaitu mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Manfaat lain yang menunjukkan media pembelajaran berperan penting pada proses belajar mengajar menurut Susilana (2007: 9) adalah sebagai berikut.

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis (belum berbentuk).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuannya.
- e. Memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama.

Manfaat lain yang dapat dirasakan dengan menggunakan media

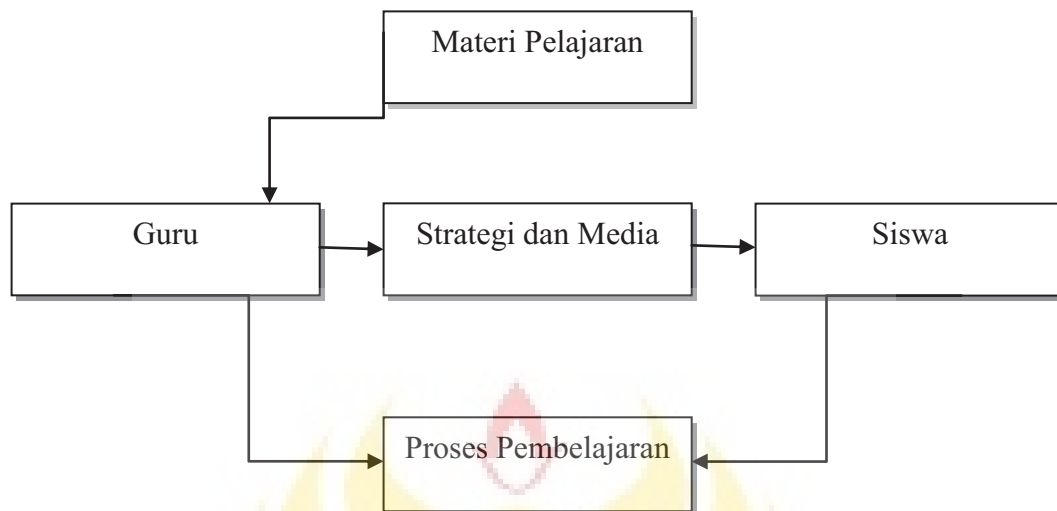
Media pembelajaran harus digunakan sesuai materi pembelajaran. Ketepatan pemilihan media pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman siswa akan materi yang dipelajari. Pemilihan media pembelajaran dapat dilihat dari jenis media pembelajaran. Seels & Glasglow (dalam Arsyad, 2013: 15) membagi media pembelajaran menjadi dua kategori menurut perkembangan teknologi, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Media tradisional dibagi menjadi media visual, audio dan media audio visual. Dalam media visual terdapat media visual yang dapat diproyeksikan dan

media visual yang tidak dapat diproyeksikan. Media visual yang dapat diproyeksikan seperti proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *Slides*, *Filmstrips*. Media visual yang tidak dapat diproyeksikan sangat beragam misalnya gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu. Media audio dapat berupa rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*. Media audio visual dapat berupa film, televisi, dan video.

Media teknologi mutakhir lebih banyak menggunakan komputer dan jaringan internet. Media teknologi mutakhir dibagi menjadi dua yaitu media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor. Media berbasis telekomunikasi dapat berupa *telekonfren*, kuliah jarak jauh. Media berbasis mikroprosesor dapat berupa *Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, *Hypermedia*, *Compact (video disc)*.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan bahan pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Djumarah, 2010: 120). Secara lebih jelas kedudukan media dapat digambarkan dalam diagram seperti berikut.



Bagan 2.1 Kedudukan Media dalam Pembelajaran

2.2.2 Papan Susun

Papan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis. Arti kata susun adalah kelompok atau kumpulan yang tidak berapa banyak, tumpuk, seperangkat barang yang (diatur) bertingkat-tingkat atau rangkap (yang menindih-nindih). Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan atau mainan. Dapat disimpulkan bahwa permainan papan susun yaitu benda yang digunakan untuk bermain, terbuat dari kayu tipis sebagai alas serta kumpulan potongan-potongan bentuk yang harus disusun diatas alas agar menjadi bentuk yang utuh.

Papan susun dalam penelitian ini hampir serupa dengan *puzzle*. Menurut Patmonodewo (dalam Misbach, 2010: 5) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. *Puzzle* merupakan alat permainan

edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Cara permainan *puzzle* yaitu memasangkan potongan berpola dengan tepat sehingga menjadi satu kesatuan utuh. Permainan papan susun juga menggunakan cara permainan yang sama yaitu dengan memasangkan potongan bentuk menjadi satu kesatuan, perbedaannya papan susun lebih sederhana dan ringkas. Papan susun hanya terdiri dari 2-4 potongan bentuk saja, sedangkan *puzzle* biasanya terdiri dari banyak potongan, 4, 10, 15, 20 potongan dan seterusnya tergantung tingkat kesulitan *puzzle* tersebut.

2.2.3 Pembelajaran Aksara Jawa

Aksara Jawa dikenalkan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar. Siswa kelas III Sekolah Dasar telah dapat membaca dan menulis, sehingga materi aksara Jawa dianggap dapat dimengerti. Bentuk dan penulisan aksara Jawa berbeda dengan penulisan huruf latin yang telah dipelajari siswa sejak taman kanak-kanak. Pengenalan aksara Jawa harus menggunakan strategi yang tepat agar siswa tidak kesulitan belajar. Siswa kelas III Sekolah Dasar mengenal aksara Jawa dimulai dengan tujuan mempelajari aksara Jawa. Setelah siswa paham tujuan mempelajari aksara Jawa barulah masuk ke dalam materi seperti tertuang dalam kurikulum 2013, semester gasal KD. 3.4. Mengenal aksara Jawa *legena* (10 huruf), KD. 4.4 Membaca dan menulis aksara Jawa *legena* (10 huruf), dan semester genap KD. 3.4 Memahami huruf Jawa *legena* (lengkap 20 huruf), KD. 4.4 Membaca dan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa *legena* (lengkap 20 huruf).

2.2.4 Spesifikasi Produk

Media Pansus Raja merupakan media pembelajaran untuk materi aksara Jawa. Nama Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) dipilih berdasarkan aspek pembangun media itu sendiri. Aspek tersebut dari media yang berbentuk papan, untuk menyusun aksara Jawa. Bentuk media Pansus Raja menyerupai *puzzle* dengan potongan huruf aksara Jawa yang berwarna-warni. Media Pansus Raja termasuk jenis media peraga. Penggunaan media Pansus Raja sama dengan penggunaan *puzzle*, potongan huruf aksara Jawa dirangkai di atas papan yang telah disediakan, sesuai dengan kata atau kalimat yang diinginkan. Produk Pansus Raja (Papan Susun Akasara Jawa) merupakan media yang dirancang agar aman dan mudah digunakan untuk siswa Sekolah Dasar. Rincian produk Pansus Raja adalah sebagai berikut.

- (a) Pansus Raja ini terbuat dari bahan semi kayu (MDF) yang ringan dan ramah lingkungan.
- (b) Terdiri dari dua bagian utama yaitu balok berpola sebagai alas susun dan potongan-potongan aksara Jawa.
- (c) Alas susun dibuat berbentuk balok berpola dengan ketebalan 4 cm, yang terdiri dari dua lapisan setiap lapisan memiliki ketebalan 2 cm.
- (d) Panjang total alas susun yaitu 26 cm, dan lebar 11 cm, yang seluruhnya terbagi dalam 5 bilik, masing-masing dengan ukuran 5x10 cm.
- (e) Terdapat panduan pola garis di dalam setiap bilik, sehingga memudahkan untuk merangkai setiap aksara.

- (f) Potongan-potongan aksara Jawa dibuat dengan bentuk yang sederhana sehingga tidak membuat siswa bingung, tetapi dicat dengan warna yang menarik.
- (g) Pansus Raja dicat dengan warna yang cerah sehingga siswa tertarik dan tidak mudah bosan.
- (h) Setiap bilik Pansus Raja dapat disambung dan dilepas engselnya, jadi memudahkan untuk dibawa kemana-mana tanpa memakan tempat yang banyak.

2.2.5 Kerangka Berpikir

Aksara adalah salah satu ciri khas dari suatu daerah. Aksara yang terdapat di pulau Jawa yaitu aksara Jawa. Aksara Jawa telah digunakan sejak empat abad yang lalu, hal ini menandakan bahwa aksara Jawa dapat sejalan dengan perkembangan jaman. Aksara Jawa yang masih ada hingga sekarang tidak lepas dari usaha pelestarian. Usaha pelestarian ini salah satunya dengan terus digunakan dan diajarkan dari generasi ke generasi berikutnya.

Penggunaan aksara Jawa dalam kehidupan sehari-hari semakin berkurang. Penggunaan aksara Jawa dapat dilihat dari penulisan cagar budaya seperti candi dan keraton. Penulisan nama jalan di beberapa daerah seperti Yogyakarta menggunakan aksara Jawa. Penggunaan aksara Jawa dimasyarakat umum hanya sebatas itu saja. Aksara Jawa perlu diajarkan secara formal agar tidak hilang. Aksara Jawa masuk ke dalam materi muatan lokal bahasa Jawa yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar.

Media pembelajaran digunakan untuk penyampaian informasi dari guru kepada siswa dan sarana pembantu pembelajaran materi. Media akan mempermudah tugas guru dalam penyampaian materi yang sulit. Siswa akan mudah menerima materi dengan menggunakan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

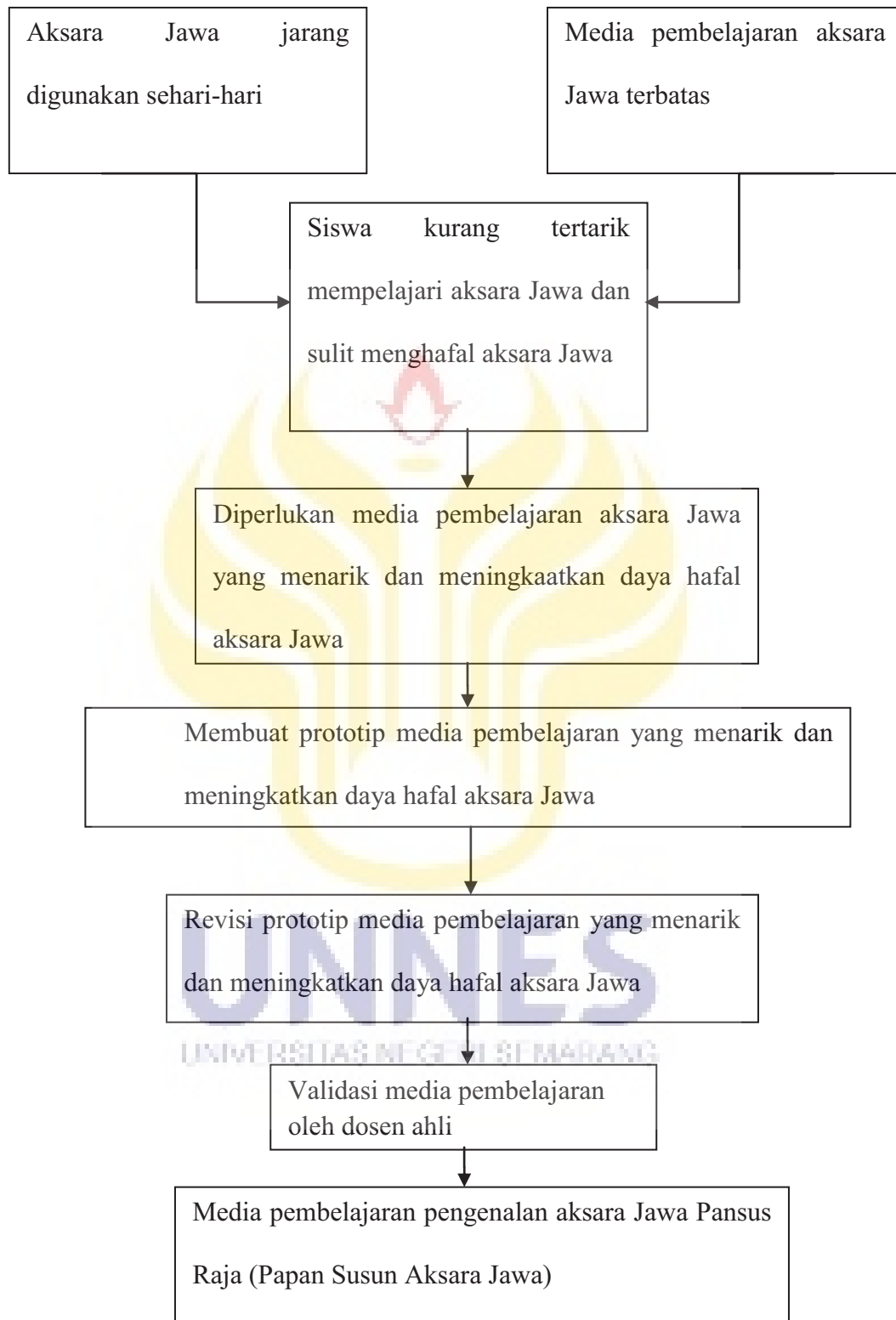
Media Pansus Raja merupakan media pembelajaran yang berbentuk papan susun aksara Jawa. Media Pansus Raja dirancang agar mudah digunakan oleh siswa dan guru. Media Pansus Raja menggunakan papan yang ringan dan memiliki warna yang menarik. Media Pansus Raja dilengkapi dengan garis panduan agar siswa tidak bingung dalam merangkai aksara Jawa. Media Pansus Raja dapat digunakan sewaktu-waktu dan dimana saja, karena media Pansus Raja memiliki bentuk yang ringkas dan ringan. Tujuan media Pansus Raja yaitu untuk membantu siswa mengenal aksara Jawa dengan baik dan menyenangkan, sehingga dapat dipahami oleh siswa. Siswa yang menggunakan media Pansus Raja diharapkan dapat memahami, membaca, dan menulis aksara Jawa. Media Pansus Raja dapat meningkatkan hasil belajar aksara Jawa siswa.

Pembelajaran aksara Jawa di Sekolah Dasar pada kelas rendah harus menyesuaikan psikologis siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa tidak bosan dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Media Pansus Raja merupakan media yang tepat untuk mengenal aksara Jawa. Media Pansus Raja akan membantu siswa mengenal aksara Jawa per aksara. Siswa dapat menyusun setiap huruf aksara Jawa dari tahap awal. Siswa yang menggunakan

media Pansus Raja akan merasa seperti sedang bermain, padahal sesungguhnya mereka belajar aksara Jawa.

Media Pansus Raja akan merangsang motorik siswa untuk berkembang. Siswa yang menggunakan media Pansus Raja akan aktif menyusun *puzzle* hingga membentuk aksara yang benar. Kegiatan menyusun yang berulang-ulang tersebut membuat siswa memahami aksara Jawa setiap hurufnya. Siswa akan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta kegiatan belajar mengajar yang baik.

Siswa yang menggunakan media Pansus Raja secara maksimal akan meningkatkan hasil belajar. Apabila hasil belajar meningkat maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Tujuan pemerintah melestarikan budaya Jawa akan tercapai. Media Pansus Raja dapat dikatakan merupakan media yang cocok untuk pengenalan aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar.



Bagan 2.2 Kerangka Berfikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan dari penelitian ini yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang membutuhkan media aksara Jawa yang dapat mempermudah pemahaman aksara Jawa. Media tersebut harus memiliki bentuk yang menarik serta mudah digunakan agar siswa hasil pembelajaran yang baik.

Dari kebutuhan siswa dan guru di Kabupaten Semarang menghasilkan produk media Pansus Raja yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa. Media Pansus Raja terbuat dari bahan akrilik yang kuat tetapi ringan dan memiliki warna yang menarik. Media Pansus Raja terdiri dari dua bagian yaitu alas dan potongan aksara Jawa.

Media Pansus Raja telah diuji validasi media dan uji materi oleh dosen ahli. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa dari segi bahan, desain dan estetika media Pansus Raja telah mendapat nilai maksimal 64, sehingga layak dijadikan media pembelajaran aksara Jawa. Hasil uji materi menunjukkan bahwa dari segi jenis huruf dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku media Pansus Raja telah mendapat nilai 26 dari total nilai 28, sehingga media Pansus Raja telah memenuhi syarat untuk dijadikan media aksara Jawa kelas III Sekolah Dasar.

Uji coba terbatas dilakukan di SD N 1 Bawen dan SD Mardi Rahayu 1 Ungaran untuk melihat efektivitas media Pansus Raja. Uji coba dilakukan dengan pre test dan post tes. Hasil rata-rata nilai di SD N 1 Bawen yaitu pre test 72.5 dan post test yaitu 81.9. Rata-rata ilia di SD Mardi Rahayu 1 yaitu pre test 66.8 dan post test yaitu 67.4. Gabungan peningkatan nilai antara pre test dan post test kedua sekolah yaitu 9.4. Berdasarkan hasil uji validasi, uji materi dan uji coba terbatas dapat disimpulkan bahwa media Pansus Raja cocok digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka saran untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media Pansus Raja perlu digunakan secara maksimal oleh sekolah dan guru kelas III Sekolah Dasar karena media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Guru dapat menggunakan media Pansus raja dengan metode,desai atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas.
- 3) Media Pansus Raja perlu digunakan orang tua siswa sebagai media pembelajaran aksara Jawa di rumah karena dapat mempermudah memahami aksara Jawa.

- 4) Media Pansus Raja perlu mendapat perhatian dari Pemerintah Daerah untuk lebih dikembangkan agar dapat menjadi media pembelajaran untuk seluruh Sekolah Dasar di Kab. Semarang.
- 5) Perlu diadakan penelitian lanjutan mengenai keefektifan media Pansus Raja sehingga dapat diketahui pengaruh media Pansus Raja terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa.



DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Wildan Nurul. 2013. *Intructional Media in English Teaching for Young Learners*. Diakses kutip dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/download/350/239>. (pada 6 Maret 2016, pukul 11.03).
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penernitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Bewafa, Sakilah. 2015. *Developing Teaching Media of Kangaroo Smart Frieze to Enrich Elementary School Student*. Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/elt/article/download/7926/5483>. (pada 6 Maret 2016, pukul 11.08).
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekowati, Venny Indria. 2012. *Javanese Letters: Symbols of Javanese Cicilization: (Introduction, History, Philosophical Values, Learning Methods, Utilizations, Touch of Technology I Javanese Letter*. Diakses dari [http://pu.edu.pk/images/journal/JEE/PDF-Files/JEE-18\(1-2\)%20No_3.pdf](http://pu.edu.pk/images/journal/JEE/PDF-Files/JEE-18(1-2)%20No_3.pdf). (pada 6 Maret 2016, pukul 11.15).
- Gerlach, V. G. dan Ely, D. P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Irna, Nurwijayanti. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Huruf Jawa Berbasis Game Animasi*. Unnes.
- Katmada, Aikaterini. 2014. *Implementing a Game for Supporting Learning in Mathematics*. Diakses dari <http://www.ejel.org/issue/download.html?idArticle=284>. (pada 6 Maret 2016, pukul 11.07).
- Latuheru, J. D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Moore, David Cooper. 2013. *Bringing the World to School: Integrating News and Media Literacy in Elementary Classrooms*. Diakses dari <http://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1116&context=jmle>. (pada 6 Maret 2016, pukul 11.09).

- Muzamil Misbach. (2010). *Economics Journal*. (diakses dari <http://economics.jurnal.Blogspot.com/2010/09/fasilitas-belajar.html>).
- Prasetya, Lanang. 2016. *Media Puzzle*. Diakses dari http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach. (pada 3 April 2016, pukul 21.00).
- Riyadi, Agung .1996. *Industri dan Permasalahan*. BPFE. Yogyakarta.
- Rosya. 2006. *Pengembangan Aplikasi Swiss Mix dalam Peningkatan Membaca Huruf Jawa Kelas 3 SD Negeri 3 Kancilan Kabupaten Jepara*. Unnes.
- Smaldino, E Sharon. Deborah L, Lowter. James D, Russell. 2011. *Teknologi Instruksional dan Media Pembelajaran*. Jakarta Kencana
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wikipedia. *Aksara Jawa*. Diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Aksara_Jawa. (pada 28 Maret 2016, pukul 14.00)..
- Yien, Jui Mei. 2011. *A Game-Based Learning Approach to Improving students' : Learning Achievementts in a Nutrition Couse*. Diakses dari <http://www.tojet.net/articles/v10i2/1021.pdf>. (pada 6 Maret 2016, pukul 11.20).