



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* AKSARA  
JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
MEMBACA DAN MENULIS SISWA KELAS IV SD N  
SALAMSARI**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Genjek Susilowati  
1401415116**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Flash Card* Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SD N Salamsari"

Karya

Nama : Genjek Susilowati

Nim : 1401415116

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Semarang, 9 Mei 2019

Pembimbing

  
Drs. Isa Anwar, M.Pd  
NIP 196008201987031003



  
Dr. Deni Setiawan, S.Sn.M.hum  
NIP 198005052008011015

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Flash Card* Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SD N Salamsari"

Karya

Nama : Genjek Susilowati

Nim : 1401415116


Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin tanggal 27 Mei 2019


Semarang, 01 Juli 2019

### Panitia Ujian


  
Ketua,  
Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Sekretaris,  
  
Farid Amadi, S.Komp., M.Kom, Ph.D  
NIP 197701262008121003

Penguji I

  
Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd  
NIP 195805171983032002

Penguji II

  
Drs. Jairo, M.Pd  
NIP. 195408151980031004

Penguji III



Dr. Deni Setiawan, S.sn, M.hum  
NIP 198005052008011015

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Genjek Susilowati

Nim : 1401415116

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa Untuk  
Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas  
IV SD N Salamsari.*

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atas temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Mei 2019

Peneliti,



Genjek Susilowati

NIM 1401415116

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“ Ngelmu iku kalakone kanthi laku  
Lekase lawan kas tegese kas nyatosani  
Setya budaya pangekese durangkara”

“Ilmu itu bisa dipahami / dikuasai harus dengan cara”

“Cara pencapaiannya dengan berusaha keras memperkokoh karakter”

“Karakter yang baik akan menjauhkan diri dari watak angkara”

(Serat Wedhatama karya Gusti Pangeran Adipati Arya Sri Mangkunegoro IV)

*Artinya:* Orang mencari ilmu itu harus melalui lelaku, harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, bisa mendapatkan kesentosaan, dan menyingkirkan angkara murka, Ilmu yang baik akan sangat berguna dan membawa manfaat untuk diri sendiri dan orang lain, ilmu yang didasari dengan budi pekerti dapat mengalahkan sikap jahat atau sombong

### Persembahan

*Skripsi ini saya persembahkan untuk:*

*Kedua orang tua saya yang saya sayangi yaitu (bapak parmin dan ibu pariyah) yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dan doa terindahny, Almamater tercinta (Jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Semarang)*

## ABSTRAK

**Susilowati, Genjek.** 2019. *Pengembangan Media Flash Card Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SD N Salamsari*. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Dr. Deni Setiawan, S.Sn.M.hum.351 halaman.

Berdasarkan data hasil pra-penelitian melalui data wawancara dan observasi di kelas IV SD N Salamsari, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa belum optimal dan belum ada media aksara Jawa yang digunakan, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar bahasa Jawa memiliki rerata rendah. Sehingga perlu dikembangkan media *flash card* aksara Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *flash card* aksara Jawa.

Jenis penelitian ini adalah *Research and development* yang diadopsi dari model pengembangan menurut Sugiyono. Hasil pengembangan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk uji skala kecil dipilih 10 siswa dan uji skala besar sejumlah 31 siswa di SD N Salamsari. Data penelitian ini diperoleh dari wawancara, respon tanggapan siswa dan guru, serta *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data awal menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data akhir menggunakan uji *t-test* dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* aksara Jawa layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 96,7% dengan kategori sangat layak dan oleh ahli media mendapat persentase sebesar 93,8% dengan kriteria sangat layak. Tanggapan siswa mendapat persentase sebesar 99,4% dengan kriteria sangat antusias dan tanggapan guru sebesar 100% dengan kriteria sangat antusias. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan *n-gain*. Pada keterampilan membaca aksara Jawa mengalami peningkatan *n-gain* sebesar 0,483 dengan kategori sedang. Keterampilan menulis aksara Jawa mengalami peningkatan *n-gain* sebesar 0,487 dengan kriteria sedang. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji *t-test (paired sample test)* keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dengan bantuan SPSS, pada output diketahui  $\text{sig (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar bahasa Jawa sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* aksara Jawa.

Simpulan dari penelitian ini yaitu bahwa media *flash card* aksara Jawa layak dan efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa terhadap hasil belajar siswa. Saran yang diberikan yaitu media *flash card* aksara Jawa dapat dikembangkan pada materi bahasa Jawa lain, misalnya penganalan tokoh pewayangan.

**Kata kunci:** Bahasa Jawa, *Flash card* aksara Jawa, Keterampilan membaca dan menulis

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SD N Salamsari”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fathur Rahman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan studi kepada peneliti di kampus konservasi UNNES;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd. Dekan fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan lancar;
4. Dr. Deni Setiawan,S.sn.M.hum Dosen Pembimbing Utama dan Penguji III, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi dapat peneliti selesaikan dengan lancar;
5. Dr. Sri Sulistyorini,M.Pd. Dosen Penguji I
6. Drs. Jaino,M.Pd Dosen Penguji II
7. Ghanis Putra Widanarto,S.Pd,M.Pd Ahli media yang telah memberikan bimbingan untuk validasi media.
8. Ermi Dyah Kurnia,S.S.M.Hum Ahli materi yang telah memberikan bimbingan untuk validasi materi.
9. Kepala Sekolah SD N Salamsari yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
10. Seluruh Siswa Kelas IV SD N Salamsari
11. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini, mendapat karunia dan kemuliaan dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 9 Mei 2019

Peneliti



Genjek Susilowati

1401415116



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.7 Spesifikasi Produk.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoritis .....	16
2.1.1 Hakikat Belajar .....	16
2.1.1.1 Pengertian Belajar.....	16
2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	17
2.1.2 Teori Belajar.....	19
2.1.3 Hasil Belajar .....	22
2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar .....	22
2.1.3.2 Penilaian Hasil Belajar .....	23

2.1.3.3	Teknik Penilaian Hasil Belajar .....	23
2.1.3.3.1	Penilaian Sikap .....	23
2.1.3.3.2	Penilaian Pengetahuan .....	25
2.1.3.3.3	Penilaian Keterampilan.....	25
2.1.4	Hakikat Pembelajaran.....	26
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran .....	26
2.1.4.2	Komponen Pembelajaran.....	26
2.1.5	Pembelajaran Bahasa Jawa.....	28
2.1.5.1	Hakikat Bahasa .....	28
2.1.5.2	Bahasa Jawa.....	29
2.1.5.3	Aksara Jawa .....	31
2.1.6	Keterampilan Membaca.....	33
2.1.7	Keterampilan Menulis .....	37
2.1.8	Hakikat Pengembangan .....	39
2.1.9	Media Pembelajaran .....	44
2.1.9.1	Pengertian Media .....	44
2.1.9.2	Fungsi Media .....	45
2.1.9.3	Manfaat Media.....	47
2.1.9.4	Jenis-Jenis Media.....	49
2.1.9.5	Kriteria Pemilihan Media .....	50
2.1.9.6	Evaluasi Media .....	54
2.1.10	Media <i>Flash Card</i> .....	56
2.1.10.1	Pengertian Media <i>Flash Card</i> .....	56
2.1.10.2	Kelebihan Media <i>Flash Card</i> .....	56
2.1.10.3	Cara Pembuatan Media <i>Flash Card</i> .....	58
2.1.10.4	Persiapan Penggunaan Media <i>Flash Card</i> .....	59
2.1.10.5	Cara menggunakan Media <i>Flash Card</i> .....	60
2.2	Kajian Empiris .....	61
2.3	Kerangka Berfikir .....	68
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Desain Penelitian .....	72

3.1.1	Prosedur Penelitian .....	73
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	80
3.2.1	Tempat Penelitian .....	80
3.2.1	Waktu Penelitian .....	80
3.3	Data, Sumber Data, Subyek Penelitian.....	81
3.3.1	Data, Sumber Data.....	81
3.3.2	Subyek Penelitian .....	81
3.4	Variabel Penelitian .....	82
3.4.1	Variabel Bebas.....	82
3.4.2	Variabel Terikat.....	82
3.5	Definisi Operasional Variabel .....	83
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	84
3.6.1	Teknik Tes .....	84
3.6.2	Teknik Non Tes .....	86
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Reliabilitas .....	88
3.7.1	Uji Kelayakan .....	88
3.7.2	Uji Validitas.....	89
3.7.3	Uji Reliabilitas.....	92
3.8	Teknik Analisis Data .....	97
3.8.1	Teknik Analisis Data Awal.....	97
3.8.1.1	Uji Normalitas .....	97
3.8.1.2	Uji Homogenitas.....	98
3.8.2	Teknik Analisis Data Akhir.....	98
3.8.2.1	Uji <i>t-test</i> .....	98
3.8.2.2	Uji <i>n-gain</i> .....	99
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian.....	100
4.1.1	Perancangan Produk .....	100
4.1.1.1	Potensi dan Masalah .....	100
4.1.1.2	Pengumpulan Data.....	101
4.1.1.2.1	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	103

4.1.1.2.2	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru .....	103
4.1.2	Hasil Produk .....	104
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	109
4.1.3.1	Validasi Kelayakan Desain.....	109
4.1.3.2	Revisi Desain.....	112
4.1.3.3	Hasil Uji Coba Produk (Skala Kecil) .....	118
4.1.3.4	Hasil Uji Coba Pemakaian (Skala Besar) .....	124
4.1.4	Hasil Analisis Data .....	131
4.1.4.1	Hasil Analisis Data Awal .....	131
4.1.4.1.1	Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	131
4.1.4.1.2	Hasil Uji Normalitas.....	134
4.1.4.1.3	Hasil Uji Homogenitas .....	136
4.1.4.2	Hasil Analisis Data Akhir.....	137
4.1.4.2.1	Uji <i>T-Test</i> .....	137
4.1.4.2.2	Uji <i>N-Gain</i> .....	139
4.2	Pembahasan .....	140
4.2.1	Hasil Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Aksara Jawa .....	141
4.2.2	Hasil Validasi Kelayakan Media <i>Flash Card</i> Aksara Jawa .....	144
4.2.3	Hasil Keefektifan Media <i>Flash Card</i> Aksara Jawa.....	146
4.2.4	Hasil Kepraktisan Media <i>Flash Card</i> Aksara Jawa .....	150
4.3	Implikasi Penelitian .....	151
4.3.1	Implikasi Teoritis.....	152
4.3.2	Implikasi Praktis .....	153
4.3.3	Implikasi Pedagogis.....	154
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan.....	155
5.2	Saran .....	156
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>158</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>163</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	81
Tabel 3.2 Kelayakan Media dan Materi .....	89
Tabel 3.3 Perhitungan Validitas Konstruk Keterampilan Membaca Aksara Jawa .....	91
Tabel 3.4 Hasil perhitungan validitas konstruk keterampilan membaca .....	91
Tabel 3.5 Perhitungan validitas konstruk keterampilan menulis aksara Jawa.	92
Tabel 3.6 Hasil perhitungan validitas konstruk keterampilan menulis .....	92
Tabel 3.7 Hasil penilaian keterampilan membaca aksara Jawa oleh tiga rater.	94
Tabel 3.8 Hasil penilaian keterampilan menulis aksara Jawa oleh tiga rater...	94
Tabel 3.9 Hasil <i>uji two way anova</i> keterampilan membaca aksara Jawa .....	95
Tabel 3.10 Nilai reliabilitas uji instrument keterampilan membaca askara Jawa .....	95
Tabel 3.11 Hasil <i>uji two way anova</i> keterampilan menulis aksara Jawa .....	96
Tabel 3.12 Nilai reliabilitas uji instrument keterampilan menulis aksara Jawa	96
Tabel 3.13 Interpretasi indeks Gain .....	99
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Media .....	110
Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil validasi materi .....	111
Tabel 4.3 Revisi Kelayakan Media <i>Flash Card</i> Aksara Jawa .....	112
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Setelah di Revisi .....	114
Tabel 4.5 Revisi kelayakan materi pada media <i>flash card</i> aksara Jawa .....	115
Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil validasi materi setelah direvisi .....	116
Tabel 4.7 Rekapitulasi <i>Pretest dan Posttest</i> Keterampilan Membaca aksara Jawa pada Uji Coba Skala Kecil .....	119
Tabel 4.8 Rekapitulasi <i>Pretest dan Posttest</i> Keterampilan Menulis aksara Jawa pada Uji Coba Skala Kecil .....	120
Tabel 4.9 Rekapitulasi Angket kepraktisan siswa terhadap media <i>flash card</i> aksara Jawa pada uji skala kecil .....	123
Tabel 4.10 Rekapitulasi Angket kepraktisan guru terhadap media <i>flash card</i> aksara Jawa pada uji skala kecil .....	124

Tabel 4.11 Hasil <i>Pretest dan Posttest</i> Keterampilan Membaca aksara Jawa pada Uji Coba Skala Besar .....	125
Tabel 4.12 Hasil <i>Pretest dan Posttest</i> Keterampilan Membaca aksara Jawa pada Uji Coba Skala Besar .....	126
Tabel 4.13 Rekapitulasi Angket kepraktisan siswa terhadap media <i>flash card</i> aksara Jawa pada uji skala besar .....	129
Tabel 4.14 Rekapitulasi Angket kepraktisan guru terhadap media <i>flash card</i> aksara Jawa pada uji skala besar.....	130
Tabel 4.15 Hasil belajar siswa <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> keterampilan membaca aksara Jawa .....	131
Tabel 4.16 Hasil belajar siswa <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> keterampilan menulis aksara Jawa .....	133
Tabel 4.17 Uji normalitas <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> keterampilan membaca aksara Jawa.....	135
Tabel 4.18 Uji normalitas <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> keterampilan menulis aksara Jawa .....	135
Tabel 4.19 Uji homogenitas nilai <i>pretet</i> dan <i>posttest</i> keterampilan membaca.....	137
Tabel 4.20 Uji homogenitas nilai <i>pretet</i> dan <i>posttest</i> keterampilan menulis ...	137
Tabel 4.21 Uji t-test nilai <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> keterampilan membaca aksara Jawa.....	138
Tabel 4.22 Uji t-test nilai <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> keterampilan menulis aksara Jawa.....	138
Tabel 4.23 Uji <i>N-gain pretes</i> dan <i>postet</i> keterampilan membaca aksara Jawa..	139
Tabel 4.24 Uji <i>N-gain pretes</i> dan <i>postet</i> keterampilan menulis aksara Jawa....	139

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tempat atau Wadah <i>Flash Card</i> .....	12
Gambar 1.2 Cover Buku Penggunaan media <i>Flash Card</i> .....	13
Gambar 1.3 <i>Flash Card</i> Gambar.....	13
Gambar 1.4 <i>Flash Card</i> Aksara .....	14
Gambar 1.5 Lembar Latihan Siswa (LLS).....	14
Gambar 1.6 Lembar Kunci Jawaban .....	15
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i> .....	21
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	75
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Aksara Jawa	79
Gambar 3.2 Skema Prosedur penelitian Media <i>Flash Card</i> Aksara Jawa .....	80
Gambar 4.1 Tempat atau Wadah <i>Flash Card</i> .....	104
Gambar 4.2 Cover buku penggunaan media <i>flash card</i> .....	105
Gambar 4.3 <i>Flash card</i> gambar .....	106
Gambar 4.4 <i>Flash card</i> aksara .....	107
Gambar 4.5 Kartu LLS.....	107
Gambar 4.6 Cover buku kunci Jawaban .....	107
Gambar 4.7 Produk media <i>flash card</i> aksara Jawa .....	108

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil angket kebutuhan siswa .....	103
Diagram 4.2 Hasil angket kebutuhan guru.....	103
Diagram 4.3 Kelayakan media dalam media <i>flash card</i> aksara Jawa .....	110
Diagram 4.4 Kelayakan materi .....	112
Diagram 4.5 Kelayakan media setelah direvisi.....	114
Diagram 4.6 Kelayakan materi setelah direvisi .....	117
Diagram 4.7 Penilaian kelayakan <i>flash card</i> aksara Jawa .....	117
Diagram 4.8 Hasil <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> uji coba skala kecil keterampilan membaca aksara Jawa.....	120
Diagram 4.9 Hasil <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> uji coba skala kecil keterampilan menulis aksara Jawa .....	121
Diagram 4.10 Angket tanggapan siswa tentang media <i>flash card</i> aksara Jawa pada tahap uji coba skala kecil .....	121
Diagram 4.11 Angket tanggapan guru tentang media <i>flash card</i> aksara Jawa pada tahap uji coba skala kecil .....	123
Diagram 4.12 Hasil <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> uji coba skala besar keterampilan membaca.....	126
Diagram 4.13 Hasil <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> uji coba skala besar keterampilan menulis .....	127
Diagram 4.14 Angket tanggapan siswa pada uji coba skala besar.....	127
Diagram 4.15 Angket tanggapan guru uji skala besar .....	128
Diagram 4.16 Hasil belajar siswa <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> keterampilan membaca aksara Jawa.....	132
Diagram 4.17 Hasil belajar siswa <i>pretes</i> dan <i>posttest</i> keterampilan menulis aksara Jawa.....	133



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pra-Penelitian .....	164
Lampiran 2	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	177
Lampiran 3	Instrumen dan Hasil Wawancara.....	178
Lampiran 4	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Media .	183
Lampiran 5	Instrumen Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media.....	184
Lampiran 6	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....	188
Lampiran 7	Kisi-kisi Angket Kebutuhan .....	195
Lampiran 8	Instrumen Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media .....	200
Lampiran 9	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru.....	201
Lampiran 10	Kisi-Kisi Penilaian Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	202
Lampiran 11	Instrumen Angket Penilaian ahli Media Media.....	207
Lampiran 12	Instrumen Angket Penilaian ahli Media Materi .....	211
Lampiran 13	Kriteria Instrumen Penilaian Validasi Kelayakan Media.....	218
Lampiran 14	Kriteria Instrumen Penilaian Validasi Kelayakan Materi .....	221
Lampiran 15	Hasil Angket Penilaian Media.....	222
Lampiran 16	Hasil Angket Penilaian Materi .....	223
Lampiran 17	RPP.....	234
Lampiran 18	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	290
Lampiran 19	Hasil Rekapitulasi <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i> .....	294
Lampiran 20	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru dan Siswa Terhadap Media .	302
Lampiran 21	Instrumen Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media .....	303
Lampiran 22	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa .....	305
Lampiran 23	Instrumen Angket Tanggapan Guru Terhadap Media.....	307
Lampiran 24	Hasil Angket Tanggapan Guru.....	310
Lampiran 25	Instrumen Angket Kepraktisan Guru.....	311
Lampiran 26	Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru.....	316
Lampiran 27	Instrumen Angket Kepraktisan Siswa .....	317
Lampiran 28	Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa .....	321

Lampiran 29	Uji Validitas.....	322
Lampiran 30	Uji Reliabilitas.....	323
Lampiran 31	Analisis Analisis Uji Normalitas .....	331
Lampiran 32	Hasil Analisis Uji Homogenitas .....	334
Lampiran 33	Hasil Analisis Uji <i>T-Test Sample Paired</i> .....	335
Lampiran 34	Uji <i>N-Gain</i> .....	336
Lampiran 35	Surat Balasan Observasi .....	340
Lampiran 36	Surat Izin Penelitian .....	341
Lampiran 37	Surat Keterangan Validasi Rubrik.....	342
Lampiran 38	Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	343
Lampiran 39	Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	334
Lampiran 40	Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba.....	345
Lampiran 41	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	346
Lampiran 42	Dokumentasi.....	347

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan sumber daya manusia (SDM), karena pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), maka dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Proses pendidikan di Indonesia tercakup dalam satu kesatuan yaitu Pendidikan Nasional, sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pada BAB II Pasal 3 menyebutkan, bahwa Pendidikan nasional berfungsi untuk membentuk watak anak bangsa agar menjadi bangsa yang cerdas dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Masyarakat yang tinggal di pulau Jawa khususnya daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam UU No. 20 tahun 2003, pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa salah satu kurikulum muatan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal.

Muatan lokal yang sering ditentukan oleh satuan pendidikan di Jawa Tengah adalah Bahasa Jawa. Menurut Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 BAB 5 Pasal 13 Menjelaskan bahwa semua satuan pendidikan di Jawa Tengah wajib melaksanakan pelajaran bahasa Jawa yang salah satunya ada materi aksara Jawa. Menurut Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 Pasal 1 ayat 14 menjelaskan aksara Jawa adalah carakan atau huruf yang mempunyai berbagai bentuk dan tatanan penulisan yang digunakan dalam bahasa dan sastra Jawa.

Menurut Pergub DIY No.64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah atau Madrasah BAB II Tentang Penerapan Muatan Lokal Bahasa Jawa Pasal 6 Menjelaskan bahwa pelaksanaan mata pelajaran bahasa Jawa di satuan pendidikan sebagai mata pelajaran yang secara terpisah/berdiri sendiri dan jam pelajaran bahasa Jawa dialokasikan dalam struktur kurikulum satuan pendidikan, yaitu sekurang-kurangnya 2 (dua) jam pelajaran dalam satu minggu, pada setiap tingkatan kelas.

Porsi waktu untuk pembelajaran aksara Jawa sangat terbatas padahal, selain materi bahasa Jawa yang sangat banyak, penguasaan kompetensi aksara Jawa memerlukan proses yang cukup panjang, apalagi bentuk-bentuk aksara Jawa yang hampir sama memerlukan kejelian dalam menulis dan menghafal aksara Jawa. Guru harus mampu menjelaskan materi aksara Jawa dengan baik dan didukung oleh media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk memahaminya. Tetapi dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran belum semua dapat berjalan seperti yang diharapkan, banyak hal yang menyebabkan

pembelajaran belum berjalan sebagaimana mestinya, salah satunya adalah belum ada media pembelajaran yang mampu memfasilitasi materi. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan lebih menarik lagi dibutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, khususnya materi aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan menurut *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) dalam Arsyad (2013:13), menjelaskan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret) yang ada dilingkungan kehidupan kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak), semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu, dengan menggunakan media proses belajar mengajar dapat lebih bermakna dan berhasil dengan baik, karena siswa diajak untuk belajar dari pengalaman melalui benda tiruan yang memanfaatkan semua alat inderanya yaitu melalui indera pandang, indera dengar, dan indera lainnya. Salah satu sekolah yang belum mengembangkan media aksara Jawa adalah SD N Salamsari Kec. Boja Kab. Kendal.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, wawancara, observasi, angket dan juga dokumentasi, terdapat beberapa permasalahan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa kelas IV di SD Negeri Salamsari. Menurut guru kelas IV siswa sering mendapat kesulitan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis aksara Jawa, karena belum adanya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan. Dari permasalahan tersebut menyebabkan nilai bahasa Jawa pada materi aksara Jawa rendah, ditunjukkan

dengan data, dari 31 siswa terdapat 20 siswa (64,5%) yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65, sedangkan sisanya 11 siswa (35,5%) diatas KKM. Motivasi belajar juga kurang, ditunjukkan dengan data angket dari 31 siswa terdapat 24 siswa (77,4%) menyukai cerita wayang, sedangkan sisanya 7 siswa (22,6%) menyukai aksara Jawa. Karena kurangnya minat pada materi aksara Jawa menyebabkan keterampilan membaca dan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa pun rendah. Permasalahan berimbas pada kurang optimalnya hasil belajar. Berdasarkan data tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa.

Pendidikan yang baik mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam mengembangkan potensi peserta didik harus dimulai dari pendidikan dasar, karena pendidikan dasar ini sangat penting dalam memberikan bekal kepada siswa untuk kehidupan dimasa depan dan hidup dalam bermasyarakat. Pendidikan yang baik dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas harus dilaksanakan dalam semua mata pelajaran. Dalam Peraturan Pemerintahan Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 1 ayat (16) Menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta pedoman dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 menerangkan bahwa isi kurikulum pendidikan dasar wajib memuat pendidikan agama; pendidikan kewarganegaraan; bahasa; matematika; ilmu pengetahuan alam; ilmu pengetahuan sosial; seni dan

budaya; pendidikan jasmani dan olahraga; keterampilan/kejuruan; dan muatan lokal.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006, muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang sesuai dengan ciri khas daerah tersebut, dimana muatan lokal ini ditentukan oleh satuan pendidikan. Menurut Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 BAB 1 Pasal 1 Bahasa Jawa adalah bahasa yang dipakai secara turun temurun oleh masyarakat di daerah tertentu yang digunakan sebagai sarana komunikasi. Menurut Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 BAB 3 Pasal 6 Bahasa Jawa digunakan sebagai bahasa Ibu dalam komunikasi dan interaksi seluruh anggota keluarga. Jadi bahasa Jawa digunakan sebagai sarana komunikasi baik di lingkungan keluarga atau lingkungan masyarakat seperti dalam rapat RT/RW, dan khotbah keagamaan.

Guru jarang menggunakan media dalam mengajarkan pembelajaran baca tulis aksara Jawa, dengan pembelajaran yang seperti itu membuat siswa bosan, malas, dan kesulitan dalam pembelajaran baca tulis aksara Jawa, Maka dari itu menjadi guru di sekolah dasar bukan pekerjaan yang mudah dikarenakan guru harus berjuang menanamkan rasa cinta siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa serta menanamkan rasa cinta siswa pada materi aksara Jawa. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh guru untuk menjadikan peserta didik senang dan terlibat langsung dalam belajar. Salah satu hal yang dapat diupayakan adalah dengan menggunakan

media pembelajaran. Oleh karena itu perlu media yang mampu membantu siswa untuk memahami aksara Jawa. Adapun media pembelajaran yang dapat menjadi solusi dalam pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa adalah menggunakan media *flash card* aksara Jawa. Media *flash card* merupakan media pembelajaran dengan kategori permainan.

*Flash card* menurut Arsyad (2013:115) merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu berukuran 8 x 12 cm yang berisi gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya), teks, atau tanda simbol yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memberikan respon terhadap materi yang telah disampaikan melalui kartu tersebut.

Adapun penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian dari Kunthi Puspitasari, Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 18 Tahun ke-5 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Kertu Gladhen* Aksara Jawa Untuk Kelas IV SD N Kotagede” Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kertu Gladhen* aksara Jawa layak digunakan oleh siswa kelas IV SD N Kotagede I. Dari penelitian menunjukkan bahwa hasil coba uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,325 dengan kriteria sangat baik dan uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,697 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan yaitu Media *Kertu Gladhen* aksara Jawa layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran



kelas IV SD materi menulis aksara Jawa. Media yang dikembangkan dari media *flash card* ini dinamai dengan media *Kertu Gladhen* aksara Jawa.

Penelitian pendukung lainnya yang dilakukan oleh Ervan Adi Kusuma Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal yang berjudul “Pengembangan Media *Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja)* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi materi mendapat nilai rata-rata 4,54 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba perorangan mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,3 merupakan kategori sangat baik, sedangkan uji coba kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 4,5 yang termasuk kategori sangat baik. Secara kualitatif media pembelajaran interaktif *Si Marja* memenuhi kriteria dari segi materi yaitu sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa yaitu mengenal aksara Jawa *legena*, *sandhangan swara*, dan *sandhangan panyigeg*. Berdasarkan pengamatan secara langsung, media pembelajaran interaktif *Si Marja* dapat memotivasi siswa belajar membaca aksara Jawa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti hendak melaksanakan Penelitian Pengembangan (*Research&Development*) Dengan Judul “Pengembangan Media *Flash Card* Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SD N Salamsari”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan data dokumentasi teridentifikasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri Salamsari sebagai berikut:

- 1) Belum ada media *flash card* aksara Jawa
- 2) Guru menggunakan media buku cetak aksara Jawa.
- 3) Ada 20 orang dari 31 siswa yang mengalami kesulitan dalam pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa sehingga sekitar 64,5 % yang tidak tuntas KKM.
- 4) Motivasi belajar siswa juga kurang, karena beberapa siswa yang tidak menyukai materi aksara Jawa yaitu 24 siswa dari 31 siswa lebih menyukai cerita wayang.
- 5) Hanya beberapa anak yang menyukai materi aksara Jawa yaitu 7 orang siswa dari 31 siswa.
- 6) Kurangnya fasilitas sekolah yang menunjang pembelajaran siswa karena belum tersedianya media atau alat peraga di sekolah khususnya dalam materi aksara Jawa. Hal ini tentu akan membuat siswa kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan.
- 7) Kurangnya minat pada materi aksara Jawa menyebabkan keterampilan membaca dan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa pun rendah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Karena keterbatasan teori, waktu dan biaya tidak semua variabel akan diteliti. Dalam penelitian ini hanya membatasi permasalahan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa pada kelas IV SD Negeri Salamsari. Belum ada media *flash card* aksara Jawa, media yang digunakan guru buku cetak yang sudah tersedia di sekolah. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media berupa "*Flash Card* Aksara Jawa" untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa dan meningkatkan keterampilan membaca dan keterampilan menulis aksara Jawa pada muatan bahasa Jawa.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah model dan desain media pembelajaran "*Flash Card* Aksara Jawa" untuk materi Aksara Jawa di SD Salamsari?
2. Bagaimanakah kelayakan model dan desain media pembelajaran "*Flash Card* Aksara Jawa" untuk materi Aksara Jawa di SD Salamsari?
3. Bagaimakah keefektifan media "*Flash Card* Aksara Jawa" untuk materi Aksara Jawa di SD Salamsari?
4. Bagaimanakah kepraktisan media "*Flash Card* Aksara Jawa" untuk materi Aksara Jawa di SD Salamsari?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran "*Flash Card* Aksara Jawa" untuk materi Aksara Jawa di SD Salamsari

2. Untuk menguji kelayakan model dan desain media pembelajaran “*Flash Card* Aksara Jawa” untuk materi Aksara Jawa di SD Salamsari
3. Untuk menguji keefektifan media “*Flash Card* Aksara Jawa” untuk materi Aksara Jawa di SD Salamsari
4. Untuk menguji kepraktisan media “*Flash Card* Aksara Jawa” untuk materi Aksara Jawa di SD Salamsari

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian pengembangan *flash card* aksara Jawa sebagai media pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa meliputi manfaat teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian pengembangan media *flash card* aksara Jawa ini diharapkan menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran bahasan Jawa serta sebagai bahan masukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya terutama pada pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### **2.1 Bagi Guru**

Pengembangan media *flash card* aksara Jawa dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi aksara Jawa kepada peserta didik dan memotivasi guru lainnya untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## **2.2 Bagi Siswa**

Pengembangan media *flash card* aksara Jawa dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, selain itu media *flash card* aksara Jawa dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

## **2.3 Bagi Sekolah**

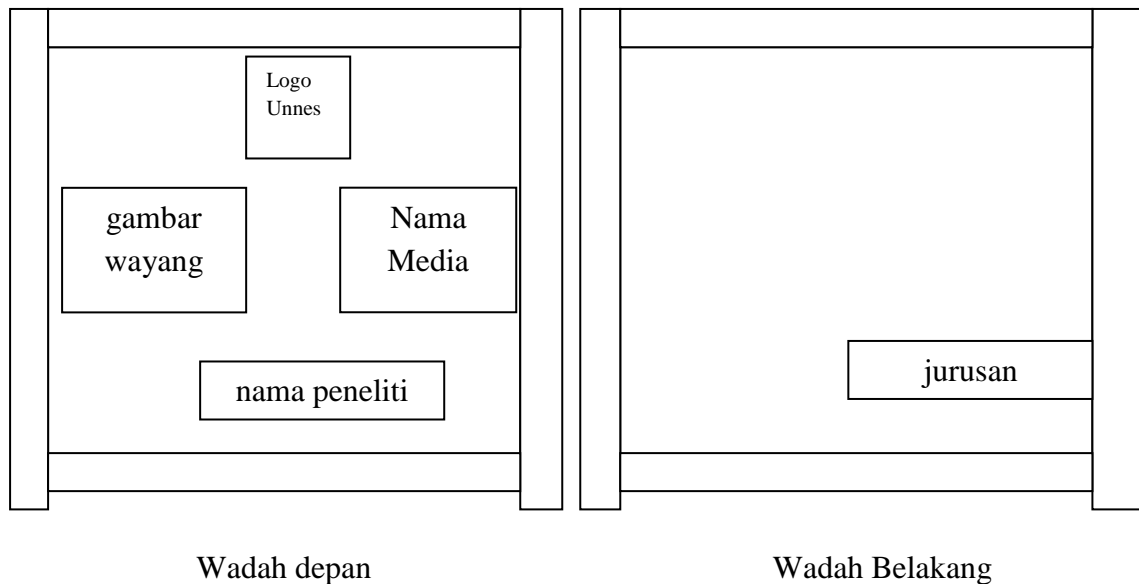
Pengembangan media *flash card* aksara Jawa dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menerapkan media yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Dalam penelitian ini akan menghasilkan produk berupa *flash card* aksara Jawa yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Flash card* menurut Arsyad (2013:115) merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu berukuran 8 x 12 cm yang berisi gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya), teks, atau tanda simbol yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memberikan respon terhadap materi yang telah disampaikan melalui kartu tersebut.

Adapun *flash card* yang dikembangkan adalah berupa media *flash card* aksara Jawa dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

a. Tempat atau Wadah *Flash Card*



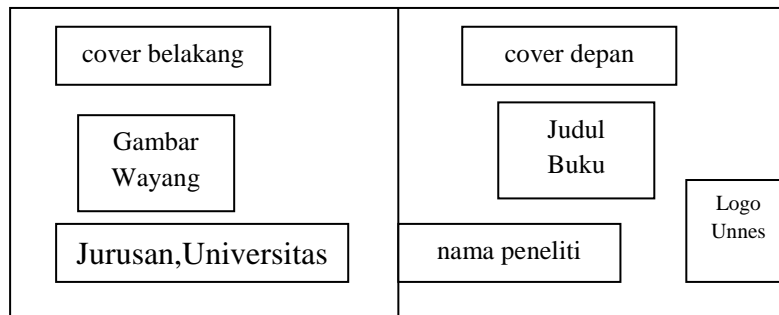
**Gambar 1.1** Tempat atau wadah *Flash Card*

Tempat atau wadah *flash card* ini berukuran 30 x 25 cm, di mana wadah ini berwarna ungu muda, dan disampul depan terdapat gambar wayang, dan juga nama dari mediana sendiri yang ditulis menggunakan bahasa Indonesia.

b. Desain Buku Petunjuk Penggunaan Media *Flash Card*

Buku ini berisi materi aksara Jawa atau kamus aksara Jawa di mana berisi *Aksara Nglegana*, *Aksara Pasangan*, *Aksara Sandhangan*, selain itu juga berisi petunjuk dalam melakukan permainan dan berisis petunjuk pengerjaan LLS (Lembar Latihan Siswa), buku petunjuk ini ditulis menggunakan bahasa Jawa atau bahasa *ngoko alus*. Desain buku ini berukuran 25 x 20 cm, cover buku ini berwarna ungu muda.

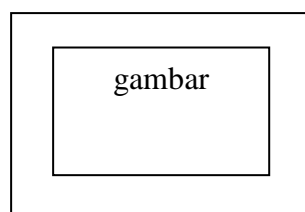
## 1) desain cover buku



**Gambar 1.2** Cover buku penggunaan media *flash card*

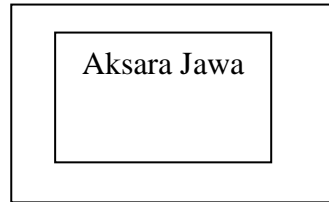
c. Desain *flash card* gambar dan *flash card* aksara Jawa

Media *flash card* ini akan dibuat berukuran 8 x 12 cm setiap kartunya dan jenis kertas yang digunakan untuk *flash card* aksara Jawa adalah kertas *ivory*. *Flash card* aksara Jawa ini terdiri dari 30 *flash card* gambar berwarna biru dan 30 *flash card* aksara Jawa berwarna merah. Jadi total *flash card* aksara Jawa ini ada 60 buah kartu.

1) Desain *Flash Card* Gambar

**Gambar 1.3** *Flash Card* Gambar

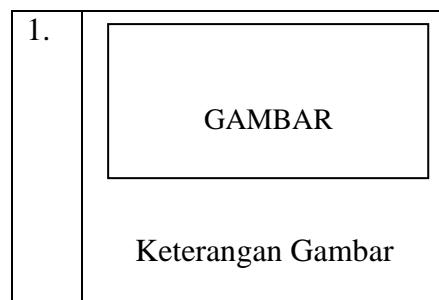
Untuk warna *flash card* gambar ini berwarna biru yang berukuran 8 x 12 cm, sedangkan untuk ukuran gambarnya 8 x 6 cm, gambar dalam *flash card* ini dibuat gambar nyata bukan gambar animasi, yang mana *flash card* ini akan memuat berbagai gambar yang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari misalnya, gambar buah, prasarana, dan sayuran, dll.

2) Desain *Flash Card* Aksara**Gambar 1.4** *Flash Card* Aksara

Untuk warna *flash card* aksara ini berwarna merah yang berukuran 8 x 12 cm

## d. Desain Lembar Latihan Siswa (LLS)

Lembar latihan siswa ini berisi soal latihan tentang aksara Jawa, yaitu ada gambar beserta keterangannya kemudian siswa menulis aksara Jawa sesuai dengan keterangan yang ada digambar tersebut. Di LLS ini terdapat 10 gambar beserta keterangannya, kemudian keterangan gambar tersebut ditulis aksara Jawanya oleh siswa. *Flash card* gambar ini berukuran 7 x 5 cm.

**Gambar 1.5** Lembar Latihan Siswa (LLS)

## e. Desain Lembar Kunci Jawaban

Lembar kunci jawaban ini berisi kunci jawaban kartu gambar dan aksaranya, kemudian kunci jawaban dari LLS (lembar Latihan siswa).

Kunci Kartu gambar dan kartu Aksaranya.



No	Kartu Gambar	Kartu Aksara
1	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 60px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">GAMBAR</div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Keterangan Gambar</p>	<p style="text-align: center; margin-top: 20px;">kunci jawaban</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Aksara Jawanya</p>

Kunci LLS (lembar Latihan siswa)

No	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 60px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">GAMBAR</div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Keterangan Gambar</p>	<p style="text-align: center; margin-top: 20px;">kunci jawaban</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Aksara Jawanya</p>
----	---	--

**Gambar 1.6** Lembar Kunci Jawaban

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Menurut Sugianto (2010:1-3) belajar adalah aktivitas yang dilakukan seorang anak untuk mendapatkan perubahan perilaku melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung, perubahan perilaku tersebut meliputi: perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, perubahan perilaku tersebut bisa di dapat dari pengalaman diberbagai tempat, sarana, sumber yang memungkinkan untuk mengubah perilakunya, kegiatan belajar dengan berinteraksi dengan lingkungan ini, tidak hanya menanamkan pengetahuan dalam otak (kognitif), akan tetapi mendapatkan keterampilan (psikomotorik), dan menumbuhkan nilai dan sikap (afeksi).

Menurut Slameto (2010:2-4) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, dimana perubahan tersebut terjadi secara sadar, bersifat positif dan aktif dan juga bukan bersifat sementara. Sedangkan menurut Rifai dan Anni (2015:64-65) belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya dimana proses tersebut penting bagi perubahan perilaku setiap orang.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar, merupakan aktivitas seseorang yang menyebabkan perubahan perilaku pada dirinya yang diakibatkan oleh interaksi dengan lingkungannya, perubahan tersebut meliputi: perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

### **2.1.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### 1) Faktor Internal

Menurut Slameto (2010:54) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor internal ini meliputi: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

##### (1) Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah yang berpengaruh dalam kegiatan belajar terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan badannya untuk tetap sehat.

##### (2) Faktor Psikologis

Berbagai faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

##### (3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya

kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

## 2) Faktor Eksternal

Menurut Sugianto (2010:30) faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri seseorang. Faktor-faktor eksternal ini meliputi:

### (1) Faktor Keluarga

Faktor keluarga mempengaruhi cara belajar anak seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

### (2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup: kondisi lingkungan sekolah, kurikulum, metode pembelajaran, relasi antara siswa dengan guru, waktu pembelajaran di sekolah, sumber daya yang dimiliki sekolah dan tugas-tugas.

### (3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang berpengaruh besar terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan dan kegiatan siswa di lingkungan masyarakat. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar antara lain: kegiatan dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang datangnya dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal

yang yaitu faktor yang datangnya dari luar diri siswa, meliputi lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

### **2.1.2 Teori Belajar**

Pembelajaran yang efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Susanto (2013:54) pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik yang belajar lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu. Teori belajar yang menonjol untuk pembelajaran kelas IV adalah teori menurut Piaget.

#### **1. Teori Belajar Menurut Piaget**

Menurut Slavin (2011:45) Piaget membagi perkembangan kognisi anak-anak dan remaja menjadi empat tahap: sensorimotor, praoperasi, operasi konkret dan operasi formal, masing-masing tahap ditandai oleh kemunculan kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia ini dengan cara yang makin rumit.

##### **1) Tahap Sensorimotor (saat lahir hingga usia 2 tahun)**

Tahap paling awal karena selama ini bayi atau anak kecil menjajaki dunia mereka dengan menggunakan indera dan kemampuan motorik mereka. Menurut Piaget, pada akhir tahap sensorimotor, anak-anak telah beranjak dari pendekatan pemecahan masalah yang sebelumnya bersifat uji coba ke

pendekatan yang lebih terencana yang sekarang muncul apa yang disebut “pemikiran”. Tanda periode sensorimotor lain ialah tentang “keajekan objek” dan kemajuan bertahap dari perilaku reflex ke perilaku yang diarahkan oleh tujuan.

2) Tahap Praoperasi (2 hingga 7 tahun)

Perkembangan kemampuan menggunakan symbol untuk melambangkan objek di dunia ini. pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat. dalam hal ini anak-anak percaya bahwa setiap orang melihat dunia ini tepat seperti yang mereka lihat, karena anak praoperasi tidak mampu mengambil sudut pandang orang lain, sering mereka menafsirkan peristiwa seluruhnya dengan merujuk ke diri sendiri

3) Tahap Operasi Konkret (7 hingga 11 tahun)

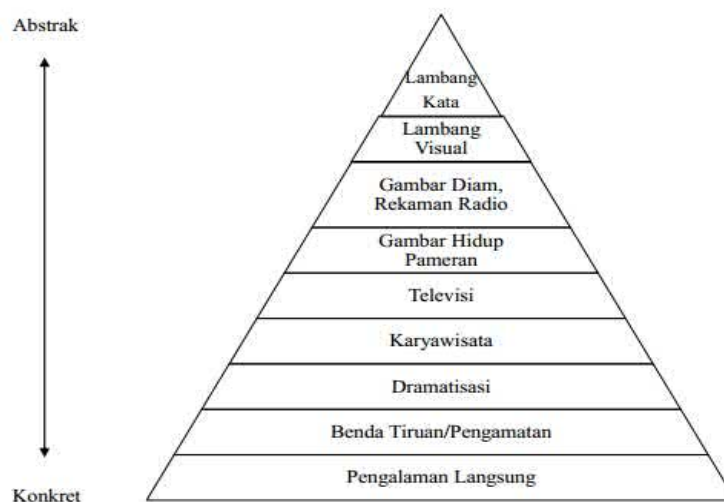
Pada tahap operasi konkret anak-anak masih belum berfikir seperti orang dewasa, mereka masih kesulitan dalam pemikiran abstrak. Anak-anak pada tahap ini dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, tetapi hanya sejauh jika mereka melibatkan objek dan situasi yang sudah tidak asing lagi.

4) Tahap Operasi Formal (11 tahun hingga dewasa)

Orang pra remaja mulai sanggup berfikir abstrak dan melihat sejumlah kemungkinan yang melampaui di sini dan saat ini. Pada tahap ini anak sudah dapat berfikir secara abstrak dan semata-mata simbolik dimungkinkan. Masalah dapat dipecahkan mealalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

## 2. Teori Menurut *Edgar Dale*

Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa hal, salah satunya yaitu kelebihan dan kekurangan media tersebut. Selain itu guru juga harus mempertimbangkan beberapa teori yang menjadi landasan penggunaan media pembelajaran. Teori yang mendasari penggunaan media pembelajaran yaitu teori yang dikemukakan oleh *Edgar Dale*. Pemikiran *Edgar Dale* tentang kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) ini adalah salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar (*Arsyad, 2013:13*).



**Gambar 2.1** Kerucut pengalaman *Edgar Dale*

Teori tersebut sesuai dengan media yang dikembangkan yaitu siswa menjodohkan antara kartu pertanyaan dengan kartu jawaban secara mandiri. Pada pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Sehingga siswa diharapkan mendapat pengalaman belajar yang bermakna.

### 2.1.3 Hasil Belajar

#### 2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:67) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah belajar. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:68) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

##### 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

##### 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).



### 3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*).

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syarat, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dari segala sesuatu yang telah dipelajari yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotoris (*psychomotoric domain*).

#### **2.1.3.2 Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Penilaian dapat dilakukan oleh pendidik dan oleh satuan pendidikan. Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi atau data peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar dan penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan adalah pengumpulan data yang berbentuk penilaian akhir dan ujian sekolah.

(*Sumber: Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD) 2016*)

#### **2.1.3.3 Teknik Penilaian Hasil Belajar**

##### **2.1.3.3.1 Penilaian Sikap**

Menurut panduan penilaian kurikulum 2013 untuk sekolah dasar (2016:6) penilaian sikap adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai perilaku peserta didik di dalam dan di luar pembelajaran.

Menurut panduan penilaian kurikulum 2013 Penilaian sikap meliputi sikap spiritual dan sosial, dalam hal ini, penilaian sikap lebih ditunjukkan untuk membina perilaku dalam rangka pembentukan karakter peserta didik.

#### 1. Sikap Spiritual

kompetensi sikap spiritual (KI-1) yang akan diamati adalah menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

#### 2. Sikap Sosial

Kompetensi sikap social (KI-2) yang akan diamati mencakup perilaku antara lain: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga dan negara.

Penilaian sikap terdiri atas penilaian utama dan penilaian penunjang. Penilaian utama diperoleh dari hasil observasi harian yang ditulis di dalam jurnal harian. Penilaian penunjang diperoleh dari penilaian diri dan penilaian antarteman. Teknik penilaian yang digunakan adalah observasi melalui wawancara, catatan anekdot (*anecdotal record*), dan catatan kejadian tertentu (*incidental record*) sebagai unsur penilaian utama.

Pelaksanaan penilaian sikap, pendidik dapat merencanakan indikator sikap yang akan diamati sesuai dengan karakteristik proses pembelajaran yang akan dilakukan, misalnya perilaku kerjasama dalam diskusi kelompok dan kerapuhan dalam praktikum. Selain itu, penilaian sikap dapat dilakukan tanpa perencanaan, misalnya perilaku yang muncul tidak terduga selama proses pembelajaran dan di luar proses pembelajaran. Hasil pengamatan perilaku tersebut dicatat dalam jurnal. Penilaian sikap dilakukan oleh guru kelas, guru mata

pelajaran agama dan budi pekerti, guru PJOK, dan pembina ekstrakurikuler. Guru kelas mengumpulkan data dari hasil penilaian sikap yang dilakukan oleh guru mata pelajaran lainnya, kemudian merangkum menjadi deskripsi (bukan angka atau skala).

Peserta didik yang berperilaku menonjol sangat baik diberi penghargaan, sedangkan peserta didik yang berperilaku kurang baik diberi pembinaan. Penilaian sikap spiritual dan sosial dilaporkan kepada orangtua dan pemangku kepentingan sekurang-kurangnya dua kali dalam satu semester. Hasil akhir penilaian sikap diolah menjadi deskripsi sikap yang dituliskan di dalam rapor peserta didik.

*(Sumber: Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD) 2016)*

#### **2.1.3.3.2 Penilaian Pengetahuan**

Penilaian pengetahuan (KD dari KI-3) dilakukan untuk mengukur pengetahuan peserta didik, di mana prosedur penilaian dimulai dari perencanaan, pengembangan instrument penilaian, pelaksanaan dan pengolahan. Teknik penilaiannya menggunakan tes tertulis, lisan dan penugasan.

*(Sumber: Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD) 2016)*

#### **2.1.3.3.3 Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan (KD dari KI-4) dapat dilakukan dengan teknik penilaian proyek, kinerja dan portofolio, yang mana kemudian dinilai dengan menggunakan rubrik. Penilaian proyek adalah kegiatan penilaian yang harus disesuaikan dalam jangka waktu tertentu, sedangkan penilaian kinerja adalah penilaian dimana penekannya dapat dilakukan pada proses atau produk dimana

menekankan pada produk disebut penilaian produk dan penekannya pada proses disebut penilaian praktik, dan penilaian portofolio adalah kumpulan dokumen hasil penilaian peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

(*Sumber: Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD) 2016*)

## **2.1.4 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:85) pembelajaran adalah peristiwa yang mempengaruhi peserta didik untuk memperoleh kemudahan dalam belajar yang bersifat internal, dimana adanya komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik, dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Menurut Santoso dan Arthamin (2010:2-3) pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu proses belajar peserta didik, sehingga proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah proses komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam pembelajaran yang bersifat internal maupun eksternal.

### **2.1.4.2 Komponen Pembelajaran**

Rifa'i dan Anni (2015:87) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

1. Tujuan, merupakan komponen pembelajaran yang dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan target yang ditentukan.
2. Subjek belajar, merupakan komponen utama dalam pembelajaran, karena berperan sebagai subjek sekaligus objek pembelajaran.
3. Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media pembelajaran, merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Penunjang, dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu membawa peserta didik dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku. Pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa komponen yaitu: tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan alat penunjang proses pembelajaran.

## **2.1.5 Pembelajaran Bahasa Jawa**

### **2.1.5.1 Hakikat Bahasa**

Manusia merupakan makhluk yang perlu berinteraksi dengan manusia lainnya, dalam berinteraksi manusia memerlukan atau membutuhkan alat, media dan sarana yaitu bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi baik secara terlisani maupun tertulis. (Zulaeha,2015:9).

Menurut Rvachew (dalam Utsman & Fakhrudin,2015:427-440) dalam jurnal yang ditulis oleh Swanthyka Ilham Prahesti dkk, yang berjudul “Keefektifan permainan mandi bola kata dan kartu kata untuk mengenalkan konsep membaca dan menulis permulaan pada anak usia 4-5 tahun” menyatakan bahwa perkembangan bahasa akan selalu berkembang sejalan dengan bertambahnya usia anak, bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi tanpa bahasa seseorang tidak dapat berkomunikasi, anak dapat mengekspresikan pikirannya melalui bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan anak melalui bahasa. Melalui bahasa, komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik, oleh karena itu bahasa dianggap sebagai salah satu indikator keberhasilan seorang anak.

Pada hakikatnya bahasa adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengekspresikan makna (Sunoto,2011:173). Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dan juga sebagai salah satu sarana untuk menuju mengerti apa yang telah dibicarakan. Menurut Sunoto (2011:189) fungsi mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia dalam KBK adalah (1) sarana persatuan dan kesatuan bangsa; (2) sarana

peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menjaga pelestarian dan budaya; (3) sarana peningkatan Iptek dan seni; (4) sarana penyebarluasan bahasa Indonesia; dan (6) sarana pemahaman budaya Indonesia.

#### **2.1.5.2 Bahasa Jawa**

Menurut Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 Tahun 2012 bahasa Jawa adalah bahasa yang dipakai secara turun-temurun oleh masyarakat di daerah Jawa Tengah dan sebagai sarana komunikasi dan berinteraksi. Sedangkan menurut Pergub DIY No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah Pasal 1 bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang digunakan oleh komunitas Jawa sebagai alat komunikasi. Fungsi dan peran bahasa Jawa tidak hanya terbatas sebagai sarana komunikasi saja, bahasa Jawa dapat digunakan sebagai wahana untuk menggali kearifan budaya lokal yang memiliki nilai-nilai unggul. Selain itu bahasa Jawa dapat menjadi sarana ekspresi seni dan juga budaya. Bahasa Jawa sering digunakan dalam upacara tradisional, ekspresi seni dan budaya dan berbagai keperluan dalam kehidupan masyarakat, bahasa Jawa telah menjadi wahana untuk memberi makna budaya Jawa.

Menurut Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 Tahun 2012 Bab IV Pasal 7 Bahasa Jawa mempunyai fungsi sebagai berikut :1) Sarana komunikasi dalam keluarga dan masyarakat di daerah;2) Sarana pengembangan sastra dan budaya Jawa di Indonesia;3) Pembentuk kepribadian dan jati diri suatu masyarakat di daerah; 4) Sarana untuk memperbanyak kosa kata bahasa Indonesia dan sebagai pendukung dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan

di daerah. Banyak sekali nilai yang terkandung dalam bahasa dan sastra Jawa, yaitu nilai-nilai moral, etis, dan estetis yang dapat digunakan untuk pembangunan watak dan budi pekerti.

Berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor: 423.5/5/ Tahun 2010, bahwa Standar Kompetensi Lulusan SD/MI muatan lokal bahasa jawa memuat diantaranya adalah 1) Membaca, merupakan keterampilan membaca untuk memahami bacaan teks sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa berupa teks bacaan, pidato, cerita rakyat, percakapan, geguritan, cerita anak, cerita wayang, dan huruf Jawa. 2) Menulis, merupakan melakukan berbagai keterampilan menulis baik sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi berupa karangan sederhana, surat, dialog, laporan, ringkasan, parafrase, geguritan, dan huruf Jawa. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam rangka menjaga dan mengembangkan budaya jawa untuk membentuk kepribadian dan jati diri masyarakat daerah, perlu adanya sarana untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam Bahasa Jawa, mulai dari keluarga, masyarakat, hingga lembaga formal seperti sekolah.

Seperti yang dijelaskan dalam jurnal yang ditulis oleh Jayanti dkk yang berjudul “ peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa melalui model *word square* kelas V” menjelaskan bahwa membaca dalam aspek kompetensi berbahasa dan bersastra dalam kerangka budaya Jawa ditingkat pendidikan dasar dan menengah keatas memasukan sub aspek membaca dalam kurikulumnya sebagai bekal pengetahuan pada jenjang sekolah yang lebih tinggi.



Selain itu membaca sendiri menurut G.Mir”a Mazida dalam jurnal yang berjudul “Pembelajaran membaca paragraph sederhana berharuf Jawa dengan berharuf gambar pada siswa Kelas VII H MTS Negeri Brangsong, Kendal” menjelaskan bahwa membaca huruf Jawa adalah keterampilan membaca dengan menggunakan huruf-huruf Jawa (carakan Jawa) yang berjumlah 20 huruf serta perangkat huruf Jawa lainnya.

### **2.1.5.3 Aksara Jawa**

Menurut Perda Provinsi Jawa Tengah No 9 Tahun 2012 Bab I Pasal 1 Aksara Jawa adalah carakan atau huruf yang mempunyai bentuk, tanda grafis, sistem, dan tatanan penulisan yang digunakan untuk bahasa dan sastra Jawa. Aksara Jawa memiliki bentuk atau simbol, lambang, bunyi, kaidah, tata tulis, yang memiliki nilai-nilai etik, estetika, moral, dan spiritual yang ada di daerah sesuai dengan perkembangan zaman.

Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 tahun 2012 bahwa fungsi Aksara Jawa sebagai berikut: 1) Sarana untuk penulisan sastra Jawa dan sebagai sumber nilai budaya di daerah; 2) Sarana ekspresi dan apresiasi dalam beraksara yang memiliki nilai-nilai estetika; 3) Sarana pembentukan karakter dan pembentukan jati diri suatu daerah.

Perda Provinsi Jawa Tengah No 9 Tahun 2012 juga disampaikan Abjad Jawa (*Carakan/nglegana*) beserta pasangannya yaitu urutan huruf jawa *ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha*, dan *nga* yang berjumlah dua puluh huruf, beserta pasangannya yang berjumlah dua puluh dan Sandhangan yang merupakan lambang untuk merubah bunyi aksara jawa atau

pasangan aksara jawa berjumlah dua belas, yaitu *wulu*, *suku*, *taling*, *taling-tarung*, *pepet*, *layar*, *wignyan*, *cecek*, *cakra*, *keret*, dan *pengkal*. Adapun aksara, pasangan dan sandhangnya sebagai berikut:

### Aksara Jawa

𑀓	𑀔	𑀕	𑀖	𑀗	𑀘	𑀙	𑀚	𑀛	𑀜
ha	na	ca	ra	ka	da	ta	sa	wa	la
𑀝	𑀞	𑀟	𑀠	𑀡	𑀢	𑀣	𑀤	𑀥	𑀦
pa	dha	ja	ya	nya	ma	ga	ba	tha	nga

### Sandhangan

Wulu = 𑀧 latin = i

Suku = 𑀨 latin = u

Taling = 𑀩 latin = é

Taling tarung = 𑀪 latin = o

Pepet = 𑀫 latin = ê

Layar = 𑀬 latin = r

Wignyan = 𑀭 latin = h

Cecek = 𑀮 latin = ng

Pangkon = 𑀯 huruf yang dipasang jadi konsonan

Pengkal = 𑀰 latin = ya

Cakra = 𑀱 latin = ra

Cakra keret = 𑀲 latin = rê

Pada lungsi = 𑀳 latin = tanda titik

Pada lingsa = 𑀴 latin = awal kalimat

### Pasangan

𑀧	𑀨	𑀩	𑀪	𑀫	𑀬	𑀭	𑀮	𑀯	𑀰
ha	na	ca	ra	ka	da	ta	sa	wa	la
𑀱	𑀲	𑀳	𑀴	𑀵	𑀶	𑀷	𑀸	𑀹	𑀺
pa	dha	ja	ya	nya	ma	ga	ba	tha	nga

### **2.1.6 Keterampilan Membaca**

Menurut Tarigan (2008:7-9) menjelaskan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang akan disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis, tujuan utama dari membaca adalah untuk memperoleh informasi serta memahami makna dari isi bacaan tersebut.

Membaca secara interaktif adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pelajaran bahasa. Membaca bisa dipandang sebagai sumber dalam bahasa, yang dapat mempengaruhi perkembangan dari kemampuan menulis. Hubungan antara membaca dengan menulis adalah hubungan yang bersifat timbal balik (reciprocal) dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti level profisiensi. Membaca dapat dipandang sebagai proses pemecahan sandi (deconding) terhadap simbol-simbol tertulis, karena diawali dengan memahami unsur-unsur terkecil (huruf, suku kata, kata) dalam teks kemudian dilakukan pemahaman terhadap bacaan. Pembaca mengawali proses pemahamannya dalam membaca yaitu dengan cara membuat dugaan-dugaan tentang makna dari teks kemudian dia menggunakan pengetahuannya untuk memahami teks tersebut (Sunoto, 2011:89-93).

Menurut Gultom (2012:7) membaca adalah salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang digunakan seseorang untuk memperoleh informasi, ilmu pengetahuan dan pengalaman-pengalaman baru, selain itu membaca adalah usaha untuk memahami bacaan sebaik-baiknya, memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau hanya di hati.

Dalam membaca seseorang pasti mempunyai sebuah tujuan, seperti yang dikemukakan oleh Gultom (2012:8) tujuan utama dari membaca adalah untuk memperoleh informasi, dan memahami makna bacaan, sedangkan menurut Tarigan dalam (Gultom,2012:8) tujuan membaca adalah: 1) membaca untuk memperoleh fakta; 2) membaca untuk memperoleh ide utama; 3) membaca untuk mengetahui urutan atau alur cerita; 4) membaca untuk menyimpulkan; 5) membaca untuk mengelompokan; 6) membaca untuk menilai dan mengevaluasi; 7) membaca untuk membandingkan.

Jenis membaca menurut Nurhadi dalam Gultom(2012:13) ada membaca nyaring, membaca ekstensif, dan membaca intensif. Membaca nyaring (membaca bersuara) adalah proses melisankan sebuah tulisan dengan memperhatikan suara, intonasi, dan tekanan secara tepat, yang diikuti oleh pemahaman makna bacaan oleh pembaca.

Menurut Syahroni,dkk dalam penelitian yang berjudul“ Peningkatan keterampilan membaca nyaring metode latihan pembelajaran bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar Negeri 34 kuningan”Membaca nyaring (membaca pelafalan) adalah membaca yang diucapkan dengan suara lantang dengan intonasi yang tepat dan dilaksanakan dengan lancar sehingga mudah ditangkap oleh audiens atau penyimak dan keterampilan Keterampilan yang dituntut dalam membaca nyaring adalah 1) ucapan yang digunakan harus jelas; 2) pengucapan kata dengan jelas; 3) menggunakan intonasi suara yang jelas; 4) dalam posisi sikap yang baik; 5) menguasai tanda-tanda baca; 6) membaca dengan jelas; 7) membaca dengan penuh perasaan; 8) membaca dengan tidak terbata-bata; 9)

memahami bahan bacaan; 10) kecepatan tergantung dari bahan bacaan yang dibacanya; 11) membaca dengan tanpa terus-menerus melihat bahan bacaannya; 12) membaca dengan penuh kepercayaan.

Menurut Kamidjan dalam (Gultom,2012:14) ada lima aspek dalam membaca nyaring yaitu: 1) membaca dengan perasaan pengarang; 2) keterampilan menerjemahkan lambang-lambang; 3) kecepatan pandangan mata; 4) keterampilan mengelompokkan kata secara tepat; 5) pemahaman makna secara tepat. Selain itu dalam membaca nyaring, pembaca memerlukan beberapa keterampilan antara lain: 1) menggunakan ucapan yang tepat; 2) pemenggalan kata secara tepat; 3) menggunakan nada dan tekanan secara tepat; 4) menguasai tanda baca; 5) menggunakan suara yang jelas; 6) penggunaan ekspresi secara tepat; 7) kecepatan membaca; 8) ketepatan pernafasan; 9) pemahaman bacaan; 10) percaya diri.

Membaca ekstensif adalah jenis membaca dengan waktu yang digunakan cepat dan singkat, tujuannya adalah untuk memahami isi yang penting dari bacaan tersebut, Sedangkan membaca intensif adalah jenis membaca secara teliti dan seksama untuk memahami isi bacaan (Gultom,2012:14).

Menurut Tarigan (2008:12) ada dua aspek penting dalam membaca yaitu: 1) keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*), aspek ini mencakup: a) pengenalan dari bentuk huruf; b) pengenalan unsur-unsur kata, dan kalimat, c) pengenalan ejaan dan bunyi( kemampuan menyuarakan bahan tertulis atau "*to bark at print*". 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skill*), aspek ini mencakup: a) memahami pengertian gramatikal; b) memahami

maksud dan tujuan dari pengarang dan reaksi pembaca; c) evaluasi dan penilaian; d) kecepatan dalam membaca sehingga mudah menyesuaikan dengan keadaan.

Pengajaran untuk keterampilan membaca dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan komunikatif. Pendekatan komunikatif tersebut dapat dilakukan seperti: mengisi formulir, mencari informasi dari jadwal, mencari informasi dalam koran tentang film apa yang sedang diputar dibioskop terdekat dan membaca cerita pendek untuk dibuatnya ringkasan Nunan dalam (Sunoto, 2011:103-104).

Papalia dalam (Sunoto,2011:106) berpendapat bahwa kegiatan membaca perlu dibagi menjadi beberapa tahap seperti tahap pra-membaca, tahap latihan pemahaman bacaan, dan tahap pasca-membaca. Dia juga berpendapat bahwa guru sebaiknya memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan isi teks bacaan dengan pengalaman dan minat siswa sendiri. Teks bisa digunakan untuk meningkatkan interaksi antara siswa dengan teks dan antar sesama siswa, dan siswa dengan guru.

Pembelajaran membaca di SD di selenggarakan dalam rangka pengembangan, dan kemampuan membaca dan kemampuan menulis agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan, dengan dasar kemampuan itu, siswa dapat menyerap berbagai pengetahuan yang sebagian besar disampaikan melalui tulisan. Pembelajaran membaca di SD terdiri atas dua bagian, yakni (a) membaca permulaan di kelas 1 dan 2. Melalui membaca permulaan ini, diharapkan siswa mampu mengenali huruf, suku kata, kata, kalimat, dan mampu membaca dalam

berbagai konteks, (b) membaca lanjut mulai dari kelas 3 dan seterusnya (Sunoto,2011:199).

Berdasarkan dari pendapat para ahli aspek-aspek yang harus dimiliki oleh seorang anak agar keterampilan membacanya dapat meningkat adalah penggunaan ucapan secara tepat atau pelafalan dalam bacaan, keras lemahnya suara, dan membaca dengan tidak terbata-bata atau kelancaran dalam membaca.

### **2.1.7 Keterampilan Menulis**

Menulis atau mengarang merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks, untuk itu perlu dilatihkan secara teratur dan cermat sejak kelas awal SD. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif karena penulis harus memiliki pengetahuan bahasa yang memadai. Pembelajaran menulis di SD, baik GBPP SD 1994, maupun KBK, terdiri atas dua bagian sebagaimana layaknya pembelajaran membaca, yakni, menulis permulaan dan menulis lanjut (pendalaman). Menulis permulaan, diawali dari melatih siswa memegang alat tulis dengan benar, menarik garis, menulis huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana dan seterusnya. Untuk dapat menulis huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana biasanya diawali dengan pembelajaran membaca permulaan. Menulis lanjut; mulai dari menulis kalimat sesuai gambar, menulis paragraph sederhana, menulis karangan pendek dengan bantuan berbagai media dengan ejaan yang benar (Sunoto,2011:201).

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat aktif produktif, dimana keterampilan ini tidak hanya menyalin kata-kata dan kalimat

saja namun menuangkan dan mengembangkan pikiran, gagasan dan ide menjadi struktur tulisan yang teratur. Keterampilan-keterampilan mikro yang diperlukan dalam keterampilan menulis adalah: 1) menggunakan ejaan yang benar; 2) memilih kata yang tepat; 3) menggunakan bentuk kata yang benar; 4) mengurutkan kata-kata dengan benar; 5) menggunakan struktur kalimat yang tepat dan jelas bagi pembaca; 6) memilih jenis tulisan yang tepat (Mulyati, 2015: 1.14-1.15).

Kaplan dalam (Sunoto, 2011: 136) menyatakan bahwa pada dasarnya ada empat jenis kegiatan menulis:

1. Menulis tanpa menyusun (artinya siswa mengisi tempat yang kosong dalam teks, mengisi formulir, membuat transkripsi dari pembicaraan lisan atau membuat daftar kata)
2. Menulis untuk tujuan informasional (siswa membuat catatan, membuat laporan, dan membuat ringkasan)
3. Menulis untuk tujuan pribadi (siswa membuat buku harian, memo, catatan-catatan pribadi)
4. Menulis untuk tujuan imajinatif (membuat cerita, drama atau puisi)

Karniasari, dkk dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa melalui model *Quantum Learning* dengan kartu huruf” menjelaskan bahwa keterampilan menulis merupakan jenis keterampilan yang paling rumit diantara jenis keterampilan lainnya, karena menulis bukan sekedar menyalin kata-kata dan kalimat melainkan menuangkan pikiran-pikiran dalam struktur tulisan, menulis digunakan untuk berkomunikasi secara tidak



langsung dan tidak tatap muka dengan orang lain. Ada beberapa indikator untuk menilai keterampilan menulis aksara Jawa yaitu: ketepatan menulis aksara Jawa, kerapian tulisan dan bentuk tulisan.

Menurut Mugianto dalam penelitian yang berjudul” Peningkatan keterampilan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa menggunakan pasangan melalui pendekatan proses” menjelaskan bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Ada beberapa indikator dalam penelitian ini yang digunakan untuk menilai keterampilan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa yaitu: keajegan tulisan, kerapian tulisan, bentuk tulisan, kecepatan.

Berdasarkan dari pendapat para ahli aspek-aspek yang harus dimiliki oleh seorang anak untuk meningkatkan keterampilan menulis adalah memilih kata yang benar, menggunakan bentuk kata yang benar, dan kerapian dalam tulisan.

### **2.1.8 Hakikat Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), merupakan metode untuk mengembangkan suatu produk. Secara garis besar ada tiga langkah penelitian dan pengembangan. *Pertama*, studi pendahuluan, mengkaji teori dan mengamati produk atau kegiatan yang ada. *Kedua*, melakukan pengembangan produk atau program kegiatan yang ada. *Ketiga*, menguji atau memvalidasi produk atau program kegiatan yang baru. (Sukmadinata, 2016:57).

Menurut Sugiyono (2016:407) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan untuk menguji keefektifan dari produk itu.

Menurut Sukmadinata (2016:167) dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu: (1) Metode penelitian deskriptif, metode ini digunakan dalam penelitian awal untuk memperoleh data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup: (a) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (embrio) untuk produk yang akan dikembangkan, (b) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, kepala sekolah, siswa serta pengguna lainnya, (c) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana-prasarana, biaya, pengelolaan, dan lingkungan. (2) Metode evaluatif, metode ini digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan. (3) Metode eksperimental, metode eksperimental ini digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan.

Menurut Borg dan Gall dalam (Sukmadinata, 2016:169) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan.

1. Penelitian dan pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan data-data sebelum perencanaan

2. Perencanaan (*planning*).

Menyusun rencana bagaimana desain dari produk yang akan dikembangkan

3. Pengembangan draf produk

Mengembangkan draf produk sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat

4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba dilapangan pada 1 sampai 3 sekolah sampai dengan jumlah subjek 6 sampai 12 subjek uji coba. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan penyebaran angket.

5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba .

6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba.

7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan

Menyempurnakan produk dari hasil uji lapangan

8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek.

9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*) Penyempurnaan didasarkan pada masukan dari uji pelaksanaan lapangan.

10. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*). Melaporkan hasilnya dalam pertemuan professional dan dalam jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan. Memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

Menurut (Sugiyono,2016:409) Langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. peneliti mengumpulkan data dari potensi dan masalah tersebut.

2. Mengumpulkan informasi

Mengumpulkan informasi ini dari potensi dan masalah yang ditunjukkan secara faktual dan uptode, kemudian dijadikan sebagai bahan untuk merancang sebuah produk

3. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian bermacam-macam. Desain produk ini didapat setelah mengumpulkan informasi tadi.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses yang dilakukan untuk menilai apakah rancangan produk, lebih efektif dari yang lama atau tidak.

5. Perbaiki desain

Setelah desain produk, divalidasi oleh para ahlinya, maka akan dapat diketahui kekurangan dan kelemahannya. Kelemahan dan kekurangan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas mamperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

#### 6. Uji coba produk

Seperti telah dikemukakan, kalau dalam bidang teknik, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang, dan barang tersebut yang diuji coba. Misalnya desain mesin pengolahan sampah, setelah divalidasi dan direvisi, maka selanjutnya mesin tersebut dapat dibuat dalam bentuk prototipe. Prototipe inilah yang selanjutnya diuji coba. Sama halnya dalam bidang pendidikan bahwa desain produk tersebut harus dicetak terlebih dahulu baru di uji cobakan.

#### 7. Revisi produk

Pengujian efektivitas metode mengajar baru pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa metode mengajar baru ternyata lebih efektif dari metode lama. Perbedaan yang sangat signifikan, sehingga metode mengajar baru tersebut dapat diberlakukan pada kelas yang lebih luas dimana sampel tersebut diambil.

#### 8. Uji coba pemakaian

Setelah pengujian produk dan mungkin ada revisi maka produk direvisi terlebih dahulu sebelum ke uji coba pemakaian.

#### 9. Revisi produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian terdapat kekurangan dan kelemahan, kemudian produk diperbaiki atau direvisi sebelum ke pembuatan massal

## 10. Pembuatan produk masal

Bila produk yang telah dikembangkan layak dan efektif digunakan maka produk bisa dibuat secara massal yang diterapkan di lembaga pendidikan.

### **2.1.9 Media Pembelajaran**

#### **2.1.9.1 Pengertian Media**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, media dapat berbentuk audio visual dan cetak, media yang berbentuk fisik dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Wandah,2017:21).

Menurut Arsyad (2013:4) media pembelajaran adalah media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga semua itu dapat sampai kepada penerima yang dituju yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan dalam pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut Wandah (2017:22), media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan untuk memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Sedangkan menurut Sutjipto dan Kustandi (2013:8) Media pembelajaran adalah

media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Suryani,dkk (2018:3) media adalah segala bentuk penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan yang dapat membangkitkan semangat, perhatian sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan atau sikap sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi yang digunakan sebagai perantara dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran.

#### **2.1.9.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2013:19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam mengajar yang diciptakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membangkitkan semangat dan motivasi dalam kegiatan belajar,bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media ini dapat membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat tersampaikan secara optimal. Selain itu, dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Susilana & Riyana (2012:10) fungsi media pembelajaran adalah:

1. Sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.
3. Media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan isi pembelajaran
4. Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai alat hiburan
5. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar mengajar sehingga siswa cepat paham dengan pembelajaran yang telah disampaikan

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013:23), memiliki tiga fungsi utama:

(1) Memotivasi Minat

Untuk memotivasi minat, media pembelajaran dapat dilakukan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah dapat menumbuhkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak.

(2) Menyajikan Informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

(3) Memberi Instruksi

Di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan aktivitas siswa sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Suryani,dkk (2018:9) fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Sedangkan menurut



Anitah,dkk (2011:6.12) fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif dan untuk mempercepat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengurangi verbalisme (salah penafsiran).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah berfungsi untuk menyampaikan pesan, menyajikan informasi serta memotivasi peserta didik dalam sebuah pembelajaran, sehingga dalam kegiatan belajar-mengajar siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan kualitas pembelajaran akan lebih meningkat.

### **2.1.9.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Wandah (2013:22) Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan Media/ alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan atau materi dalam pembelajaran
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya; Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan gambar, film, atau model. Sedangkan objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film, atau gambar.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk memotivasi siswa dan membuat siswa mandiri dalam kegiatan belajar.

4. Media pembelajaran berguna untuk memudahkan dalam proses pembelajaran dengan latar belakang peserta didik yang berbeda-beda sedangkan kurikulum dan materi pelajaran yang di tentukan sama untuk semua peserta didik sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan oleh karena itu, digunakanlah media untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar yang memudahkan peserta didik memahami materi yang telah disampaikan.

Menurut Susilana & Riyana (2012:9) manfaat media pembelajaran adalah:

1. Memperjelas dalam penyampaian pesan pelajaran
2. Mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga
3. Meningkatkan semangat dan motivasi siswa

Menurut Sutjipto dan Kustandi (2013:23) manfaat media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar; dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi; bahan pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh anak. Menurut Suryani dkk (2018:14) manfaat media pembelajaran yaitu membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, memperjelas makna pelajaran sehingga guru dapat menguasai tujuan pelajaran dan menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dapat membuat siswa banyak terlibat dalam pembelajaran dan tidak membuat siswa bosan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai banyak manfaat diantaranya dengan memperjelas penyajian pesan

supaya tidak terlalu kaku dan dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, anak banyak terlibat dalam proses belajar mengajar dan tidak membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

#### **2.1.9.4 Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Wandah (2013:7-8) ada 8 klasifikasi media, yaitu: 1) media audio visual gerak; 2) media audio visual diam; 3) media audio semi gerak ; 4) media visual gerak; 5) media visual diam; 6) media semi gerak; 7) media audio; 8) media cetak.

Seels dan Richey dalam (Arsyad,2013:31) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

##### **1. Media hasil teknologi cetak**

Media hasil teknologi cetak adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan melalui hasil cetak dan kebanyakan dari guru menggunakan media cetak untuk mengajarkan materi ajarnya. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik, contohnya buku teks, modul, majalah, hand-out, dan lainlain.

##### **2. Media hasil teknologi audio-visual**

Media hasil teknologi audio-visual ini digunakan untuk menyampaikan materi melalui teknologi audio visual. Contohnya proyektor, televisi, video, dan sebagainya.

### 3. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer adalah cara menyampaikan materi melalui mikro-prosesor.

### 4. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menyampaikan materi melalui menggabungkan dari berbagai media.

Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli. Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Arsyad (2013:38) mengelompokan media kedalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor,); (2) media berbasis cetak (buku); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televise); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, video interaktif, *hypertext*).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pada dasarnya jenis media itu sangat beragam, setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh terhadap efektivitas program pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media *flashcard*, media ini termasuk media berbasis visual dan media teknologi cetak.

#### **2.1.9.5 Kriteria Pemilihan Media**

Menurut Arsyad (2013:74) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari pelajaran yang tidak dapat

dipisahkan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media.

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Sesuai dengan isi pelajaran
3. Praktis, luwes artinya media yang dipilih adalah media yang mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri dan media yang mudah digunakan.
4. Guru terampil menggunakannya artinya guru dapat menggunakannya dengan mudah tidak mengalami kesulitan dalam menggunakannya
5. Sasaran tepat artinya media yang dipilih sesuai kebutuhan siswa baik untuk kelompok besar, sedang, maupun kelompok kecil.
6. Mutu teknik artinya media yang dikembangkan harus memenuhi persyaratan tertentu.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010:4-5) kriteria dalam pemilihan media adalah:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media ini dipilih berdasarkan tujuan instruksional yaitu tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran
2. Dapat mendukung isi bahan pelajaran artinya media ini dapat membantu pelajaran yang sifatnya fakta
3. Mudah dalam memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya artinya guru dapat dengan mudah untuk menggunakannya

5. Tersedia waktu untuk menggunakannya artinya media tersebut dapat bermanfaat untuk siswa
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa artinya media ini harus sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga media ini memberikan makna bagi siswa

Menurut Susilana dan Riyana (2012:69) kriteria pemilihan media adalah:

1. Kesesuaian dengan tujuan artinya tujuan dalam pembelajaran perlu dikaji kemudian tujuan tersebut dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut.
2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran artinya materi apa yang akan diajarkan sesuai dengan pembelajaran
3. Kesesuaian dengan karakteristik siswa artinya sifat-sifat dan ciri media yang digunakan perlu dikaji dan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
4. Kesesuaian dengan teori artinya media harus sesuai dengan teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.
5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa artinya media ini berdasarkan kondisi psikologis siswa, bahwa siswa belajar dipengaruhi oleh gaya belajar.

Menurut Musfiqon dalam Suryani,dkk (2018:63) Kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipenuhi adalah:

1. Kesesuaian dengan tujuan

Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan yaitu mengacu tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Ketepatan penggunaan

Penggunaan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari

3. Keadaan peserta didik

Pemilihan media disesuaikan dengan keadaan peserta didik, di mana harus dapat meningkatkan pengalaman peserta didik dan mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

4. Ketersediaan

Media yang digunakan harus tersedia disekolah jika tidak tersedia maka guru harus mampu membuatnya jika guru tidak bisa membuatnya maka guru menggunakan alternative lain yang ada disekolah

5. Biaya kecil

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media harus sesuai dengan manfaat yang digunakan

6. Keterampilan guru

Guru harus mampu mengoperasikan atau menggunakan media yang dipilih

7. Mutu teknis

Kualitas media mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan jika kualitas media sesuai dengan standar yang ada maka informasi yang disampaikan melalui media tersebut dapat tersampaikan secara maksimal

Dari berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media adalah bahwa media itu harus berdasarkan tujuan pembelajaran dan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan media itu harus praktis sehingga dapat dibawa kemana-mana, selain itu guru harus dapat menggunakannya

sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Jadi dengan memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran, selain itu siswa akan lebih mudah dalam menerima materi dalam pembelajaran sehingga dapat menambah mutu siswa dan dapat meningkatkan keterampilan bagi siswa seperti keterampilan menyimak dan konsentrasi.

#### **2.1.9.6 Evaluasi Media**

Evaluasi media pembelajaran dilakukan untuk mengukur dan menilai kualitas media terkait proses dan hasil pembelajaran, tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menjawab sebuah pertanyaan apakah media ini efektif atau tidak digunakan sebagai media pembelajaran (Suryani dkk, 2018:208).

Kekuatan dan kelemahan dari media pembelajaran yang telah dibuat biasanya dapat diketahui setelah dievaluasi dengan seksama. Menurut Walker dan Hess dalam (Kustandi dan sutjipto,2013:143) ada beberapa kriteria dalam evaluasi media yaitu:

1. Kualitas isi dan tujuan; a) tepat; b) penting; c) lengkap; d) seimbangan; e) minat/ perhatian; f) adil; g) sesuai dengan keadaan siswa.
2. Kualitas instruksional; a) kesempatan belajar; b) bantuan belajar; c) motivasi; d) fleksibel; e) program pembelajaran; f) kualitas sosial; g) kualitas tes dan penilainnya; h) ada efek bagi siswa; i) ada efek bagi guru.
3. Kualitas teknis; a) keterbacaan; b) mudah digunakan; c) tampilan; d) penanganan; e) pengelolaan; f) dokumentasi.



Menurut Suryani dkk (2018:211) ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media yang kemudian data tersebut digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar lebih efektif dan efisien dimana evaluasi formatif ini dilaksanakan pada waktu pengembangan atau perbaikan media, setelah media diperbaiki dan disempurnakan melalui tahapan evaluasi formatif, kemudian media tersebut ditentukan layak atau tidaknya menggunakan evaluasi sumatif di mana evaluasi sumatif ini dilaksanakan setelah pengembangan selesai.

Menurut Suryani dkk (2018:215) ada beberapa aspek yang digunakan untuk validasi ahli media yaitu di mulai dari penilaian kelayakan ada aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek tampilan menyeluruh, penilaian aspek efek media terhadap strategi pembelajaran.

Dari berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang dapat digunakan untuk validasi ahli media adalah gambar/ilustrasi; desain; tampilan; ketahanan bahan; penggunaan media dan keamanan; sedangkan aspek-aspek penilaian untuk ahli materi ada dua yaitu kelayakan isi dan kelayakan penyajian dimana kelayakan isi ada; kesesuaian materi dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran; keakuratan materi; ketepatan media dengan pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa; mendorong keingintahuan; sedangkan kelayakan penyajian ada teknik penyajian dan penyajian pembelajaran.

## **2.1.10 Media *Flash Card***

### **2.1.10.1 Pengertian *Flash card***

*Flash card* menurut Arsyad (2013:115) merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. *Flash card* berukuran 8 x 12 cm, kartu *flash card* ini dapat berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memberikan respon terhadap materi yang telah disampaikan melalui kartu tersebut.

Menurut Ikasari dalam jurnal yang ditulis oleh Nurul Ifaedah dan Sriyanto yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *JIGSAW* Dengan Media Kartu (*Flash Card*) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi Kelas X Social SMA N 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2014” menjelaskan bahwa *flash card* adalah media yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan postcard, gambar yang ditampilkan adalah gambar tangan atau foto kemudian ditempelkan di kartu-kartu tersebut.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisi gambar dan kartu yang berisi tulisan/teks yang berukuran 8 x 12 cm, dimana gambar yang sudah ada kemudian ditempelkan di lembaran-lembaran *flash card*.

### **2.1.10.2 Kelebihan *Flash card***

Susilana dan Riyana (2012:95) menjelaskan bahwa *flash card* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Mudah di bawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan ditas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan dimana saja, dikelas maupun diluar kelas.
2. Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, sehingga guru dapat menggunakannya dengan mudah.
3. Gampang diingat, media *flash card* disajikan dengan menggabungkan antara gambar dan teks yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan

Menurut Fitri Iswari dalam jurnal yang berjudul “ pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berupa *flashcard* bergambar pada tingkat sekolah dasar” menjelaskan kelebihan media *flash card* adalah; 1) mudah dibawa kemana-kemana karena ukurannya seukuran postcard, 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini; 3) mudah diingat karena kartu ini sangat menarik, berisi huruf atau angka, simpel, dapat merangsang otak lebih lama mengingat pesan pada kartu; 4) sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan.

Menurut Sri Mulyani dalam jurnal yang berjudul “penggunaan media kartu (*flash card*) dalam meningkatkan hasil belajar konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII” menjelaskan kelebihan media kartu (*flash card*) adalah harga bahan murah, mudah diperoleh, mudah digunakan, warna warni, mudah dipindahkan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flash card* adalah mudah dibuat, mudah digunakan, mudah dibawa kemana-mana dan juga praktis.

### **2.1.10.3 Cara Pembuatan *Flash card***

Susilana dan Riyani (2012:95) menjelaskan bahwa untuk membuat *flash card* dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyiapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau bahan dari kardus. Kertas ini berfungsi untuk membuat gambar atau menempelkan gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat
2. Kertas tersebut diukur menggunakan penggaris dengan ukuran 25 x 30 cm dan diberi tanda dengan menggunakan pensil atau spidol
3. Kemudian kertas dipotong sesuai dengan ukuran yang telah dibuat yaitu 25 x 30 cm. Buatlah gambar yang ingin dibuat atau gambar yang akan ditempelkan sejumlah materi yang akan dijadikan sebagai media dalam pembelajaran.
4. Jika objek gambar dilukis atau digambar sendiri, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau karton dan semacamnya atau jika dicetak bisa langsung dicetak.
5. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau buatlah desain gambar dengan bantuan komputer yang ukurannya telah disesuaikan, kemudian ditempelkan pada alas tersebut.

6. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan gambar yang sudah ada, maka gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai ukuran, lalu ditempelkan.
7. Langkah terakhir adalah memberi tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya. Biasanya menggunakan bahasa Indonesia atau Inggris untuk dapat mengenalkan gambar sekaligus bahasa.

#### **2.1.10.4 Persiapan Penggunaan**

Susilana dan Riyani (2012:96) menjelaskan bahwa Persiapan Penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri.

Guru perlu mempersiapkan diri untuk menguasai bahan pembelajaran dengan baik, menyiapkan media yang akan digunakan dan guru perlu memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar lakukanlah dengan latihan secara berulang-ulang. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin diperlukan. Jangan lupa memeriksa juga urutan gambarnya kalau ada yang terlewat atau susunannya tidak tepat.

2. Mempersiapkan media *Flash Card*.

Sebelum pembelajaran dimulai pastikan bahwa *flash card* jumlahnya cukup, cek juga urutan gambarnya apakah sudah benar, dan perlu atau tidaknya media atau peralatan lain untuk membantu.

3. Mempersiapkan tempat atau kelas.

Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyaji pesan pembelajaran apakah sudah tepat berada ditengah-tengah siswa, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik, perhatikan juga penerangannya lampu atau intensitas cahaya diruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua siswa bisa melihat isi *flash card* dengan jelas dari semua arah.

4. Mempersiapkan siswa.

Sebaiknya siswa ditata dengan baik, diantaranya dengan cara duduk melingkar dihadapan guru, dalam duduk melingkar pastikan semua siswa dapat melihat sajian materi dengan baik, berbeda dengan berjejer ke belakang, mungkin saja ada siswa yang tidak dapat melihat ke depan karena terhalang teman yang lainnya, atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

#### **2.1.10.5 Cara Menggunakan *Flash card***

Susilana dan Riyani (2012:96) menjelaskan bahwa langkah-langkah Penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut:

1. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang oleh guru setinggi dada dan menghadap ke siswa
2. Cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menjelaskan
3. Berikan kartu-kartu yang telah selesai dijelaskan kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa itu untuk mengamati kartu tersebut lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
4. Jika disajikan dalam bentuk permainan, letakkan kartu-kartu tersebut secara acak dan tidak perlu disusun. Siapkan siswa yang akan berlomba atau

bermain, misal tiga orang untuk berdiri sejajar, kemudian guru memberi perintah misalnya cari nama binatang “kuda”, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Galih Pranowo pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Bagi Siswa Kelas SD” Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* pada uji ahli materi dinilai layak (89,13%) dan ahli media dinilai layak (90%). Selain uji ahli, pada uji coba lapangan utama media ini dinilai layak (93,125%) dan saat uji coba lapangan operasional media ini juga dinilai layak (94%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flash cards* sudah layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul.

Penelitian yang dilakukan oleh Ria Novita Sari dan Heru Subrata pada tahun 2018 Vol. 06 No. 0.5 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (*Kapija*) dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa” Dari penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan pada 40 siswa kelas IV SDN

Babatan 1 Surabaya menunjukkan proses pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan media *KAPIJA* yang telah dilaksanakan mencapai 100% serta rata-rata skor 4, dan dengan pemberian tes dapat membentuk kreativitas siswa dalam menyusun kata menggunakan *KAPIJA*, dibuktikan dengan meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Asriyani, Erlinda Septi, dkk pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar” Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Karangmangu ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar membaca dan menulis aksara Jawa di sekolah Dasar dibuktikan dengan pelaksanaan langkah-langkah penggunaan media kartu huruf siklus III lebih baik dari siklus ke II yaitu dari 84% menjadi 85% dan siklus II lebih baik dari siklus I yaitu dari 82% menjadi 84%.

Penelitian yang dilakukan oleh Ika Karniasari, dkk pada tahun 2015 dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model *Quantum Learning* dengan Kartu Huruf” Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Bugangan 03 Semarang, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis aksara Jawa meningkat dibuktikan dengan siklus I pertemuan 1 skor 5,65 (cukup), siklus I pertemuan 2 skor 6,38 (cukup), siklus II pertemuan 1 skor 8,5 (baik), siklus II pertemuan 2 skor 10,03 (sangat baik).

Penelitian yang dilakukan oleh G.Mir’a Mazida pada tahun 2014 ISSN 2252-6307 dengan judul” Pembelajaran Membaca Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa dengan Game Berburu Gambar Pada Siswa Kelas VII H MTS Negeri



Brangsong, Kendal” Hasil penelitian menunjukkan bahwa game berburu gambar sangat efektif digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II. Rata-rata nilai prasiklus sebesar 59,40. Kemudian dilakukan perbaikan siklus I. Pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata nilai pada aspek membaca nyaring paragraf sederhana berhuruf Jawa sebesar 64,70. Pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar juga dapat melatih keaktifan siswa pada perilaku kearah yang positif. Perubahan perilaku tersebut berupa yaitu semangat, perhatian, dan keaktifan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Puguh Gita Jamur, Ngatman,dkk pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Teknik *Make a Match* dengan Media *Flash Card* dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV” Hasil penelitian menunjukkan penggunaan teknik *make a match* media *flash card* dengan langkah yang tepat dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IV SDN Maoslor 05, hal ini di buktikan dengan hasil peningkatan pada siklus I sampai III, siklus I menunjukkan 67,21%, siklus II 79,12%, dan siklus III 89,37%.

Penelitian yang dilakukan oleh Runtut Hidayati, dkk pada tahun 2019 Vol. 3 (2) pp.120-124 dengan judul “Keefektifan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena siswa” Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 01 Tanjunganom Banjarnegara, hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu huruf berdasarkan hasil persentase indikator

keterampilan membaca menunjukkan perbandingan antara pretes dan postes pada indikator membaca kata sederhana yang tersusun dari aksara Jawa yaitu keterampilan membaca aksara legena siswa meningkat hingga 40% berada dikriteria baik dan 40% berada dikriteria sangat baik. Dengan berdasarkan kategori kriteria 85-100 (sangat baik), 69-85 (baik), 53-68 (cukup), dan 37-52 (kurang).

Penelitian yang dilakukan oleh Noviana Tri Lestari,dkk pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar” Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tamanwinangun, penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa sekolah dasar dan langkah-langkah penggunaan media kartu huruf sebagai berikut: (a) kartu huruf dipegang setinggi dada; (b) kartu huruf diambil satu persatu; (c) kartu huruf ditempel pada papan flanel; dan (d) kartu huruf digunakan untuk permainan. Hal ini dibuktikan dengan pelaksanaan langkah-langkah penggunaan media kartu huruf siklus II lebih baik dari siklus I dengan hasil siklus I 85% dan siklus II 90%.

Penelitian yang dilakukan oleh Rodhi pada tahun 2016 Vol 17, No.5 ISSN 2087-3557 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Kalimat Berhuruf Jawa dengan Metode *Make a match*” Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SDN 01 Podo, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan membaca kalimat berhuruf Jawa dan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan kalimat kartu cukup efektif untuk

diterapkan dalam pembelajaran membaca kalimat berhuruf Jawa. Hal ini dibuktikan pada Siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal sebesar 57% atau sebanyak 16 siswa dengan rata-rata kelas 67. Siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal sebesar 75% atau sebanyak 21 siswa dengan rata-rata kelas 70.

Penelitian yang dilakukan oleh Erni Ariyanti pada tahun 2015 Vol. 16, No. 4, ISSN 2087-3557 yang berjudul “Penggunaan Media kartu pada Materi Ajar Menulis dan Membaca Aksara Jawa” Hasil penelitian pembelajaran bahasa jawa menggunakan media kartu dapat meningkatkan motivasi hasil belajar dan siswa membaca aksara jawa sebesar 80%. dibuktikan dengan pelaksanaan siklus I skor rata-rata yang diperoleh 2,5 atau 62,50% dengan hasil pengamatan masih terdapat 6 siswa yang sedang dan 6 siswa yang rendah motivasinya. Pada pelaksanaan siklus II terdapat perbaikan dengan cara kegiatan dilakukan secara berkelompok yang bertujuan agar siswa yang rendah motivasi dalam membaca aksara jawa akan ikut termotivasi dikarenakan kelompoknya rata-rata dapat membaca aksara jawa dengan benar. Pada siklus II ini pembelajaran bahasa jawa untuk meningkatkan motivasi siswa membaca aksara jawa dengan menggunakan media kartu diperoleh hasil skor ratarata yaitu 3,2 atau 80%.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Cholifah pada tahun 2014 dengan Judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Huruf Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 SD Mujahidin 2 Surabaya” Hasil penelitian menunjukan bahwa media ini layak digunakan ditunjukan dari Hasil uji coba siswa kelompok kecil yang

meliputi aspek daya tarik tampilan media permainan kartu huruf Jawa, isi materi, perubahan perilaku, dan tujuan program adalah 97,86% (baik sekali). Hasil uji coba siswa kelompok besar yang meliputi aspek daya tarik tampilan media permainan kartu huruf Jawa, isi materi, perubahan perilaku, dan tujuan program adalah 95,02% (baik sekali).

Penelitian yang dilakukan oleh Ozzi Suria tahun 2018 dengan judul “*Development of Word Game Algorithm for Learning Javanese Script*” Penelitian ini bermaksud mengembangkan media pendukung untuk mempelajari aksara Jawa, karena siswa menganggap belajar aksara Jawa sulit terutama dalam membedakan dan menghafal carakan, sandhangan dan pasangan dengan aturan penulisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 100% responden setuju dengan permainan ini untuk mempelajari aksara Jawa dan permainan ini memberikan manfaat positif bagi pengguna karena tingkat keberhasilan rata-rata 97%.

Penelitian yang dilakukan oleh oleh Katie Bagdon, dkk tahun 2016 dengan judul “*Effects of a modified direct flashcards for number recognition 1 through 10 for a preschool child with developmental delays*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem flash card Instruksi Langsung (DI) memiliki efek yang sangat positif pada kinerja peserta. Peserta dalam penelitian ini adalah seorang anak laki-laki usia 5 tahun di kelas pendidikan pra sekolah khusus. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam akurasi dari sesi pertama sampai terakhir. Pada akhir penelitian, peserta telah menguasai semua nomor yang telah diatur.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Zahiri Awang Mat, dkk tahun 2016 dalam *Mediterranean Journal of Social Sciences MC SER Publishing, Rome-Italy Vol 7 No 2* yang berjudul “An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting *Hijaiyah* Literacy among Primary School Pupils” Hasil penelitian menjelaskan bahwa *flash card* dapat meningkatkan siswa dalam pengenalan huruf hijaiyah. *Flash card* ini dianjurkan untuk digunakan oleh guru sekolah dasar karena itu dapat membantu menemukan kelemahan siswa dalam pengenalan huruf dan huruf hijaiyah untuk lebih mudah dan efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ristuhi Anggar Kusumadewi, Waspodo Tjipto Subroto tahun 2019 dalam *International Journal of Educational Research Review* yang berjudul “Development of Quiz Card Media to Improve Reading Skills and Critical Thinking on Student” Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kepraktisan, keefektifan media pembelajaran kartu kuis dalam meningkatkan keterampilan membaca dan berfikir kritis siswa. kepraktisan dari media dibuktikan dengan observasi, implementasi dalam pembelajaran, angket kepraktisan sedangkan keefektifan dibuktikan dengan tes pada kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Maryam Eslahcar Komachali M.A. in TEFL, Islamic Azad University-Tonekabon Branch, Iran tahun 2016 dalam *International Education Studies Vol. 5, No. 3*; yang berjudul “The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students” Vocabulary Knowledge” “Pengaruh dari Penggunaan *Flash Card* Kosakata Pra-Universitas Iran Untuk Pengetahuan Kosakata Siswa” hasil menunjukkan bahwa kontribusi

dari *flash card* dalam pembelajaran kosakata untuk siswa dapat meningkatkan level kosakata pada siswa

### **2.3 Kerangka Berfikir**

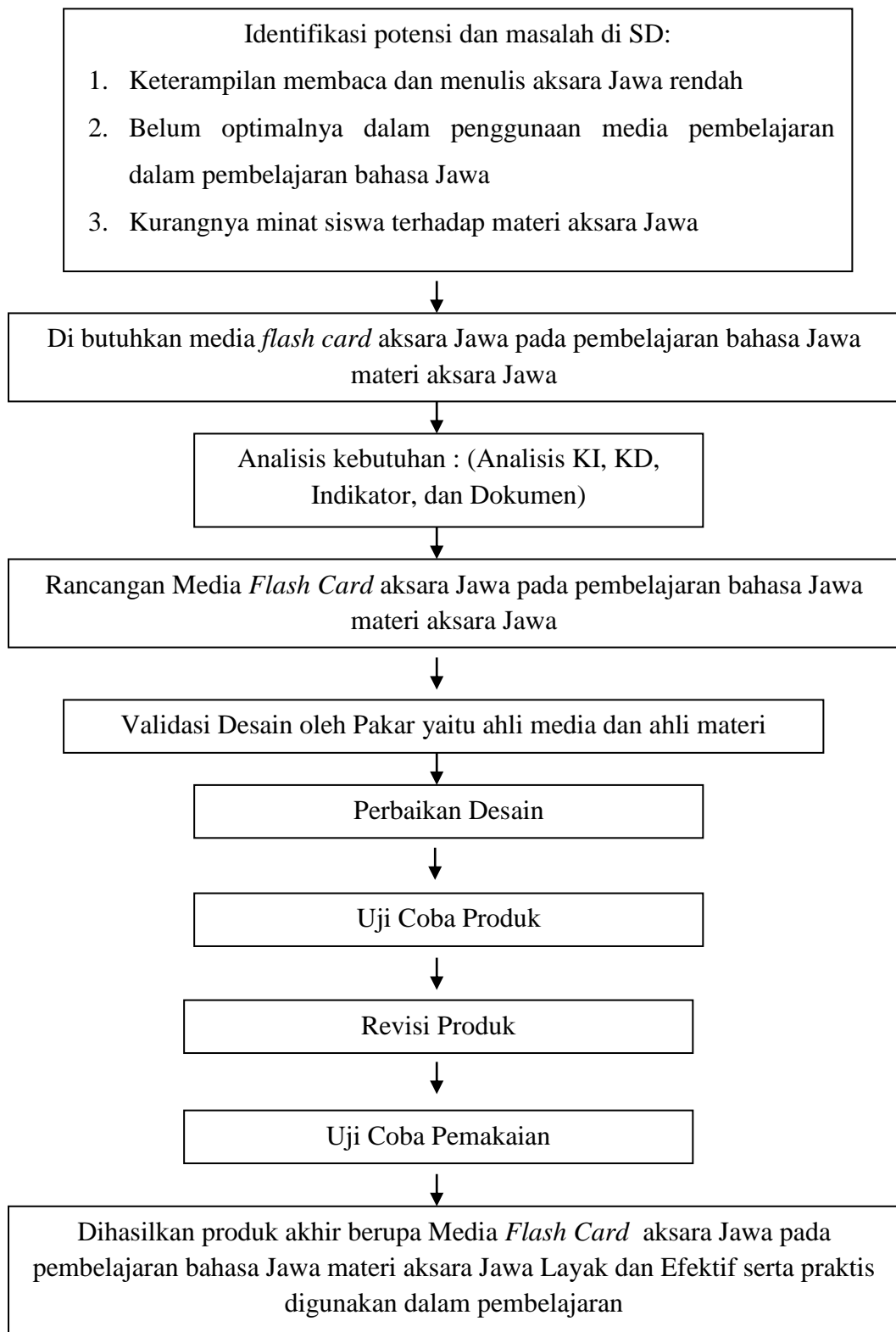
Menurut Sugiyono (2016:92) kerangka berfikir adalah hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan yang kemudian dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan hubungan antar variabel yang diteliti.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak. Mulai dari pemerintah yang merupakan pengambil kebijakan di dunia pendidikan, dan sekolah yang merupakan tempat untuk menuntut ilmu, serta guru sebagai sutradara di dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa sebagai pusat dalam pembelajaran.

Berdasarkan pra penelitian di kelas IV SD N Salamsari ditemukan permasalahan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa kelas IV di SD Negeri Salamsari. Menurut guru kelas IV siswa sering mendapat kesulitan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis aksara Jawa, karena belum adanya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan. Dari permasalahan tersebut menyebabkan nilai bahasa Jawa pada materi aksara Jawa rendah, ditunjukkan dengan data, dari 31 siswa terdapat 20 siswa (64,5%) yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65, sedangkan sisanya 11 siswa (35,5%) diatas KKM. Motivasi belajar juga kurang, ditunjukkan

dengan data angket dari 31 siswa terdapat 24 siswa (77,4%) menyukai cerita wayang, sedangkan sisanya 7 siswa (22,6%) menyukai aksara Jawa. Karena kurangnya minat pada materi aksara Jawa menyebabkan keterampilan membaca dan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa pun rendah.

Media pembelajaran sangat diperlukan sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif. Guru di SD N Salamsari belum mengembangkan media untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya untuk materi aksara Jawa. Oleh karena itu perlu media yang mampu membantu siswa untuk memahami aksara Jawa. Media pembelajaran yang dirancang berupa media *flash card* yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut susunan kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.



**Gambar 2.2.** Kerangka Berfikir



Peneliti mengembangkan media pembelajaran pada muatan bahasa Jawa berupa *flash card* aksara Jawa. Sebelum mengembangkan media tersebut peneliti terlebih dahulu membuat desain media pembelajaran *flash Card* aksara Jawa, desain media tersebut berdasarkan analisis kebutuhan, setelah desain media tersebut jadi, peneliti melakukan uji kelayakan media kepada 2 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi untuk menilai dari aspek media, dan materi. Evaluasi dari kedua validator tersebut digunakan peneliti untuk membuat media *flash card* aksara Jawa. Setelah media jadi, peneliti melakukan uji coba media yaitu siswa diberi angket tanggapan dan evaluasi, apabila angket tanggapan dan hasil evaluasi belum mencapai kriteria ketuntasan, media dilakukan perbaikan, uji coba ini dilakukan pada sampel kelompok kecil. Setelah itu peneliti melakukan uji coba pemakaian pada kelompok yang lebih besar. Berdasarkan data yang diperoleh, Peneliti melakukan uji kelayakan dan uji keefektifan serta uji kepraktisan sebagai produk akhir.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media *flash card* aksara Jawa, kartu ini berukuran 12 x 8 cm, kartu ini berisi gambar – gambar sering ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kartu ini terdiri 70 kartu di mana 30 *flash card* gambar, 30 *flash card* aksara dan 10 kartu Lembar latihan siswa (LLS).
2. Media *flash card* aksara Jawa pada pembelajaran bahasa Jawa yang telah dikembangkan layak digunakan, dengan perolehan skor 93,8% dengan kriteria sangat layak dari ahli media, dan skor 96,7% dari ahli materi serta penilaian tanggapan guru mendapat skor 100% untuk uji skala kecil dan uji skala besar. Hasil tanggapan siswa pada uji skala pemakaian mendapat skor 99,4% yang artinya siswa sangat antusias dalam penggunaan media *flash card* aksara Jawa.
3. Media *flash card* aksara Jawa dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa dikelas IV SD N Salamsari dengan peningkatan rata-rata atau *n-gain* pada keterampilan membaca aksara Jawa dari 14,3% menjadi 95,2%. Keterampilan menulis dari 19% menjadi 90,5%. Untuk uji-t Paired Sample Test) output *paired sample test* dengan SPSS statistic 16, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05,

pada keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara *signifikan* antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* aksara Jawa.

4. Media *flash card* aksara Jawa ini praktis digunakan dibuktikan dengan angket kepraktisan siswa dan guru, pada uji skala kecil rata-rata persentase respons siswa yaitu 91,4 dengan kategori “sangat praktis”, untuk respons guru sebesar 84,5 dengan kategori praktis, Sedangkan untuk uji skala besar respons siswa sebesar 88,5 kategori “sangat praktis” dan respons guru sebesar 84,5 “praktis”.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang bermanfaat untuk pengembangan produk yang lebih baik, maka saran yang direkomendasikan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media *flash card* aksara Jawa ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga media pembelajaran ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Media *flash card* ini dapat dikembangkan pada materi bahasa Jawa lainnya, misalnya: tentang pengenalan tokoh-tokoh pewayangan
3. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada perencanaan pengembangan media dan validasi saja, belum dilakukan hingga tahap produksi massal. Untuk itu, pada penelitian selanjutnya dapat dilanjutkan hingga tahap produksi

massal. Di harapkan dengan adanya produksi miassal, media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh siswa dengan lebih menyeluruh, tidak hanya terbatas pada SD N Salamsari saja.

4. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, guru dapat mengkombinasikan media *flash card* aksara Jawa dengan model pembelajaran yang dinilai lebih efesien dan berpusat pada peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani,Rita. 2016. Metode Drill Bermedia *Flash Card* Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun pada Anak Tunagrahita. *dalam jurnal of health education*.
- Arikunto,Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto,Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanti, Erni.2015. Penggunaan Media Kartu Pada Materi Ajar Menulis Dan Membaca Aksara Jawa Sma Negeri 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah.*dalamJurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol. 16, No. 4,Issn 2087-3557*
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Aryani,Winda dan Mansur. 2017. “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mistar Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat”. *dalam jurnal PRIMARY Vol. 09 No. 01*
- Asriyani,Erlinda,dkk. 2014. Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *dalam jurnal Universitas Sebelas Maret*.
- Bagdon, Katie, dkk. 2015. Effects of a modified di flash cards for number recognition 1 through 10 for a preschool child with developmental delays. *dalam World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development Vol 2 No 1*.
- Berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor: 423.5/5/2010 Tentang Kurikulum Muatan Lokal (Bahasa Jawa) Sd/Sdlb/Mi Dan Smp/Smplb/Mts Negeri Dan Swasta Provinsi Jawa Tengah Pemerintah Provinsi Jawa Tengah Dinas Pendidikan.*
- Cholifah,Nurul, Rusijono.2014. Pengembangan Media Permainan Kartu Huruf Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 Sd Mujahidin 2 Surabaya. *dalam jurnal Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan*.
- Damayanti,Elsa,dkk. 2016. Pengembangan Media Visual *Flash Card* pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya.*dalam jurnal sainsmat vol 5 no 2*.
- Eslahcar,maryam,dkk. 2012. The Effect of Using Vocabulary Flash

- Card on Iranian Pre-University Students" Vocabulary Knowledge. *dalam jurnal International Education Studies* vol.5, No.3.
- Gita, Puguh Januar, Ngatman,dkk. 2014. Penggunaan Teknik *Make A Match* dengan Media *Flash card* dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV.*dalam jurnal Universitas Sebelas Maret*.
- Hidayati,Runtut,Suyitno,dkk. 2019. Keefektifan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa. *dalam Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 3 (2) Pp. 120-124*.
- Kirana,andhara.2018. makna ngelmu iku klakone kanthi laku. (onlain) [andharakiranamahestri.blogspot.com/2018/10/makna-ngelmu-iku-klakone-kanthi-laku.html?m=1](http://andharakiranamahestri.blogspot.com/2018/10/makna-ngelmu-iku-klakone-kanthi-laku.html?m=1) (diunduh Sabtu, 29 Juni 2019).
- Ifadah,Nurul, dkk. 2015. penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* dengan Media Kartu (*Flash Card*) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi Kelas X Sosial SMS N Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013/2014.*dalam jurnal edu geografi*.
- Ilham,Swantyka, dkk. 2016. Keefektifan Permainan Mandi Bola Kata dan Kartu Kata untuk Mengenalkan Konsep Membaca dan Menulis Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *dalam jurnal of primary education*.
- Ikhwati,Hestiana. dkk. 2014. Pengembangan Media *Flash Card* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Student Teams Achivement Divisions (STAD)* Tema Polusi Udara. *dalam jurnal Unnes Science Education Journal*.
- Istianah,dkk. 2015. Pengembangan Media *Flash Card* Berpendekatan Pramek Tema Energi pada Makhluk Hidup Untuk Siswa SMP. *dalam jurnal Unnes Science Educantion Journal*.
- Iswari,Fitria. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flash card* Bergambar pada Tingkat Sekolah dasar. *dalam jurnal deiksis vol 09. no 02*
- Karniasari,Ika. 2015. Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Quantum Learning dengan Kartu Huruf. *dalam jurnal joyful learning journal*.
- Lestari,dkk. 2015. Sounds Learning Using Teams Games Tournamentwith *Flash Card* As Media At The 13th Junior High School Of Magelang. *dalam jurnal pendidikan IPA Indonesia*.

- Maslakah,Nisaul,Dkk. 2017. Pengaruh Pendidikan Media *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang Di Sd Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta. *Dalam Jurnal Kesehatan ISSN 1979-7621, Vol. 10, No. 1.*
- Mazida,mir”a. 2014. Pembelajaran Membaca Paragraf sederhana Berhuruf Jawa dengan Game Berburu Gambar Pada Siswa Kelas VII H MTS Negeri Brangsong,Kendal. *dalam jurnal piwulang Jawi.*
- Mugianto,agus. 2015. Peningkatan Keterampilan Menulis Kalimat sederhana Berhuruf Jawa Menggunakan Pasangan Melalui Pendekatan Proses. *dalam jurnal didaktikum jurnal tindakan kelas.*
- Mulyani,Sri. 2017. Penggunaan Media Kartu (*Flash Card*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *dalam jurnal profesi guru.*
- Mulyati,Yeti. 2015 *Hakikat Keterampilan Berbahasa. Modul 1*
- Nuning,Wahyu.2018. Pengembangan *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode SAS Siswa Kelas I.*dalam jurnal tawadhu vol.2 no.1*
- Pangestika.Isnaeni. 2017. Efektifitas Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn di Thailand. *dalam jurnal of nonformal education and community empowerment.*
- Pasaribu,Nurhalima. 2017.Penerapan Model *Make a Match* dengan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan. *dalam jurnal ristekdik vol 3 no 1.*
- Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 9 tahun 2012 Tentang Bahasa, Sastra, Dan Aksara Jawa.*
- 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.*
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006: Jakarta Depdiknas.*
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.*

- Pranowo, Galih. 2014. Pengembangan Media *Flash Cards* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Bagi Siswa SD. *dalam jurnal Teknologi Pendidikan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*.
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwanto, Ngalim. 2017. *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, Kunthi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gladhen Aksara Jawa untuk kelas IV SD N Kotagede . *dalam Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar . Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Rifai, Achmad, dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU- MKDK UNNES.
- Rifai, Achmad, dan Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU- MKDK UNNES.
- Rodhi. 2016. Peningkatan Keterampilan Membaca Kalimat Berhuruf Jawa Dengan Metode *Make A Match* Sd Negeri 01 Podo, Kecamatan Kedungwuni, Kabupaten Pekalongan. *dalam jurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol. 17, No. 5 Issn 2087-3557*
- Safitri, Rima Wulan, dkk. 2018. Pengembangan media Flash card tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *dalam jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran Volume 8 Nomor 1, ISSN: 2088-5350 (Print) / ISSN: 2528-5173 (Online). Universitas PGRI Madiun*.
- Sari, Ria Novita, dkk. 2018. Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (Kapija) dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *dalam jurnal PGSD Volume 06 Nomor 05. Universitas Negeri Surabaya*.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugianto, Dwi. 2010. *Belajar dan Pembelajaran I*. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.



- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunoto. 2011. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Susanto,Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Suwarsi.2015.Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Melalui Metode *Drill*. *dalam jurnal EDUSCOPE*, Vol. 1 No. 1.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Titis,Ratna. 2014. Peningkatan Keterampilan Membaca wacana Berhuruf Jawa dengan Permainan Arjuna Ngulandara Pada Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari Kabupaten pemalang. *dalam journal of javanese learning and teaching*.
- Tri,Noviana,Ngatman,dkk. 2014. Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *dalam jurnal Universitas Sebelas Maret*.
- Suria, Ozzi.2018. Development Of Word Game Algorithm For Learning Javanese Script.*dalam jurnal Commit (Communication & Information Technology)*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wibawanto,wandah.2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif. (onlain pada selasa, 20 november 2018)
- Wingear,wendy,dkk.2016.Using Direct Instruction Flashcards On The Development And Maintenance Of Word Recognition Skills For Two Elementary Students With Severe Behavioral/Emotional Disorders.*dalam jurnal World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development e-ISSN:2454-6615*
- Yudha,Jayanti,dkk. 2014. Peningkatan Keterampilan Membaca Lancar Aksara Jawa Melalui Model Word Square Kelas V. *dalam jurnal joyful learning journal*.
- Zahiri,Muhamad, dkk. 2016.An Action Research on the Effectiveness Uses of *Flash Card* in Promoting *Hijaiyah* Literacy among Primary School Pupils.

*dalam jurnal Mediterranean Journal of Social Sciences MC SER  
Publishing, Rome-Italy vol 7 No 2 SI.*

Zulaeha, Ida, dkk. 2015. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*.  
Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.