

REPUBLIC INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202272742, 6 Oktober 2022

## Pencipta

Nama : **Yunita Liza Indriyani dan Deni Setiawan**  
Alamat : Jln. Kalisari Blora, RT RT. 002 RW. 001, Kelurahan Kalisari,  
Kecamatan Randublatung, Kabupaten Blora, JAWA TENGAH,  
58382  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Yunita Liza Indriyani dan Deni Setiawan**  
Alamat : Jln. Kalisari Blora, RT RT. 002 RW. 001, Kelurahan Kalisari,  
Kecamatan Randublatung, Kabupaten Blora, JAWA TENGAH,  
58382  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**  
Judul Ciptaan : **Media Flashcard Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 24 Januari 2022, di Semarang  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.  
Nomor pencatatan : 000388483

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
u.b.  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto  
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.



# BUKU PANDUAN

# PENGGUNAAN

Media *Flashcard* Aksara Jawa  
Kelas IV SD



**Yunita Liza Indriyani**  
**Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.**



# ***FLASHCARD*** **AKSARA JAWA**

---



*Flashcard* aksara Jawa ini berisi materi aksara Jawa untuk siswa kelas IV SD. *Flashcard* aksara Jawa ini terdiri atas :

1. Lembar panduan penggunaan media
2. 60 kartu aksara Jawa
3. 15 kartu aksara sandhangan swara
4. 12 kartu aksara paten
5. 3 kartu aksara nga lelet
6. 3 kartu aksara pa ceret
7. 15 kartu aksara sandhangan wyanjana

*Flashcard* Aksara Jawa ini dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas III dan IV SD.



# TAMPILAN KARTU FLASHCARD AKSARA



DEPAN



BELAKANG

Ketrangan :

1. Bagian depan kartu terdapat salah satu bentuk aksara Jawa
2. Bagian belakang kartu terdapat nama dari aksara Jawa yang ada dibagian depan dan contoh penggunaan aksara Jawa tersebut dalam bentuk kata



# CONTOH PERMAINAN MENGGUNAKAN FLASHCARD AKSARA JAWA

---

## PERMAINAN UNTUK KELAS III

### “TEPAT CEPAT”

Permainan ini dapat digunakan untuk membantu siswa mengingat bentuk-bentuk aksara Jawa.

Cara bermain :

1. Guru mengambil satu kartu secara acak.
  2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menebak bentuk aksara Jawa apa yang terdapat pada kartu yang telah diambil.
    - Untuk siswa yang menjawab guru dapat menunjuk salah satu siswa secara acak atau jika ada siswa yang mengangkat tangan guru dapat menunjuk siswa tersebut.
  3. Setelah siswa menjawab,
    - Jika jawaban siswa benar, guru dapat memberikan kalimat pujian kepada siswa yang menjawab dan meminta siswa yang lain bertepuk tangan.
    - Jika jawaban siswa salah, guru dapat memberikan kalimat penyemangat untuk siswa agar siswa tidak putus asa dan tetap semangat untuk belajar. Lalu guru dapat memberi kesempatan untuk menjawab lagi atau guru dapat menunjuk siswa lain untuk menjawab sampai ada yang menjawab dengan benar.
- 

## “TEBAK AKSARA”

Permainan ini dapat digunakan untuk membantu siswa mengingat dan membedakan bentuk-bentuk aksara Jawa.

Cara bermain :

1. Guru mengambil 3 kartu secara acak

Contoh :



Ca



Wa



Dha

2. Guru menyebutkan salah satu aksara Jawa (contoh : guru meminta aksara “Dha”).
3. Siswa dapat menjawab secara bersamaan atau guru dapat menunjuk salah satu siswa untuk menebak kartu mana yang menunjukkan aksara “Dha”.
  - Untuk siswa yang menjawab guru dapat menunjuk salah satu siswa secara acak atau jika ada siswa yang mengangkat tangan guru dapat menunjuk siswa tersebut.
4. Setelah siswa menjawab,
  - Jika jawaban siswa benar, guru dapat memberikan hadiah atau kalimat pujian kepada siswa yang menjawab dan meminta siswa yang lain bertepuk tangan.
  - Jika jawaban siswa salah, guru dapat memberikan kalimat penyemangat untuk siswa agar siswa tidak putus asa dan tetap semangat untuk belajar. Lalu guru dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab kembali atau guru dapat menunjuk siswa lain untuk menjawab sampai dapat menjawab dengan benar.



# CONTOH PERMAINAN MENGGUNAKAN FLASHCARD AKSARA JAWA

---

## PERMAINAN UNTUK KELAS IV

### “TEPAT CEPAT”

---

Permainan ini dapat digunakan untuk membantu siswa mengingat bentuk-bentuk aksara Jawa.

Cara bermain :

1. Guru mengambil satu kartu secara acak (kartu yang diambil dapat berupa kartu aksara carakan, kartu sandhangan swara, kartu sandhangan wyanjana, kartu paten, kartu nga lelet dan kartu pa ceret).
  2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menebak bentuk aksara Jawa apa yang terdapat pada kartu yang telah diambil.
    - Untuk siswa yang menjawab guru dapat menunjuk salah satu siswa secara acak atau jika ada siswa yang mengangkat tangan guru dapat menunjuk siswa tersebut.
  3. Setelah siswa menjawab,
    - Jika jawaban siswa benar, guru dapat memberikan kalimat pujian kepada siswa yang menjawab dan meminta siswa yang lain bertepuk tangan.
    - Jika jawaban siswa salah, guru dapat memberikan kalimat penyemangat untuk siswa agar siswa tidak putus asa dan tetap semangat untuk belajar. Lalu guru dapat memberi kesempatan untuk menjawab lagi atau guru dapat menunjuk siswa lain untuk menjawab sampai ada yang menjawab dengan benar.
- 

## “SUSUN KARTU”

---

Permainan ini dapat digunakan untuk membantu siswa menyusun aksara-aksara Jawa menjadi sebuah kata dan kalimat sederhana. Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok dalam bentuk pertandingan.

### a. Permainan individu

Cara bermain :

1. Guru meminta salah satu siswa untuk maju, boleh dipilih secara acak atau memilih siswa yang mengangkat tangan.
2. Guru mengucapkan sebuah kata atau kalimat sederhana (kata atau kalimat yang diberikan harus mengandung minimal 1 sandhangan swara/ sandhangan wyanjana/ aksara paten, contoh : putra, lele, awan, dsb.). kata atau kalimat itu harus disusun oleh siswa menggunakan kartu *flashcard* aksara Jawa.
3. Setelah siswa menjawab,
  - Jika jawaban siswa benar, guru dapat memberikan kalimat pujian kepada siswa yang menjawab dan meminta siswa yang lain bertepuk tangan.
  - Jika jawaban siswa salah, guru dapat memberikan kalimat penyemangat untuk siswa agar siswa tidak putus asa dan tetap semangat untuk belajar. Lalu guru dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab kembali atau guru dapat menunjuk siswa lain untuk menjawab sampai dapat menjawab dengan benar.



## b. Permainan Kelompok

Cara bermain :

1. Guru membentuk kelompok-kelompok kecil. (jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah media *flashcard* aksara Jawa yang tersedia).
2. Secara bergantian, setiap anggota kelompok maju mewakili kelompoknya untuk menyusun kartu
3. Guru mengucapkan sebuah kata atau kalimat sederhana (kata atau kalimat yang diberikan harus mengandung minimal 1 sandhangan swara/ sandhangan wyanjana/ aksara paten, contoh : putra, lele, awan, dsb.). Kata atau kalimat itu harus disusun oleh perwakilan kelompok dengan menggunakan kartu *flashcard* aksara Jawa.
4. Perwakilan kelompok mulai menyusun kartu setelah aba-aba mulai dari guru.
5. Anggota kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun kartu akan mendapat poin. (setelah 1 permainan selesai guru harus selalu memberikan kalimat pujian dan semangat untuk seluruh perwakilan kelompok)
6. Permainan berakhir jika semua anggota kelompok sudah bermain.
7. Kelompok dengan poin terbanyak adalah pemenang dari pertandingan ini
8. Setelah pertandingan selesai,
  - Untuk kelompok pemenang, guru dapat memberikan hadiah atau kalimat pujian untuk kelompok tersebut meminta kelompok yang lain bertepuk tangan.
  - Untuk kelompok yang kalah, guru dapat memberikan kalimat penyemangat agar kelompok lain tidak berkecil hati dan tetap semangat untuk belajar.

