

**Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (PAKURAJA)
Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa
Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Haura Aina Shofiyana¹, Cicilia Ika Rahayu Nita²

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

hauyanaa@gmail.com

Abstract

This research supported by results of observations and interviews with fifth-grade teachers of the elementary school about the difficulty of students in understanding and memorizing Javanese script. Some problems found include the limitations of learning media. This research is known as Research & Development with the Borg & Gall model. The purpose of this research is to: 1) find out the process of developing PAKURAJA media 2) describe the feasibility of PAKURAJA media 3) describe PAKURAJA media practicality. The media tested on fifth-grade elementary school students of SDN Sukun 1 Malang with preliminary field testing and main field testing. The results of validation by media experts get a score of 93.33%, material expert scored 90%, 95% of teacher practitioner assessments, 99.75% of student evaluations in the preliminary field testing, and 97.94% of the main field testing. Based on the exposure to the results of the assessment, the PAKURAJA media categorized as good quality media and suitable for use in learning.

Keywords: Javanese script, learning media, PAKURAJA

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V mengenai kesulitan siswa dalam memahami dan menghafalkan aksara Jawa. Beberapa kendala yang muncul diantaranya keterbatasan alat dan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dengan model Borg & Gall. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui proses pengembangan media PAKURAJA 2) mendeskripsikan kelayakan media PAKURAJA 3) mendeskripsikan kepraktisan media PAKURAJA. Media diujicobakan pada siswa kelas V SDN Sukun 1 Malang dengan uji coba lapangan awal dan uji lapangan utama. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase 93,33%, penilaian ahli materi mendapatkan persentase 90%, penilaian praktisi guru mendapatkan persentase 95%, penilaian siswa pada uji coba lapangan awal mendapatkan persentase 99,75%, sedangkan untuk uji coba lapangan utama mendapatkan persentase 97,94%. Berdasarkan paparan hasil penilaian maka media PAKURAJA dikategorikan sebagai media yang berkualitas baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Aksara Jawa, Media pembelajaran, PAKURAJA.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang kaya akan budaya. Keanekaragaman budaya, ras, agama, suku bangsa serta bahasa menjadi kekayaan yang tidak terhingga nilainya. Terdapat 741 bahasa daerah yang terdaftar di Indonesia dan tersebar dari Sabang sampai Merauke (Ethnologue, 2014). Beberapa dari bahasa-bahasa daerah tersebut memiliki sistem keaksaraan khusus yang tumbuh secara alamiah dalam daerahnya masing-masing,

salah satunya adalah aksara Jawa, yang wilayah persebarannya di seluruh provinsi di Pulau Jawa.

Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah 2005 menetapkan mata pelajaran Bahasa Daerah sebagai muatan lokal wajib di SD/MI. Surat keputusan Gubernur Jawa Timur Nomor: 188/188/KTSP/013/2005, Tanggal 11 Juli 2005, menyatakan bahwa Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa untuk jenjang SD/MI baik Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Timur wajib diajarkan mulai Tahun Pelajaran 2005/2006. Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah program pembelajaran bahasa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Bahasa Jawa serta sikap positif terhadap Bahasa Jawa itu sendiri.

Arafik (2013), melaporkan bahwa “pembelajaran Bahasa Jawa berbasis kompetensi bagi anak-anak Sekolah Dasar mencakup lima aspek, yaitu: mendengar berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra”. Aspek membaca yang dimaksud adalah membaca aksara Jawa yang diarahkan pada proses perseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Kemampuan membaca dapat ditolokukuri oleh dua kemampuan utama, yakni kemampuan visual dan kemampuan kognisi. Kemampuan visual adalah kemampuan mata melihat dan menangkap lambang-lambang tulis secara tepat. Sementara kemampuan kognisi adalah kemampuan otak memahami makna dan maksud lambang-lambang secara tepat.

Materi dalam pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar yang diajarkan di kelas III sampai dengan kelas VI yaitu aksara Jawa. Salah satu prinsip belajar yaitu *reformulating*. Endraswara (2009), mengemukakan bahwa “*reformulating*, merupakan langkah belajar aksara Jawa dengan mencoba menulis ulang yang pernah diingat, dilihat dalam contoh, menggabungkan antara aksara ngelegana dengan pasangan, sandhangan, dan tanda baca”. Kemampuan memformulasikan kembali tergantung daya serap peserta didik. Upaya semacam ini dapat diraih dengan berbagai metode pembelajaran, misalkan dengan permainan kartu, permainan kata, permainan dengan menggunakan media, dan seterusnya.

Selama ini pembelajaran aksara Jawa lebih banyak disampaikan dengan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran sangat minim. Jika tersedia hanya berupa gambar-gambar dinding yang memuat aksara Jawa. Untuk memotivasi para siswa, diperlukan penggunaan media-media pembelajaran yang mendorong siswa aktif, kreatif, serta menumbuhkan semangat dalam belajar aksara Jawa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN Sukun 1 Malang pada tanggal 24 Oktober 2018 sampai dengan 24 November 2018 diperoleh informasi bahwa: 1) perhatian siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa masih kurang. Hal ini dibuktikan anggapan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa bersifat hafalan, sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, 2) masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan menghafal aksara Jawa, 3) dalam kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada *teacher center*, 4) media pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa hanya berupa buku paket dan lembar kerja siswa.

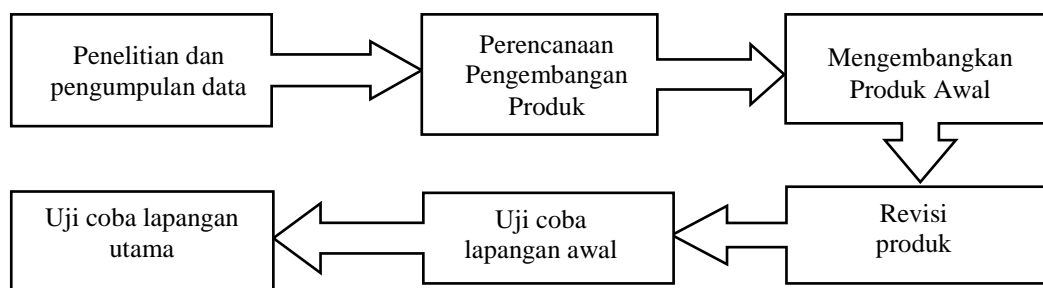
Sehubungan dengan permasalahan yang ada, peneliti mengembangkan media papan kubus aksara Jawa (PAKURAJA) sebagai solusi khususnya untuk perubahan kegiatan pembelajaran di kelas agar tidak monoton. Media PAKURAJA yang dikembangkan peneliti akan berbeda dengan media yang telah dikembangkan oleh beberapa peneliti terdahulu. Media PAKURAJA ini akan dibuat menarik dalam bentuk 3 dimensi. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan kartu pintar dengan desain yang memadukan gambar animasi budaya Jawa dengan aksara Jawa. Peneliti menyusun pedoman tersendiri dalam mengelompokkan aksara Jawa dan pasangan agar lebih mudah dipahami dan dihafalkan.

Dari penjelasan diatas, tujuan penelitian ini diantaranya untuk: 1) mengetahui proses pengembangan media PAKURAJA, 2) mendeskripsikan kelayakan media PAKURAJA 3) mendeskripsikan kepraktisan media PAKURAJA.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model Borg & Gall. Penggunaan penelitian dan pengembangan pada penelitian ini dikarenakan akan menghasilkan produk akhir berupa papan kubus aksara Jawa yang akan diuji validasi. Hal ini sesuai dengan pengertian dan pengembangan atau Research & Development (R&D) yaitu “suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan” Borg & Gall (dalam Setyosari, 2015). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 di SDN Sukun 1 Malang yang beralamatkan di Jalan S. Supriadi No 16, Sukun, Malang. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas V sebanyak 31 siswa. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model

pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi 6 tahapan penelitian ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Adaptasi Model Pengembangan Borg & Gall

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data dilakukan pengumpulan data secara kualitatif dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas V SDN Sukun 1 Malang mengenai media pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dan kesulitan belajar yang dialami siswa dalam materi aksara Jawa.

Tahap perencanaan pengembangan produk dilakukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya untuk menentukan tindakan yang sesuai terhadap permasalahan yang ada, supaya media pembelajaran yang dikembangkan tidak terlepas dari konsep yang telah ditentukan sehingga tujuan penelitian dapat tersampaikan dengan baik. Perencanaan pengembangan produk media PAKURAJA meliputi: 1) menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media PAKURAJA, 2) menentukan langkah pengembangan, 3) menentukan perlengkapan yang diperlukan, dan 4) menyusun rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam pengembangan media PAKURAJA.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan produk awal. Pada tahap ini dilakukan pengembangan media serta validasi oleh para ahli. Setelah dilakukan validasi maka akan diperoleh masukan dari para ahli untuk melakukan revisi. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan siap untuk digunakan dalam kegiatan uji coba produk.

Tahap selanjutnya yaitu revisi produk. Tahap ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk PAKURAJA berdasarkan analisis dan informasi serta perbaikan yang diperoleh dari para ahli, apabila media yang dikembangkan sudah valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi produk. Jika produk masih belum valid maka peneliti harus melakukan penelitian ulang dan melakukan revisi sampai produk siap diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap kelima yaitu tahap uji coba lapangan awal. Pada tahap ini media diujicobakan pada kelompok kecil dengan 10 siswa kelas V SDN Sukun 1 Malang. Hasil uji coba lapangan awal ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan pada kelompok yang lebih luas pada tahap selanjutnya.

Tahap terakhir, yaitu tahap uji coba lapangan utama. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dengan jumlah siswa yang lebih banyak yaitu 31 siswa. Dalam uji coba ini dibagikan angket kepada masing-masing siswa untuk mengetahui kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah lembar validasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar, tanggapan, kritik dan saran perbaikan dari subjek uji coba yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi guru. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data pada instrumen pengumpulan data. Penilaian yang diberikan berbentuk skor dengan menggunakan skala likert dengan kriteria (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, dan (4) sangat setuju.

Analisis dibagi menjadi 2 yaitu analisis kelayakan dan kepraktisan pengguna media. Masing-masing menggunakan perhitungan persentase yang dicontohkan oleh Akbar (2013) yaitu:

a. Analisis kelayakan

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan : V - ah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik

Tsh = Total skor maksimal

b. Analisis kepraktisan

$$V - pg = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan : V – pg = Validasi pengguna
 Tse = Total skor empirik
 Tsh = Total skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

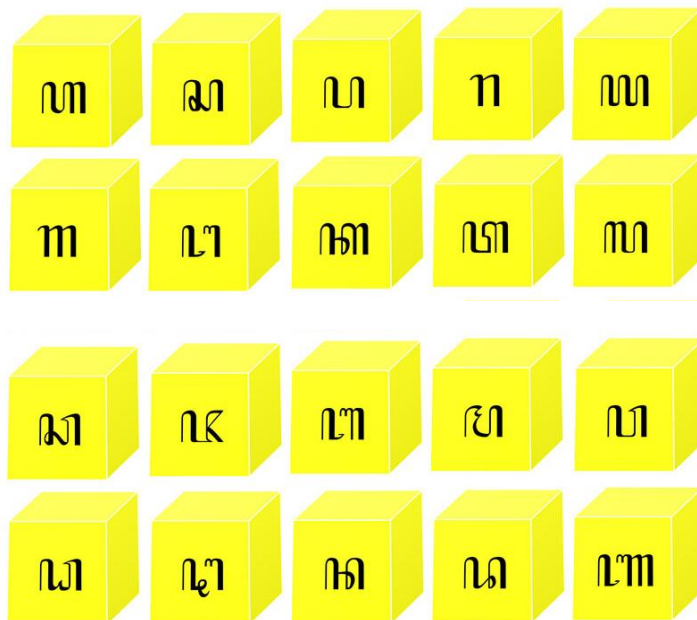
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru kelas dan siswa kelas V SDN Sukun 1 Malang diperoleh informasi bahwa: 1) perhatian siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa masih kurang. Hal ini dibuktikan anggapan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa bersifat hafalan, sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, 2) masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan menghafal aksara Jawa, 3) dalam kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada *teacher center*, 4) media pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa hanya berupa buku paket dan lembar kerja siswa.

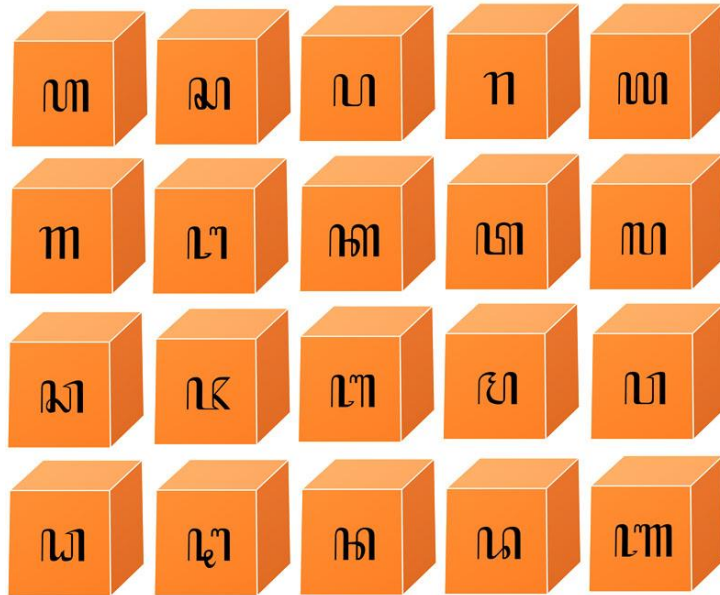
Sehubungan dengan permasalahan yang ada, peneliti mengembangkan media papan kubus aksara Jawa (PAKURAJA). Media PAKURAJA merupakan sebuah media yang mempunyai unsur tiga dimensi. Media PAKURAJA ini dikemas seperti koper dengan sisi yang bisa dibuka tutup serta dilengkapi dengan pegangan pada bagian atas agar mudah dibawa. Satu set media PAKURAJA terdiri dari: (1) 20 kubus aksara Jawa berwarna kuning, (2) 20 kubus aksara Jawa berwarna jingga, (3) 20 kartu pasangan berwarna merah muda, (4) 20 kartu sandhangan berwarna ungu, serta dilengkapi dengan (5) kartu pintar aksara Jawa, (6) petunjuk penggunaan media PAKURAJA berupa buku saku berukuran 10 cm x 10 cm.

Berikut merupakan desain media PAKURAJA:

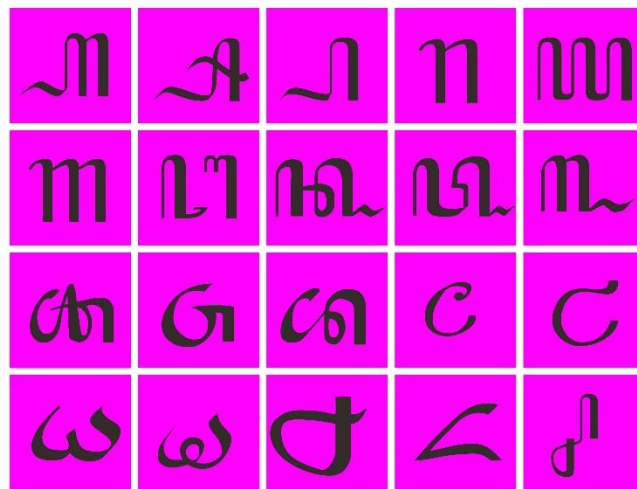


Gambar 2. desain papan media

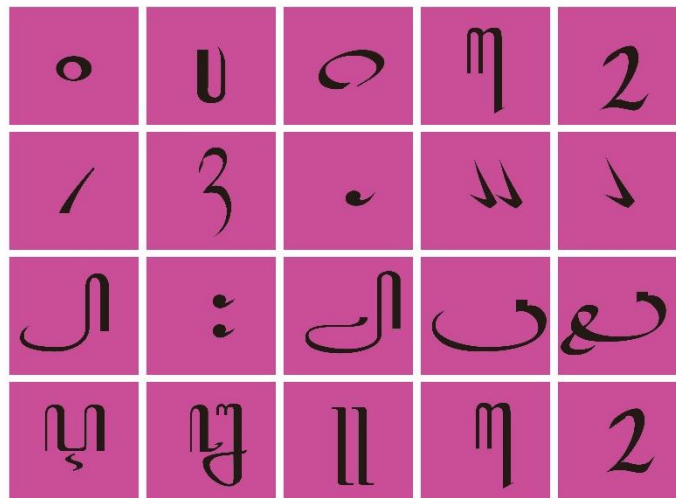




Gambar 3. desain kubus aksara Jawa



Gambar 4. desain kartu pasangan aksara Jawa



Gambar 5. desain kartu sandhangan aksara Jawa



Gambar 4.6 desain kartu wangsulan



Gambar 4.7 desain kartu hukuman

Dalam penggunaan media PAKURAJA ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Langkah awal dalam penggunaan media ini adalah salah satu perwakilan kelompok maju ke depan kelas melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pengambilan kartu soal. Jawaban yang benar dibacakan oleh kelompok lain dengan mengambil kartu wangsulan. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban kemudian menjawabnya dengan menyusun kubus aksara Jawa pada papan media. Kelompok yang belum benar dalam menjawab berhak mengambil kartu hukuman yang berisi berbagai soal dan juga perintah yang wajib dijawab atau dilaksanakan di depan kelas.

Pengujian produk dilakukan kepada ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa. Tujuannya untuk mengetahui kualitas media. Dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 berikut:

Tabel 1. Kelayakan Media PAKURAJA

No.	Penilaian kualitas media	Persentase
1	Ahli Media	93,33%
2	Ahli Materi	90%
3	Guru Kelas VA	95%
4	Guru Kelas VB	95%
Rata-rata Persentase		93%

Tabel 2.Kepraktisan Media PAKURAJA

No.	Penilaian kualitas media	Persentase
1	Siswa Kelas VA (10 siswa)	99,75%

2	Siswa Kelas VA (31 siswa)	97,94%
	Rata-rata Persentase	98%

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 telah dipaparkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi dan respon siswa. Penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 93,33% dalam kategori sangat layak. Penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 90% dalam kategori sangat layak. Penilaian oleh praktisi atau guru kelas VA dan VB mendapatkan rata-rata persentase 95% dalam kategori sangat baik. Penilaian oleh siswa pada tahap uji lapangan awal mendapat persentase 99,75% dalam kategori sangat baik. Penilaian oleh siswa pada uji lapangan utama mendapatkan persentase 97,94% dalam kategori sangat baik. Rata-rata penilaian secara keseluruhan kelayakan mendapatkan persentase 93% dalam kategori sangat layak dan rata-rata penilaian secara keseluruhan kepraktisan mendapatkan persentase 98% dalam kategori sangat baik sehingga media dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media PAKURAJA pada materi aksara Jawa dapat dijelaskan bahwa media dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Kelayakan media PAKURAJA dapat dilihat dari hasil penilaian ahli media sebesar 93,33%, ahli materi sebesar 90%, dan praktisi sebesar 95%. Berdasarkan penilaian tersebut maka media PAKURAJA layak untuk diujicobakan.

Kepraktisan media PAKURAJA diketahui dari hasil penilaian angket respon siswa pada uji lapangan awal dengan persentase 99,75% dengan kategori sangat baik, dan uji lapangan utama diperoleh persentase 97,94% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media PAKURAJA yang dikembangkan peneliti praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran peneliti untuk kepala sekolah, pengembangan media PAKURAJA masih perlu diperbaiki dan dikembangkan untuk menambah variasi media serta mengoptimalkan media pembelajaran bahasa Jawa yang ada di sekolah dasar. Saran bagi guru, media PAKURAJA ini masih perlu dikembangkan dengan berbagai ide kreatif oleh guru atau praktisi pendidikan. Saran bagi peneliti selanjutnya agar media PAKURAJA dikembangkan untuk materi lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kreatif, dan inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abikusno. 2011. *Buku Pepak Basa Jawa*. Surabaya : Express.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Intrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arafik, Muh. 2013. *Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*. Malang: FIP UM.
- Arief S, Sadiman dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)Edisi Revisi IV*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Avianto, Yovita Febriana, and T. Arie Setiawan Prasida. 2018. "Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game." *Aksara* 30(1): 133.
<http://aksara.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/aksara/article/view/223>.
- Endraswara, Suwardi. 2009. *Metode Pembelajaran Bahasa & Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Ethnologue. 2014. "Languages of the World." <http://www.ethnologue.com/>.
- Ibrahim, dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Malang: FIP UM.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Labinah, R. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II Di SDN Ngingit 01 Kabupaten Malang." Skripsi. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang.
- Lestari, Westri Setyo, Herawati Susilo, and Punaji Setyosari. 2017. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya pada Siswa Sekolah Dasar." : 1469–74.
- Mudlofir, Ali. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nyoman, I. 2014. *1 Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Di Sekolah/Madrasah*. 2005. Surabaya: Gubernur

Jawa Timur.

- Putra, D. W. 2018. “*Pengembangan Media Pembelajaran Bongkar Pasang Bangun Ruang Untuk Materi Ciri-Ciri Bangun Ruang Pada Kelas 2 Di SD Islamic Global School Malang.*” Skripsi. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang.
- Ramadhaniatus, Mia. 2017. “*Pengembangan Media Papercraft Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Jaring – Jaring Kubus Dan Balok.*” Skripsi. Malang : Universitas Kanjuruhan Malang.
- Ridwan, dkk. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan Edisi Keempat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumanto. 2010. *Media Pembelajaran Di SD*. Malang: FIP UM.
- “Surat Keputusan Gubernur Jawa Timur Nomor: 188/188/KTSP/013/2005, Tanggal 11 Juli 2005,.”
- Syahbarina, Maulia. 2017. “*Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar.*” 4(3): 245–55.
- Tim Redaksi KBBI PB. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Triastuti, D., Akbar, S.,& Irawan, E. B. 2017. “*Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang.*” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2(10): 1344–50.