
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU ACA PADA MATERI AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS 3 SDN 1 SUKOSONO

Dian Safitri^{1*}, Dwiana Asih Wiranti¹, Erna Zumrotun¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Islam Jepara, Jepara, Indonesia

*201330000586@unisnu.ac.id

ABSTRACT

One of the challenges for students to maintain their own culture is their lack of understanding of Javanese script. Java has diverse ethnicities, cultures and languages, and these differences create a unique beauty. The method applied in class 3 of SDN 1 Sukosono in this research is the research and development (R&D) method. Researchers applied the ADDIE model which includes 5 phases namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The purpose of this research is to develop ACA Card learning media for Javanese script material and improve students' knowledge in understanding Javanese script. Based on the needs analysis, students have difficulty in understanding Javanese script, especially Carakan script. The results showed that ACA Card media that compiled sentences into cards and used attractive designs obtained validation results from material experts as much as 80% and from media experts as much as 75% with a percentage of decent categories. The ACA Card media trial showed an increase in scores from pretest 53.87 to posttest 81.00 for 15 students. The results of the analysis test with paired sample t-tests on SPSS 26 show a significance value (2-tailed) of 0.000 < 0.05, which means that there is a difference in the average acquisition of learning outcomes before and after the application of ACA Card media in Javanese script learning in elementary schools. Thus, the development of ACA Card media can be concluded to be effective for developing students' understanding of Javanese script material, especially Carakan script.

Keywords: ACA Card; Javanese Script; Learning Media

PENDAHULUAN

Aksara Jawa merupakan warisan dari leluhur kita yang sangat berharga dan konservasi aksara Jawa ini sedang di upayakan oleh pemerintah daerah. Salah satu diantaranya melalui penggabungan didalam kurikulum Pendidikan (Kusumaningrum et al., 2023). Melalui integrasi ke dalam Bahasa Jawa yang termasuk dalam kurikulum mulok, upaya ini mengajarkan aksara Jawa kepada para siswa (Fakhrudin 2019). Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 menetapkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di lingkungan pendidikan formal

mencakup pengembangan bahasa, sastra, serta aksara Jawa. Siswa mulai diajarkan mulok Bahasa Jawa mulai dari kelas 3 hingga kelas 6 sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka. Materi ini mencakup pengetahuan tentang bahasa termasuk tata bahasa dan kesusastraan, serta aksara Jawa (Ni'mah et al., 2023)

Kompetensi yang harus dicapai oleh siswa untuk memenuhi kebutuhan, potensi, dan keragaman daerah di setiap jenjang pendidikan dikenal sebagai hasil belajar bahasa daerah (Faiz, 2023). Dalam konteks penyusunan pencapaian pembelajaran, bahasa daerah dianggap sebagai bagian penting dari budaya lokal yang harus dijaga melalui pendidikan. Kurikulum muatan lokal ini menggabungkan kurikulum Bahasa Jawa K13 untuk sekolah dasar, yang berfokus pada kriteria kompetensi termasuk berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, dan mengapresiasi karya sastra. Namun, Kurikulum Merdeka untuk sekolah dasar meliputi dari 3 fase yaitu A, B, C dengan empat komponen utama, yaitu menyimak, membaca dan memahami, berbicara dan menyampaikan, serta menulis. Materi Bahasa Jawa sangat terkait dengan pembelajaran aksara Jawa. (Kusumaningrum et al., 2023).

Salah satunya adalah bentuk standar kemampuan yang wajib dimiliki oleh siswa kelas 3 SD yang mempelajari aksara Jawa adalah membaca aksara Jawa *nglegena* (Carakan), Informasi ini didasarkan pada Standar Kompetensi Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah tahun 2022 (Afiana, 2023). Kemampuan siswa untuk membaca menggunakan aksara Jawa dengan benar adalah salah satu bukti berhasilnya proses pembelajaran bahasa Jawa. Membaca aksara Jawa sama halnya dengan membaca pada umumnya karena membaca aksara Jawa yaitu mengartikan tulisan aksara sehingga menjadi bunyi Bahasa yang bermakna Zahro (dalam Afiana 2023). Untuk membuat siswa cakap untuk mengenal dan membaca tulisan aksara Jawa, diperlukan proses belajar yang berkelanjutan. Guru harus memperhatikan cara-cara untuk membuat siswa senang belajar aksara Jawa.

Pembelajaran aksara Jawa menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan siswa. Guru hanya mengajar muatan lokal Bahasa Jawa ini hanya 1 sampai 2 jam per 1 minggu sekali, kenyataan dilapangan guru tidak didukung oleh latar belakang pendidikan Jawa, guru kurang menguasai pada materi bahasa Jawa (Kaeksi and

Daryanto 2023). Kendala yang paling sering dihadapi siswa yaitu siswa sulit menghafal bentuk atau karakter Aksara Jawa beserta sandhangan. Sehingga siswa menjadi kurang cakap menyusun aksara Jawa menjadi kalimat atau kalimat menjadi susunan aksara Jawa Astuti (dalam Sulistyani 2020). Masalah lainnya adalah bahwa pembelajaran menulis aksara Jawa dinilai cenderung monoton dan kemampuan membacanya sangat minim.

Permasalahan yang ditemukan ketika observasi dan wawancara dengan Endriyas Wahyu Safitri S.Pd. yaitu guru kelas 3 SD Negeri 1 Sukosono. Selain menggunakan buku pelajaran dan media poster yang menjelaskan materi dengan mudah, para guru juga menggunakan metode ceramah dan penugasan saat mengajarkan aksara Jawa. Namun, hingga saat ini, guru belum mengembangkan media proses belajar aksara Jawa yang berpotensi membangunkan minat belajar siswa. Dampaknya, siswa menjadi kurang antusias dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran (Rachmawati, 2023). Guru juga belum mengikutsertakan siswa secara aktif dalam kegiatan selama pembelajaran aksara Jawa Menurut Sari (2023) bahwa agar siswa aktif pembelajaran, para guru harus menerapkan metode atau media pembelajaran yang asik untuk menarik minat mereka.

Solusi untuk menciptakan suasana kelas yang kegiatan pembelajaran supaya kelas menjadi aktif dan meningkatkan motivasi yaitu perlu adanya sebuah media pembelajaran yang menarik. Menurut Arsyad (dalam Dina Afiana 2023). Tujuan dari media pembelajaran yaitu dengan meningkatkan perhatian dan daya tarik minat siswa dengan menggunakan berbagai macam alat dan teknik untuk menyalurkan pesan atau informasi selama proses pembelajaran. Sedangkan media pendidikan didefinisikan sebagai alat atau sarana yang berfungsi sebagai panduan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Zaharah & Husna 2024). Hasil belajar akan lebih baik jika para guru dapat menerapkan metode pembelajaran secara efektif selama proses pembelajaran berlangsung (Muhaimin, & Zumrotun, 2020)

Penggunaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran dapat berdampak psikologis pada siswa dengan menumbuhkan minat dan keinginan baru, memotivasi dan mendorong kegiatan belajar (Adam, 2023). Manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran mencakup: (1) meningkatkan motivasi siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik bagi mereka, (2)

menjelaskan makna materi pembelajaran dengan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami tujuan dan pencapaian pembelajaran, (3) Memperluas pendekatan pembelajaran dengan variasi yang lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal menggunakan kata-kata, (4) secara aktif melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran melalui demonstrasi, aksi langsung, dan contoh yang nyata (Jalinus, N. 2020).

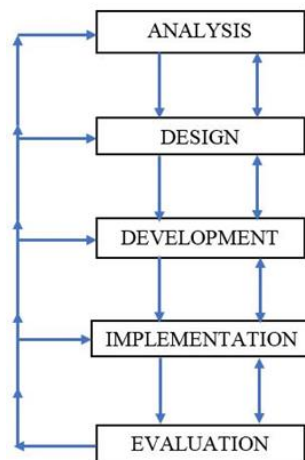
Berdasarkan analisis dan masalah yang diuraikan sebelumnya, pentingnya media pembelajaran sangat ditekankan untuk menggerakkan semangat belajar siswa. Media ini diharapkan dapat menyelesaikan tantangan yang dihadapi. Namun, dalam praktiknya, salah satu faktor yang menghambat penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran aksara Jawa adalah keterbatasan sumber daya media yang tersedia bagi guru. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Kartu ACA pada Materi Aksara Jawa Siswa Kelas 3 SD Negeri 01 Sukosono”.

Tujuan dari riset ini ialah untuk memahami kebutuhan guru dan siswa akan media Kartu ACA, serta mengevaluasi kelayakan dan tingkat ketertarikan terhadap media tersebut. Manfaat media kartu ini bagi guru dapat meningkatkan pengetahuan tentang media yang berinovatif (Souhoka & Lestari, 2024). Sedangkan bagi siswa media ini dapat memperoleh pengalaman serta pengetahuan yang baru dan dapat meningkatkan kreativitas siswa untuk belajar membaca aksara Jawa dikelas 3 sekolah dasar. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menambah pemahaman mengenai sumber belajar kreatif yang cocok untuk pengajaran aksara Jawa. Untuk peneliti lain dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif untuk pembelajaran membaca pada siswa dengan menggunakan aksara Jawa disekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau disebut juga R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian Research and Development adalah proses awal untuk menemukan informasi tentang kebutuhan, kemudian memulai proses

pengembangan untuk membuat produk dan mengevaluasi efektivitasnya (Nurzayyana dkk., 2021; Sugiyono, 2018). Sesuai namanya, Pengembangan ADDIE melibatkan lima langkah atau fase dalam proses pengembangan model yaitu: Model ADDIE, yang terdiri dari beberapa fase *Analysis*, *Design*, *Deveploment*, *Implementation*, dan *Evaluation*, yang dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996 untuk Menyusun sistem pembelajaran Mulyanitiningsih (Idrus et all., 2022). Berikut adalah langkah-langkah dalam kerangka pengembangan ADDIE:



Gambar 1. Langkah-langkah yang diambil dalam Model Pengembangan ADDIE

Rancangan dari kelima pengembangan tersebut, masing-masing akan diuraikan secara bertahap yaitu:

(1) Analysis,

Tahap yang pertama dilakukan yaitu peneliti menganalisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik siswa Selain itu, Memahami kebutuhan yang diperlukan untuk pembuatan materi pembelajaran Kartu ACA sebagai alat bantu pengajaran aksara Jawa adalah tujuan dari analisis kebutuhan. Analisis ini mengetahui kegiatan yang telah dilakukan di kelas, media yang sudah digunakan, serta elemen-elemen yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran Kartu ACA.

(2) Design,

Tahap ini adalah tahap tindak lanjut dari analysis, Pada titik ini, para peneliti berfokus pada konsep awal media Kartu ACA, Di samping itu, peneliti mengidentifikasi komponen-komponen media dengan mengumpulkan materi

pendukung untuk pengembangan media pembelajaran, serta merancang desain media yang akan dibuat.

(3) *Deveploment*,

Tahap ini adalah saat di mana rancangan desain yang telah dibuat diimplementasikan menjadi kenyataan. Pada tahap ini, semua persiapan dan pendukung yang diperlukan untuk proses pembelajaran harus disiapkan sepenuhnya. Peneliti menerapkan rancangan yang telah dihasilkan pada tahap perancangan untuk dijadikan sebuah produk yang akan diujicobakan. Penilaian media Kartu ACA ini dinilai oleh validator sehingga produk yang dihasilkan akan memenuhi kriteria valid yaitu ada validasi ahli media dan validasi materi.

(4) *Implementation*,

Tahap ini media pembelajaran Kartu ACA akan dikembangkan dan diimplementasikan pada sebuah proses belajar siswa kelas 3 SDN 1 sukosono. Pada tahap implementasi, desain media yang telah dilakukan pengembangan dan diaplikasikan pada kondisi yang sebenarnya.. Hal ini setelah media Kartu ACA di uji validasi oleh ahli materi dan ahli media yang telah dinyatakan valid.

(5) *Evaluation*,

Tahap ini, evaluasi dilakukan dengan mengambil masukan dari catatan untuk melakukan perbaikan pada produk dari ahli materi dan media. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap siswa melalui penilaian sebelum *pretes* dan setelah *posttes*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukosono, yang terletak di Desa Sukosono, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, dari 1 Mei 2024 hingga 30 Mei 2024. 15 siswa di kelas 3 SD adalah subjek penelitian ini. Peneliti membuat media pembelajaran. Mereka yang berpartisipasi akan bertindak sebagai ahli materi aksara Jawa dan ahli media pembelajaran.

Penelitian ini memakai bantuan tes, wawancara, dan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Untuk mendukung penelitian ada dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Catatan tertulis dan saran dari validator media-ahli materi-digunakan untuk mengumpulkan informasi kualitatif tentang kelayakan media Kartu ACA. Hasil tes, baik *pretest* maupun *posttest*, memberikan data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Konteks dalam pendidikan, tantangan adalah sesuatu yang tak terelakkan. Peneliti melakukan observasi di SDN 1 Sukosono untuk mengidentifikasi masalah terkait dengan pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa. Data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara menunjukkan beberapa tantangan yang dihadapi, termasuk: (1) pendekatan pembelajaran yang masih mengandalkan metode ceramah oleh guru, (2) kesulitan siswa dalam memahami materi, dan (3) keterbatasan penggunaan hanya media poster oleh siswa. Selain itu, situasi proses belajar yang masih tanpa variasi menimbulkan siswa cenderung mengantuk atau bermain sendiri, yang mengurangi minat mereka terhadap pembelajaran di kelas.

Siswa seringkali merasa jenuh dan tidak fokus pada proses belajar di kelas, menurut dari hasil observasi dan wawancara. Siswa percaya bahwa materi aksara Jawa memiliki terlalu banyak konsep. Sehingga ketika diberikan penjelasan materi, siswa sering kali mengeluh karena kesulitan untuk memahaminya dan juga sulit untuk menghafalnya. Selanjutnya, data juga diperoleh melalui analisis dokumen yang terkait dengan hasil belajar siswa di kelas 3 pada materi Aksara Jawa. Hanya 4 dari 15 siswa di SDN 01 Sukosono yang mencapai nilai di atas KKM dalam ulangan harian Aksara Jawa. Nilai-nilai ini tercatat dalam lembar ulangan harian yang disediakan oleh guru mereka.

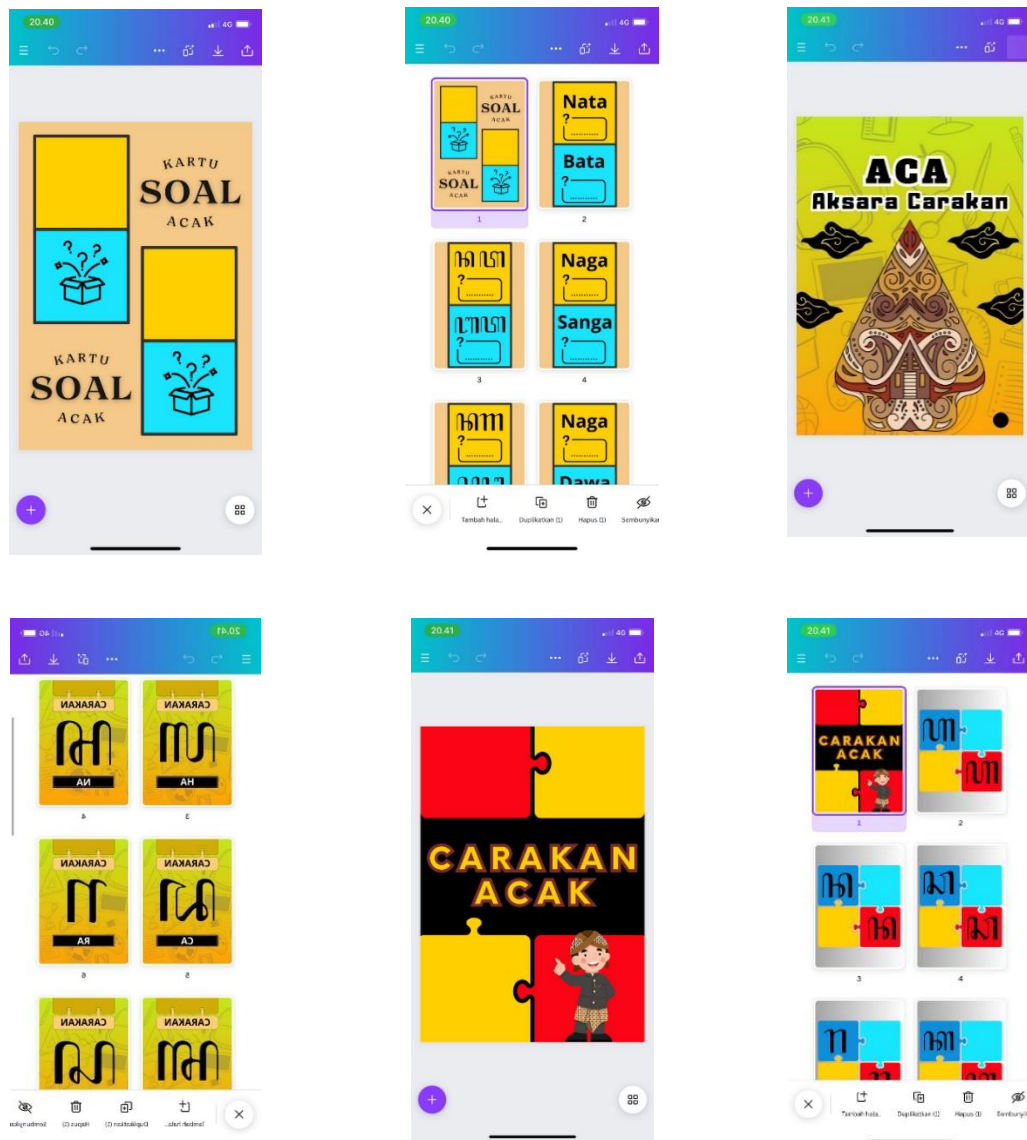
Data dari hasil penerapan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* dan dijelaskan berdasarkan dari hasil penelitian, selama fase dari pengembangan media Kartu ACA pada materi aksara Jawa. Proses pengembangan media pada Kartu ACA adalah sebagai berikut:

Tahap *Analysis*,

Data ini dikumpulkan melalui penggunaan analisis persyaratan dan analisis karakteristik siswa. Sementara analisis persyaratan mencari produk atau solusi yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan, analisis karakteristik siswa mengevaluasi kualitas dan sifat anak-anak di kelas 3 sekolah dasar.

Tahap *Design*,

Setelah analisis selesai, peneliti melanjutkan dengan tahap desain media pembelajaran Kartu ACA. Susun bahan-bahan dan buat referensi untuk komponen media pembelajaran Kartu ACA yang telah dibuat. Mengumpulkan materi tambahan untuk menghasilkan media pembelajaran seperti: kayu, kertas art paper, dan ring binder. peneliti juga mendesain media kartu di aplikasi canva serta menyusun kosa kata Aksara *Nglegena* (kalimat yang mempunyai arti), dalam media Kartu ACA juga di desain dengan Aksara Jawa dan Aksara Latin serta pemilihan warna di kartu yang menarik. Berikut tampilan saat proses perancangan menggunakan aplikasi canva pada gambar 2 dan 3 adalah media yang telah dicetak.



Gambar 2. Design Canva



Gambar 3. Media yang sudah dicetak

Tahap *Development*,

Media Kartu ACA untuk mulok Bahasa Jawa di SD diperbaiki melalui tahap pengembangan, sebelum didistribusikan secara luas sesuai dengan saran dari validatornya. Pada tahap ini, ada empat aspek yang menjadi pertimbangan yang divalidasi oleh ahli media dan materi yaitu konsistensi, konsep inti materi, ketepatan, dan relevansi. Penyajian media, tampilan umum, dan tampilan khusus adalah tiga komponen yang membentuk validasi ahli media (Fatmawati & Wiranti, 2023). Hasil validator dari bapak dosen Much Arsyad Fardani, M.Pd., ahli media memperoleh nilai total 75% berdasarkan aspek validasi ahli, dengan catatan “Tambahkan buku petunjuk atau manual book sehingga bisa digunakan siapapun dengan mudah”. Validator ahli materi secara keseluruhan 80% dengan catatan “ Ada beberapa kata pada soal yang tidak memiliki makna yaitu yaya, tala, dada, tana, yana, mala”. Pada tahap ini, media Kartu ACA harus diperbaiki sesuai dengan catatan dan rekomendasi dari validator yaitu menambahkan 1 Kartu ACA,

memperbaiki kosa kata yang mempunyai makna seperti *Naga Dawa*, *Kaca Mata*, *Tata Cara*, serta membuat manual *book*.

Tahap *Implemenation*,

Setelah desain dan pengembangan media pembelajaran selesai, implementasi adalah langkah berikutnya. Tahap ini digunakan sebagai alat untuk membantu siswa belajar dan mencapai tujuan mereka. Pada tahap implementasi, media pembelajaran Kartu ACA digunakan sebagai uji coba untuk siswa kelas 3 di SDN 1 Sukosono. Setelah itu media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, tindakan ini dilakukan. Media telah disetujui untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dianggap valid.

Pertemuan pertama siswa diberikan pertanyaan tentang jumlah aksara Jawa, Sebagian siswa menjawab benar dan ada juga ada yang masih salah. Kemudian siswa menyebutkan aksara Jawa dari *ha* sampai *nga*, masih banyak yang terbolak-balik. Peneliti lalu menulis dipapan tulis aksara *Ha* sampai *La*, selanjutnya siswa menulis di kertas sebanyak 4 kali kemudian dibaca, dipahami dan dihafalkan. Pertemuan kedua peneliti menulis dipapan tulis melanjutkan aksara Jawa dari *Pa* sampai *Nga*, siswa menulis melanjutkan lagi dibawahnya sebanyak 4 kali. Peneliti memberitahu siswa ciri-ciri aksara Jawa supaya mudah di hafal contoh aksara *Ha* kebalikannya *La*, *Da* kebalikannya *Sa*, *Pa* kakinya dua sedangkan *Ya* kakinya tiga, *Ja* dibelakangnya ada bentuk R, *Ga* seperti huruf M, *Ra* seperti huruf N, *Ma* ada angkanya tiga. Siswa memahami yang sedang dijelaskan peneliti, siswa diberi intruksi untuk bermain Kartu ACA acak (untuk tes daya ingat), selanjutnya siswa bermain soal acak untuk menyusun kalimat dasar nglegena, contoh *Naga dawa*, *Kaca Mata*, selesai permainan siswa diberi lembar kerja pada siswa dan dikerjakan sesuai kelompok yang sudah dibagi untuk mengingat pembelajaran aksara Jawa.

Tahap *Evalution*,

Siswa kelas 3 SD Negeri 1 Sukosono melakukan tindakan sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) yang akan digunakan untuk menilai data hasil penelitian. Untuk memastikan bahwa soal yang valid, 19 siswa di kelas 4 terlebih dahulu diuji validitas soal *pretest-posttest* yang digunakan dari 30 soal pilihan ganda. Soal valid ada 17 pilihan ganda dikarenakan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($r_{hitung} > 0,4329$). Penelitian yang dilakukan di kelas 3, soal yang telah divalidasi

dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa efektif uji coba media pembelajaran Kartu ACA pada materi aksara Jawa. Data diproses dengan uji paired sample t-test dan program aplikasi SPSS 26. Nilai signifikan $< 0,05$ menunjukkan penerimaan H_a dan penolakan H_0 . Nilai signifikan yang lebih tinggi menunjukkan penolakan H_a dan penerimaan H_0 . Rata-rata dari H_0 dan H_a sama atau tidak berpengaruh. Hasil dari penggunaan media Kartu ACA sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan bahwa distribusi data normal (nilai signifikansi Shapiro-Wilk $0,315 > 0,05$) dan homogen (nilai signifikansi $0,120 > 0,05$) untuk sampel 17 (kurang dari 50). Tabel 1 memperlihatkan hasil dari uji paired sampel t-tes.

Tabel 1. Paired Samples Statistics of Grade 3 Student Learning Outcomes

		Mean	N	Std. Deviation	Std. error Mean
Pair 1	<i>Pretes</i>	53.87	15	17.916	4.626
	<i>Posttes</i>	81.00	15	11.071	2.859

Menurut tabel 1, 15 siswa di kelas 3 SD Negeri 1 Sukosono, siswa memperoleh skor rata-rata 53,8 dan skor rata-rata posttest 81,00. Ini menunjukkan bahwa siswa menggunakan media pembelajaran Kartu ACA memperoleh hasil yang lebih baik. Tabel 2 berikut mendukung hal ini.

Tabel 2. Paired Sample Test of Grade 3 Student Learning Outcomes

		Paired Deference						
				95% Confidence Interval of the Difference				
Mean		Std. Deviation	Std. error Mean	Mean	Std. Deviation	Std. error Mean	Mean	Std. Deviation
Pair 1 pretes - Posttes	- 27.133	19.405	Pair 1 pretes - Posttes	- 27.133	19.405	Pair 1 pretes - Posttes	- 27.133	19.405

Tabel 2 menunjukkan dalam konteks statistik bahwa nilai thitung lebih besar dari ttabel, nilai thitung $5,415 > ttabel 2,131$ dan nilai signifikan $0,000 > 0,05$. Sebab itu, H_0 tidak diterima dan H_a diterima. Adapun perbandingan rata-rata hasil belajar

siswa pada materi aksara Jawa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kartu ACA. Oleh karena itu, sehingga dapat dikatakan untuk dari hasil belajar siswa mengenai materi aksara Jawa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran Kartu ACA. Hal tersebut konsisten dengan temuan dari penelitian sebelumnya dilakukan (Nazhiroh 2021). Menurut data dari siswa kelas 3 SD Negeri 1 Sukosono, skor rata-rata pretest yaitu 53,87 dan skor posttest 81,00, dengan perbedaan 27,13. Adanya Kartu ACA pada materi aksara Jawa dapat meningkatkan dari hasil belajar siswa.

Pembahasan Penelitian

Pengembangan media Kartu ACA ini bermula dari problematika pembelajaran bahasa Jawa, yaitu hanya memanfaatkan media poster saat menjelaskan materi aksara Jawa. materi aksara Jawa pada siswa kelas 3 sekolah dasar, sehingga dalam pembelajaran menulis dan membaca aksara Jawa siswa mengalami kendala memahami bentuk aksara (Nida et al., 2020).

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media Kartu ACA untuk pembelajaran aksara Jawa *Carakan* di kelas 3 sekolah dasar. Media kartu ACA yang telah dikembangkan diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami aksara Jawa dengan lebih efektif dan efisien. Media ini di desain dengan sekreatif mungkin untuk menarik minat peserta didik, sehingga siswa bisa belajar dengan cara yang menarik dan bermanfaat. Media pembelajaran yang baik dan menarik merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan minat dan membangkitkan motivasi belajar (Putri & Subrata, 2022). Pencapaian tujuan pembelajaran juga akan lebih mudah dilakukan apabila menggunakan media yang cocok dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna (Sakundari & Rizqi, 2024).

Kartu ACA ini dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui 5 langkah yaitu Analisa, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi, hingga produk jadi agar menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan layak digunakan oleh pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pada proses belajar mengajar di sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran Kartu ACA. Dalam penelitian ini, tanda valid dan layak yang diberikan oleh validator merupakan acuan penting untuk mengetahui kelayakan

media yang dikembangkan dapat berguna dalam proses pembelajaran Aksara Jawa.

Uji validasi dilaksanakan sebagai upaya untuk mendapatkan bahan ajar yang baik dan memenuhi syarat sesuai dengan pijakan teori yang melandasi pengembangan Akbar (Akhromah et al., 2024). Untuk penelitian ini, tingkat validasi media dan materi telah dilakukan dengan para ahli yang sudah berpengalaman didalam bidangnya (Wulantika & Subrata, 2022). Media Kartu ACA di validasi oleh bapak dosen Much Arsyad Fardani, M.Pd., ahli media memperoleh nilai total 75% berdasarkan aspek validasi ahli, sedangkan validator ahli materi secara keseluruhan 80%. Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media Kartu ACA dengan dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa di sekolah dasar.

Media Kartu ACA menawarkan implikasi yang signifikan dalam upaya pelestarian dan pengenalan budaya lokal kepada generasi muda. Dengan penggunaan media ini, siswa dapat belajar mengenali dan memahami aksara Jawa secara lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap warisan budaya Indonesia. Media kartu juga memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif, di mana siswa dapat bermain sambil belajar, seperti permainan mencocokkan atau mengurutkan aksara, yang dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka (Ruhayat et al., 2024). Namun, terdapat beberapa limitasi yang harus diperhatikan. Pertama, tidak semua siswa mungkin memiliki akses yang sama terhadap media ini, terutama di daerah dengan keterbatasan sumber daya pendidikan. Selain itu, efektivitas media kartu aksara Jawa sangat bergantung pada kualitas desain dan penyampaian materi, jika tidak menarik atau sulit dipahami, siswa mungkin kehilangan ketertarikan. Keterampilan pengajaran guru juga memegang peranan penting. Tanpa pemahaman yang cukup tentang Aksara Jawa, guru mungkin kesulitan dalam menjelaskan konsep dengan baik. Oleh karena itu, meskipun media Kartu ACA memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran budaya lokal, penting untuk mempertimbangkan tantangan-tantangan tersebut agar implementasinya dapat berjalan efektif dan berkelanjutan.

Melalui hasil penelitian yang telah dijalankan, dapat diperoleh hasil bahwa produk yang dihasilkan berupa media Kartu ACA pada materi Aksara Jawa kelas 3 SD adalah valid dan layak menurut guru sangat praktis untuk siswa. Oleh karena itu, diharapkan melalui Kartu ACA pada materi Aksara Jawa kelas 3 SD dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa di SD Negeri 1 Sukosono tidak memahami aksara Jawa dengan baik. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan (efektifitas) pada hasil belajar mereka, peneliti mengembangkan media Kartu ACA menggunakan model ADDIE pada materi Aksara Jawa. Hasilnya menunjukkan bahwa secara keseluruhan, aspek ahli media menerima validasi 75% dan materi 80%, yang menunjukkan bahwa uji coba tersebut dapat digunakan. Hasil dari uji coba produk yang dilaksanakan pada 15 murid di kelas 3 SDN 1 Sukosono.

Pembuatan media Kartu ACA meningkatkan dan memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa, berdasarkan hasil akhir penelitian. Respon siswa terhadap materi pembelajaran yang dapat meningkatkan keingintahuan mereka terhadap pembelajaran, serta ketertarikan mereka terhadap Kartu ACA dan materi aksara Jawa yang lebih mudah dipahami, menjadi bukti akan hal tersebut.

Harapan di masa depan, para guru dapat memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Jawa, yang akan mendorong partisipasi siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian di masa depan oleh penulis penelitian dan juga oleh peneliti lain untuk membuat bahan ajar menggunakan Kartu ACA dengan muatan yang lebih rinci dan canggih.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)*, 1(1), 29–37.

-
- Afiana, S. D. (2023). Pengembangan Media Kotak Pinter Aksara Jawa (Pirawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas Iv Sd Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02).
- Akhromah, R. H., Putra, Z. H., & S. (2024). Pengembangan E-Modul Geometri Bangun Datar Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar. *TUNJUK AJAR: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 1–23. <http://dx.doi.org/10.31258/jta.v7i1.1-23>
- Faiz, M. (2023). *Analisis Kurikulum Nasional Dan Muatan Lokal*. 3, 5881–5897.
- Fakhrudin. (2019). Pengembangan Desain Informasi Dan Pembelajaran Aksara Jawa Melalui Media Website. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia.*, 05(01), 1–23.
- Fatmawati, R., & Wiranti, D. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar LKPD Kebhinekaan Global Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa SD. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 11(2), 194–203.
- Idrus, M., Uno, H. B., & Yusuf, F. M. (2022). Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kabupaten Boalemo. *Jurnal Normalita*, 10(3), 294–307.
- Jalinus, N., & A. (2016). *Media Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Kusumaningrum, D. A., Pratiwi, P. P., & Dewi, C. (2023). Pengembangan Media Pagsara (Papan Magnetik Aksara) Melalui Modelling The Way Materi Bahasa Jawa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(1), 416–423. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Muhaimin, M. R., & Zumrotun, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif EKomik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411.
- Ni'mah, R. A., Agustin, R. Saifulloh, F., & Nasir, M. F. A. (2023). Penggunaan Metode Itik Dalam Menghafal Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Daya Ingat

-
- Siswa Kelas Iv Mi/Sd. *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 13–21. <https://ejournal.staisyekhjangkung.ac.id/index.php/jipmi>
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Nurzayyana, A., Putra, Z. H., & Hermita, N. (2021). Designing a Math Picture Book to Stimulate Primary School Students' Understanding of Properties of 2-D Shapes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 4(2) 164 - 179. <http://dx.doi.org/10.33578/jtlee.v4i2.7892>
- Putri, H. A., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Cakap Aksara Jawa (CAKRA) Berbantuan Aplikasi Genially untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60314%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60314/46547>
- Rachmawati, R. R. A. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Media Wayang Aksara Pada Siswa Kelas 3 Sdn Temas 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 1014–1037.
- Ruhyat, S., Andika W.D., Lia, D., & Pagarwati, A. (2024). Studi Literatur : Problem Solving pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Bermain Literature Study : Problem Solving in Early Childhood Cognitive Development Through Play. *Jurnal Ilmiah Pesona Paud*, 11(1), 71–85.
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sari, S. I., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Materi Bangun Ruang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*.
- Souhoka, R., & Lestari, L. (2024). Pengembangan Media Kartu Aksara Untuk Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Madura Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(6),
-

1013–1025.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Wulantika, G. A . & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD. *Journal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 10(8)*, 1714–1725.
- Zaharah, F., & Husna, M. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–50.