

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PADA MATERI
AKSARA JAWA KELAS IV SD ANAK SALEH KOTA MALANG**

TESIS

Oleh:

Ainur Rifqi

210103220011



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PADA MATERI
AKSARA JAWA KELAS IV SD ANAK SALEH KOTA MALANG**

TESIS

OLEH

Ainur Rifqi

NIM. 210103220011

Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

NIP. 19700813 200112 1 001

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

NIP. 19760619 200501 2 005



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
PASCASARJANA**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang” ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 31 Desember 2024.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 19760405 200801 1 018

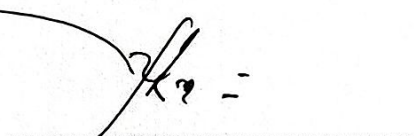
Ketua



Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

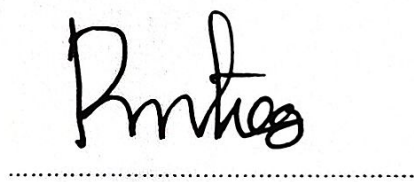
NIP. 19740228 200801 1 003

Pembimbing 1/Penguji



Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si

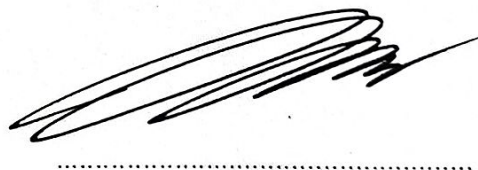
NIP. 19700813 200112 1 001



Pembimbing 2/Sekretaris

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005



Mengesahkan,

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidnurni, M.Pd

NIP. 19600303 200003 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Batu, 5 November 2024

Pembimbing I



Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si

NIP. 19700813 200112 1 001

Pembimbing II



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainur Rifqi
NIM : 210103220011
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Proposal Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card*
untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan
Menulis pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD
Anak Saleh Kota Malang

Menyatakan bahwa proposal tesis ini benar-benar karya saya sendiri bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan dari orang lain yang terdapat dalam proposal. Proposal ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ternyata dalam proposal tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk proses sesuai peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 28 November 2023

Hormat saya



Ainur Rifqi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas rahmat Allah yang maha kuasa, sehingga saya bisa menyelesaikan karya tesis ini. Saya persembahkan kepada orangtua tercinta yang saya ta'dzimi dan saya sayangi.

Bapak Alm. Ali Imron, Ibu Nur Lailiyatus Siam dan Istri (Zahrotuttakiah)

Sang motivator terhebat di dunia ini yang selalu menggiring perjalanan hidup saya hingga sampai saat ini. Beliaulah yang tak pernah padam untuk mendo'akan dengan setulus hati dan memberikan semangat setiap waktu, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S2 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si dan Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

Saya ucapkan banyak terimakasih yang telah membimbing dan memberi masukan konsep penelitian ini dan membimbing proses penulisan tesis ini semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau dengan berlipat-lipat kebaikan.

Segenap teman seperjuangan MPGMI

Sang suport sistem terbaik, yang selalu mendukung dan juga memberikan semangat setiap tindakan yang saya perbuat. Merekalah yang mewarnai kanvas putih saya hingga menjadi indah.

Syukur Alhamdulillah berkat do'a dan semangat merekalah saya bisa menyelesaikan tesis ini.

MOTTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah : 286)

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah menganugerahkan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini. Hanya dengan karunia dan pertolongan-Nya, karya sederhana ini dapat terwujud. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengarahkan kita jalan kebenaran dan kebaikan. Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. dan para Wakil Rektor.
2. Direktur Pascasarjana, Prof. Dr. H. Wahid Murni, M.Pd atas semua layanan dan fasilitas yang baik, yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
3. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan selaku pembimbing II, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd atas motivasi dan kemudahan layanan selama studi.
4. Dosen pembimbing I, Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si atas bimbingan, saran, kritik dan koreksinya dalam penulisan tesis.
5. Semua dosen Pascasarjana yang telah mencurahkan ilmu pengetahuan, wawasan dan inspirasi bagi penulis untuk meningkatkan kualitas akademik.
6. Kedua orang tua saya, istri, adik dan seluruh keluarga saya. mendo'akan dengan setulus hati dan memberikan semangat setiap waktu, sehingga

penulis dapat menyelesaikan studi S2 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

7. Teman-teman kelas MPGMI angkatan 2021 yang telah berjuang bersama-sama selama ini dan sahabat saya mulai S1 sampai sekarang yaitu Moch. Miftachur Rizki yang telah tulus membantu perjalanan saya di S2 sampai selesai.
8. Teman-teman guru SD Anak Saleh, yang selalu memberikan support dalam penyelesaian tesis ini

Penulis hanya bisa menyampaikan ucapan terimakasih dan berdo'a semoga amal shalih yang telah mereka semua lakukan diberikan balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT.

Batu, 27 Oktober 2024
Penulis

Ainur Rifqi

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Umum

Transliterasi yang digunakan ascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrhim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Suatu Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Mentreri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0542.b/U/1987. Sebagaimana tertera dalam buku pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide Arabic Transliteration*). INIS Fellow 1992.

2. Konsonan

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan namun apabila terletak di tengah atau di akhir kata maka dilambangkan dengan tanda koma di atas(‘). Berbalik dengan koma (,,), untuk oengganti lambang “ع”.

3. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dhomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara sebagai berikut:

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

Khusus untuk bacaan “ya” nisbat, maka tidak boleh digunakan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan “ya” nisbat diakhirinya. Begitu juga untuk suara diftong, “wawu dan ya” setelah *fathah* ditulis

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُ = u

إِي = i

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT	xix
تجريد.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	20
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	11
G. Orisinalitas Penelitian.....	11
H. Definisi Oprasional	20

BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Hakikat Pengembangan	21
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	26
C. Fungsi Media Pembelajaran	27
D. Manfaat Media Pembelajaran	30
E. Jenis Media Pembelajaran	31
F. Kriteria Pemilihan Media	33
G. Media <i>Flash Card</i>	36
H. Keterampilan Membaca.....	42
I. Aksara Jawa	46
J. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang	47
K. Kerangka Berfikir.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Model Penelitian dan Pengembangan	59
B. Prosedur Pengembangan	60
C. Uji Coba Produk.....	63
1. Subyek Uji Coba.....	64
2. Jenis Data	64
3. Instrumen Pengumpulan Data	65
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	71
B. Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> aksara Jawa	83

C. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> aksara Jawa.....	89
D. Revisi Produk.....	108
E. Produksi Massal	111
BAB V KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN	112
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Aksara Jawa ...	112
B. Kelayakan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Aksara Jawa	114
C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Aksara Jawa .	115
D. Keunggulan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Aksara Jawa	117
F. Kelamahan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Aksara Jawa	118
BAB VI KESIMPULAN	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	126
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	17
Tabel 2.1 Level Penelitian Pengembangan	72
Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan	91
Tabel 3.2 Distribusi T	93
Tabel 3.3 Kriteria Indek Gain.....	94
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	108
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media (<i>Flash Card</i>)	109
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media (Buku Panduan)	110
Tabel 4.4 hasil Validasi Ahli Pembelajaran	112
Tabel 4.5 Hasil Data Uji Kelompok Kecil	114
Tabel 4.6 Pedoman Penilaian <i>Pre-Test</i>	116
Tabel 4.7 Hasil <i>Pre-Test</i>	116
Tabel 4.8 Kriteria Validitas – Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi	117
Tabel 4.9 Pembagian Kelas Kontrol dan Eksperimen	119
Tabel 4.10 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	123
Tabel 4.11 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	125
Tabel 4.12 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Aspek Ketepatan Membedakan aksara Jawa yang Hampir Sama.....	125
Tabel 4.13 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Aspek Kesesuaian Pelafalan Huruf Sesuai dengan kaidah bahasa Jawa	126
Tabel 4.14 Hasil Penilaian siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>flash card</i> aksara Jawa	127
Tabel 4.15 Analisis Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	130
Tabel 4.16 Hasil Uji Gain	132
Tabel 4.17 Kritik dan Saran Para Ahli.....	133
Tabel 4.18 Hasil Revisi Produk.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Penelitian Pengembangan Sugiyono	83
Gambar 4.1 Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> aksara Jawa	100
Gambar 4.2 Tampilan Kover Depan dan Belakang Buku Saku <i>Flash Card</i> aksara Jawa	103
Gambar 4.3 Halaman Prakata.....	104
Gambar 4.4 Halaman Materi	105
Gambar 4.5 <i>Flash Card</i> Aksara Jawa	105
Gambar 4.6 Uji Coba Individu	115
Gambar 4.7 Uji Coba Kelompok Kecil.....	115
Gambar 4.8 Uji Coba Kelompok Besar	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	152
Lampiran 2 Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian	152
Lampiran 3 Surat Validator Ahli Media	153
Lampiran 4 Surat Validator Ahli Materi.....	154
Lampiran 5 Surat Validator Ahli Pembelajaran	155
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media Buku Panduan dan Flash Card	157
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	188
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	189
Lampiran 9 Angket Analisis Kebutuhan.....	190
Lampiran 10 Lembar Penilaian Media	191
Lampiran 11 Lembar Penilaian Uji Kelompok Kecil	192
Lampiran 12 Tabel Distribusi T	193
Lampiran 13 Soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	194
Lampiran 14 Dokumentasi	195

ABSTRAK

Rifqi, Ainur. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang*. Tesis, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: (1) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Flash Card, Keterampilan Membaca, Aksara Jawa

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang diajarkan dalam bahasa. Keterampilan membaca menjadi keterampilan yang sangat penting, karena keterampilan membaca mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Keterampilan membaca di sekolah dasar dibagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah membaca lanjut. Membaca lanjut dilaksanakan di kelas IV, V dan VI. Tujuan membaca lanjut adalah agar siswa mampu memahami, menafsirkan dan menghayati isi bacaan. Membaca lanjut menekankan siswa untuk memahami makna atau isi bacaan yang dibacanya.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate). Sample pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket dan tes. Validasi produk yang dilakukan pada pengembangan produk ini dilakukan pada ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan uji lapangan yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Anak Saleh.

Hasil validasi dengan beberapa tim ahli, kevalidan media flash card aksara Jawa menurut penilaian ahli media skor yang diperoleh adalah 98%. Sedangkan hasil penilaian ahli materi memperoleh skor akhir yaitu 96%, dan menurut Ahli pembelajaran yaitu Ibu Miftakul Jannah, S.Pd, skor yang didapatkan yaitu 96%. Dari perolehan skor tersebut apabila dilihat dari tabel kriteria kevalidan maka media pembelajaran *flash card* masuk kedalam kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Hasil uji N-gain siswa yang mendapatkan skor $(g) \geq 0,7$ sebanyak 8 orang dengan tingkat keefektifan tinggi, siswa yang mendapatkan skor $0,7 > (g) \geq 0,3$ sebanyak 12 orang dengan kategori tingkat keefektifan sedang dan siswa yang mendapatkan skor $(g) \leq 0,3$ sebanyak 2 siswa dengan kategori rendah.

ABSTRACT

Rifqi, Ainur. 2024. Development of Flash Card Learning Media to Improve Reading Skills in Javanese Script Material for Class IV of Saleh Children's Elementary School, Malang City. Thesis, Master of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Postgraduate Program at Maulana Malik Ibrahim State Islamic University. Supervisor: (1) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Flash Card, Reading Skills, Javanese Script

Reading is one of the skills taught in language. Reading skills are very important skills, because reading skills affect students' success in learning. Reading skills in elementary schools are divided into several types, one of which is advanced reading. Advanced reading is carried out in grades IV, V and VI. The purpose of advanced reading is for students to be able to understand, interpret and appreciate the contents of the reading. Advanced reading emphasizes students to understand the meaning or content of the reading they read.

The type of research used is Research and Development by adapting the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate). The sample in this study was grade IV students of SD Anak Saleh, Malang City. The instruments used were interviews, observations, questionnaires and tests. Product validation carried out in the development of this product was carried out on material experts, media experts, learning experts, and field tests conducted on grade IV students of SD Anak Saleh.

The results of validation with several expert teams, the validity of the Javanese script flash card media according to the assessment of media experts, the score obtained was 98%. Meanwhile, the results of the material expert assessment obtained a final score of 96%, and according to the learning expert, Mrs. Miftakul Jannah, S.Pd, the score obtained was 96%. From the score obtained when viewed from the validity criteria table, the flash card learning media is included in the very valid category and is very suitable for use. The results of the N-gain test of students who got a score $(g) \geq 0.7$ were 8 people with a high level of effectiveness, students who got a score of $0.7 > (g) \geq 0.3$ were 12 people with a moderate level of effectiveness and students who got a score $(g) \leq 0.3$ were 2 students with a low category.

تجريدي

رفقي ، أينور. 2024. تطوير وسائط تعلم بطاقة الفلاش لتحسين مهارات القراءة في مواد النص الجاوي للصف الرابع الابتدائي أنك صالح ، مدينة مالانج. أطروحة، ماجستير في تعليم المعلمين مدرسة ابتداء، دراسات عليا من الجامعة الإسلامية لنيغري مولانا مالك إبراهيم. المشرف: (1) د. رحمت عزيز ، (2) M.Si د. ه. سامسول سوسيلواتي ، دكتوراه في الطب.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم ، بطاقات الفلاش ، مهارات القراءة ، النص الجاوي

القراءة هي واحدة من المهارات التي تدرس في اللغة. مهارات القراءة هي مهارات مهمة جدا ، لأن مهارات القراءة تؤثر على نجاح الطلاب في التعلم. تنقسم مهارات القراءة في المدرسة الابتدائية إلى عدة أنواع ، أحدها القراءة المتقدمة. يتم إجراء مزيد من القراءة في الصفوف الرابع والخامس والسادس. الغرض من القراءة الإضافية هو أن يتمكن الطلاب من فهم محتوى القراءة وتفسيره وتقديره. تؤكد القراءة الإضافية على الطلاب لفهم معنى أو محتوى القراءة التي يقرأونها نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير من خلال تكييف نموذج تطوير التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. العينة في هذه الدراسة هي طلاب الصف الرابع من المدرسة الابتدائية أنك صالح مالانج. الأدوات المستخدمة هي في شكل مقابلات وملاحظات واستبيانات واختبارات. تم التحقق من صحة المنتج الذي تم إجراؤه في تطوير هذا المنتج على خبراء المواد وخبراء الإعلام وخبراء التعلم والاختبارات الميدانية التي أجريت على طلاب الصف الرابع المدرسة الابتدائية أنك صالح مالانج.

نتائج التحقق من الصحة مع العديد من فرق الخبراء ، وصحة وسائط بطاقة فلاش النص الجاوي وفقا لتقييم خبراء الإعلام ، كانت النتيجة التي تم الحصول عليها 98٪. وفي الوقت نفسه ، حصلت نتائج تقييم خبير المواد على درجة نهائية بنسبة 96٪ ، ووفقا لخبرة التعلم ، السيدة مفتاح جنة ، بكالوريوس التربية ، كانت النتيجة التي تم الحصول عليها 96٪. من الحصول على النتيجة ، عند عرضها من جدول معايير الصلاحية ، يتم تضمين وسائط تعلم بطاقة الفلاش في فئة صالحة للغاية ومناسبة جدا للاستخدام. وكانت نتائج اختبار N-gain 8 طلاب بمستوى عال من الفعالية ≤ 0.7 درجة ، و 12 طالبا بدرجة $0.3 \leq (g) < 0.7$ في فئة الفعالية المتوسطة و 2 طلاب بدرجة ≥ 0.3 في الفئة المنخفضة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan di Indonesia tercakup dalam satu kesatuan yaitu pendidikan nasional, sesuai dengan Undang-Undang No. 2 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 mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Undang-Undang No. 2 tahun 2003, pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa salah satu kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal. Muatan lokal yang ditentukan oleh satuan pendidikan di Jawa Timur adalah bahasa Jawa dan bahasa Madura. Salah satu mata pelajaran bahasa Jawa adalah materi aksara Jawa. Menurut Peraturan Gubernur (Pergub) Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 yang menjelaskan tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah. Adapun tentang pelaksanaan pembelajaran muatan lokal bahasa daerah pada Pergub Jawa Timur No. 19 Tahun 2014, pasal 6 menyebutkan bahwa

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Diunduh pada tanggal 11 Juni 2023, pukul 21.06 WIB.

pembelajaran bahasa daerah di sekolah/madrasah diberikan minimal 2 jam pelajaran per minggu.²

Porsi waktu untuk pembelajaran aksara Jawa sangat terbatas, padahal selain materi bahasa Jawa yang banyak, penguasaan kompetensi aksara Jawa memerlukan proses yang cukup panjang. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan lebih menarik lagi dibutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi aksara Jawa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Gagne yang menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.³

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, wawancara, observasi, dan juga dokumentasi, terdapat beberapa permasalahan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa kelas IV di SD Anak Saleh. 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 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 dari hasil penilaian harian dan akhir tahun, dari 27 siswa terdapat 11 siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, sedangkan sisanya 16 siswa diatas KKM.

² Pergub Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah Diunduh pada tanggal 11 Juni 2023, pukul 21.08 WIB.

³ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), Hal. 5

Motivasi belajar juga kurang, ditunjukkan dengan pengamatan langsung dari 27 siswa terdapat 23 siswa menyukai cerita rakyat, sedangkan sisanya 4 siswa menyukai aksara Jawa. Karena kurangnya minat pada materi aksara Jawa menyebabkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa pun rendah. Berdasarkan data tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa.

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang diajarkan dalam bahasa. Keterampilan membaca menjadi keterampilan yang sangat penting, karena keterampilan membaca mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Keterampilan membaca di sekolah dasar dibagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah membaca lanjut. Membaca lanjut dilaksanakan di kelas IV, V dan VI. Tujuan membaca lanjut adalah agar siswa mampu memahami, menafsirkan dan menghayati isi bacaan.⁴ Membaca lanjut menekankan siswa untuk memahami makna atau isi bacaan yang dibacanya.

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.⁵ Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa komunikasi yang digunakan secara khusus oleh masyarakat di daerah Jawa. Menurut Ahira berpendapat bahwa bahasa Jawa merupakan bahasa pergaulan, yang digunakan untuk berinteraksi antar individu dan memungkinkan terjadinya

⁴ Henry Guntur Tarigan, *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008)h. 1.

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Diunduh pada tanggal 11 Juni 2023, pukul 21.37 WIB.

komunikasi dan perpindahan informasi sehingga tidak ada individu yang ketinggalan zaman.⁶

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 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

⁶ Edi Suharto, *NALISIS KEBIJAKAN PUBLIK Panduan Praktis Mengkaji Masalah dan Kebijakan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hal. 45

siswa dalam memberikan respon terhadap materi yang telah disampaikan melalui kartu tersebut.⁷

Menurut Mulyana, salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai untuk mempermudah penyampaian materi baca tulis aksara Jawa adalah dengan media pandang kartu bergambar.⁸ Maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flash card* pada mata pelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang. penelitian ini juga diharapkan sebagai salah satu jawaban untuk menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga hasil pembelajaran dan keterampilan membaca siswa dapat meningkat.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan serta menunjukkan keefektifan dari media *flash card* ini diantaranya adalah:

Penelitian dari Rahmah Kumullah, Ahmad Yulianto dan Ida (2019), dengan judul “Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan melalui penggunaan media *flash card* pada siswa kelas I SD Inpres Paccerakkang mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terbukti dari pencapaian rerata pada pratindakan persentasenya sebesar 41,38%, pada siklus I meningkat menjadi 58,62% dan pada siklus II menjadi 82,76%. Hasil observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 59,38% meningkat menjadi 84,37% pada siklus II. Peningkatan keterampilan membaca permulaan

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), Hal. 115.

⁸ Mulyana, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), Hal. 259.

dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor aspek ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan suara. Langkah-langkah penelitian dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan menggunakan media flash card.

Penelitian dari Sri Wahyuni (2020), dengan judul “Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa tematik “Kegiatanku” siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Candiwatu Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Dari hasil tes formatif perbaikan pembelajaran siklus I mencapai nilai rata-rata 68,33, dengan siswa yang tuntas 19 siswa. Sedangkan pada siklus II rata-rata klasikal meningkat menjadi 81,67 dengan siswa yang tuntas 24 anak. tingkat pemahaman siswa tentang materi tema tersebut mengalami permasalahan, hal ini dapat ditunjukkan bahwa dari 26 siswa yang memperoleh nilai 60 ke atas hanya 19 siswa, berarti hanya 32% siswa yang tuntas, dan baru mencapai rata-rata 5,5. Sedangkan hasil belajar siswa pada tema 2 “Kegemaranku” baru mencapai rata-rata kelas sebesar 5,7 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai 60 ke atas hanya 19 siswa, berarti hanya 39% siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa Tema Kegiatanku melalui media gambar pada siswa kelas 1 SD Negeri Candiwatu Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020.

Penelitian dari Rahel Ika Primadini Maryanto, Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto, dengan judul “Penggunaan Media *Flash card*

untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengenalan bentuk huruf kelas 1 Sekolah ABC Manado pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di setiap indikator, dari siklus satu ke siklus 2. Masing-masing peningkatan indikator adalah 5,21% untuk indikator PBH-1, 12,53% untuk indikator PBH2, dan 25% untuk indikator PBH-3. Maka disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ABC Manado.

Hasil dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* masih mempunyai kelayakan yang tinggi, praktis, inovatif dan kreatif. Terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang dilakukan, yaitu dari subjek, materi, tempat, dan produk. Perbedaan juga terdapat pada metode yang dilakukan, yang mana penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian *research and development*. Selain itu media akan didesain dengan menarik menggunakan warna yang cerah, terdapat buku panduan sehingga pendamping atau guru yang mengajar bisa menggunakan dengan baik, benar dan menarik serta di dalam buku panduan terdapat *quiz* mengenai materi tersebut.

Dari penjabaran permasalahan, gambaran media dan penelitian terdahulu diatas, dapat disimpulkan bahwa meskipun teknologi semakin canggih dan banyak media pembelajaran yang semakin bervariasi. Namun, SD Anak Saleh masih belum memaksimalkan dalam menggunakan media dalam pembelajaran aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV

yang menyebabkan siswa menjadi sulit dalam membaca aksara Jawa dan motivasi siswa menjadi rendah, sehingga peneliti memandang perlu melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model dan desain media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada materi aksara Jawa kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flash card* pada materi aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* pada materi aksara Jawa kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan adalah:

1. Untuk menguji kelayakan model dan desain media pembelajaran *flash card* pada materi aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang.

2. Untuk menghasilkan produk sesuai dengan prosedur pengembangan media *flash card* pada materi aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang.
3. Menghasilkan produk untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca pada materi aksara Jawa kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang.

D. Spesifikasi Produk

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 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.⁹

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

1. Tempat atau wadah *flash card* berukuran 17,5 x 16 cm, wadah berwarna coklat muda dan disampul depan terdapat gambar wayang, dan juga nama dari medianya sendiri yang ditulis menggunakan bahasa Indonesia
2. Desain Buku Saku media *flash card*, buku ini berisi materi aksara Jawa seperti aksara Legena, Pasangan, dan Sandhangan aksara Jawa, selain

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hal. 115

itu juga berisi petunjuk dalam melakukan permainan dan petunjuk pengerjaan Lembar Latihan Siswa (LLS). Desain buku ini berukuran 11,5 x 15 cm

3. Desain *flash card* aksara Jawa akan dibuat berukuran 5,5 x 8 cm setiap kartunya dan jenis kertas yang digunakan adalah kertas *ivory*.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran kedepannya, sehingga pembelajaran tidak terkesan kaku dan dapat berjalan dengan menyenangkan, siswa juga mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa pada materi aksara Jawa. Siswa juga akan lebih mudah memahami pembelajaran karena tidak hanya terpaku pada teori saja, namun juga bisa mempraktikan langsung.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber informasi mengenai pengembangan media pembelajaran *flash card*

atau kartu huruf dan dapat dikembangkan lebih baik bagi pembaca penelitian ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi dasar pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *flash card* ini di desain semanarik mungkin, hal demikian dapat menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa pada kelas IV.
2. Pengembangan media pembelajaran *flash card* ini dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca pada materi aksara Jawa, karena terdapat pemahaman materi mengenai aksara Jawa dan media *flash card* sebagai bentuk visual yang dapat dipahami siswa.
3. Pengembangan media pembelajaran *flash card* ini sangat mudah digunakan, siswa hanya perlu mengurutkan kembali kartu yang acak dengan hitungan waktu yang sudah ditentukan dan permainan kartu lainnya.
4. Keterbatasan dari media pembelajaran *flash card* ini adalah hanya mencakup materi aksara Jawa mata pelajaran bahasa Jawa kelas III-VI.

G. Orisinalitas Penelitian

Dalam pelaksanaan mengkaji penelitian yang telah ada, bertujuan dapat membedakan bagaimana penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan sekarang. Adapun kajian sebelumnya dengan yang akan dilaksanakan, ada penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Jurnal dari Asriyani, Erlinda Septi Nugraheni, dkk. di FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret, 2012, dengan judul **“Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran aksara Jawa di Sekolah Dasar”**.¹⁰ Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas. Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan kartu huruf (*flash card*) dan terdapat aksara Jawa dalam proses penelitian. Sedangkan untuk perbedaannya adalah model pembelajaran yang masih belum dijelaskan dan untuk kelas tidak disebutkan.
2. Jurnal dari Budi Febriyanto dan Ari Yanto. di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Majalengka, 2019, dengan judul **“Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”**.¹¹ peneliti yang dilaksanakan dalam dua tindakan pada setiap siklusnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN I Pesanggrahan sebanyak 26 orang siswa. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar tes evaluasi, lembar observasi siswa, lembar observasi guru dan foto kegiatan. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu adanya peningkatan pada hasil belajar siswa..
3. Penelitian (tesis) dari Kunthi Puspitasari, Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

¹⁰ Asriyani, Erlinda Septi Nugraheni, dkk., jurnal, Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa di Sekolah Dasar, FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/266/156>

¹¹ Budi Febriyanto & Ari Yanto, jurnal, Penggunaan media Flash Card untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Majalengka.

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 aksara Jawa. Media yang dikembangkan dari media flash card ini dinamai dengan media *Kertu Gladhen* aksara Jawa.

4. Penelitian (tesis) yang dilakukan oleh Ervan Adi Kusuma Universitas Negeri Yogyakarta, 2020, 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.

5. Penelitian (tesis) dari Annisa Alfiatun Nurrohmah, di Surakarta, FKIP, Jurusan PGSD, 2013, dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas III SDN Kliwonan 3 Tahun Ajaran 2012/2013”**.¹² Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Persamaan dengan peneliti adalah menggunakan media flash card untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada kelas III. Sedangkan perbedaannya adalah tidak menggunakan model *card sort* dan hanya meningkatkan pada keterampilan membaca.
6. Penelitian (tesis) 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 menunjukan 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

¹² Annisa Alfiatun Nurrohmah, skripsi, Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Flash Cards Pada Siswa Kelas III SDN Kliwonan 3 Tahun Ajaran 2012/2013, Surakarta, FKIP, Jurusan PGSD.2013.

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.

7. 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.
8. 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).

9. 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).
10. 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%.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Asriyani, Erlinda Septi Nugraheni, dkk. jurnal, di FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret, 2012, dengan judul “Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran aksara Jawa di Sekolah Dasar”.	Sama-sama menggunakan kartu huruf (flash card) dan terdapat aksara Jawa dalam proses penelitian.	Model pembelajaran yang masih belum dijelaskan dan untuk kelas tidak disebutkan.	Penelitian ini sama-sama menggunakan media flash card akan tetapi untuk model pembelajaran dan sasaran keterampilan serta kelas tidak tercantum dalam judul.
2.	Budi Febriyanto dan Ari Yanto, jurnal, di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Majalengka, 2019, dengan judul “Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.	Menggunakan media flash card untuk siswa tingkat SD	Metode penelitian yang digunakan dan variabel dependennya atau hasil yang akan dicapai.	Penelitian yang peneliti lakukan adalah mengembangkan suatu media yang sudah ada namun kurang sempurna. Sedangkan di penelitian dari Budi Febriyanto dan Ari Yanto untuk medianya sudah disediakan lebih awal.
3.	Kunthi Puspitasari, tesis, Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal Pendidikan	Sama-sama membuat kartu untuk materi aksara Jawa	Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tidak dicantumkan pada judul.	Penelitian ini sama-sama menggunakan media kartu. Tetapi untuk tujuan masih belum dicantumkan.

	Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 18 Tahun ke-5 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Kertu Gladhen</i> Aksara Jawa Untuk Kelas IV SD N Kotagede”			
4.	Ervan Adi Kusuma , tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020, yang berjudul “Pengembangan Media <i>Sinau Maca</i> Aksara Jawa (Si Marja) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta”	Objek penelitian yang digunakan yaitu tentang materi aksara Jawa dan kelas yang dituju sama-sama kelas IV SD serta meningkatkan keterampilan membaca	Media pembelajaran yang digunakan hanya memotivasi siswa belajar membaca aksara Jawa.	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> . Namun untuk hasilnya belum sampai ke keterampilan menulis.
5.	Annisa Alfiatun Nurrohmah, tesis, di Surakarta, FKIP, Jurusan PGSD, 2013, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media <i>Flash Card</i> Pada Siswa Kelas III SDN Kliwonan 3	Menggunakan media flash card untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada kelas III	Perbedaannya adalah tidak menggunakan model <i>card sort</i> dan hanya meningkatkan pada keterampilan membaca	Penelitian ini sama-sama meningkatkan keterampilan dan menggunakan media flash card. Tetapi untuk keterampilan yang menjadi bahan penelitian adalah membaca.

	Tahun Ajaran 2012/2013”			
6	Galih Pranowo, Tesis, pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Bagi Siswa Kelas SD”	Menggunakan metode penelitian yang sama dan fokus pada kemampuan membaca aksara Jawa	Hanya fokus pada kemampuan membaca dan subjek penelitian tidak dijelaskan,	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada variabel dependen dan subjek penelitian
7	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”	Sama-sama menggunakan media kartu dan yang akan diteliti keterampilan menulis aksara Jawa	Metode yang digunakan adalah kuantitatif dan yang diharapkan hanya keterampilan menulis aksara Jawa	Penelitian ini Sama-sama menggunakan media kartu dan yang akan diteliti keterampilan menulis. Sedangkan, metode yang digunakan adalah kuantitatif dan yang diharapkan hanya keterampilan menulis aksara Jawa
8.	Ika Karniasari,dkk pada tahun 2015 dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Quantum Learning dengan Kartu Huruf”	Tujuan dari penelitian ini sama, dengan bukti sama-sama meneliti tentang keterampilan menulis aksara Jawa dengan menggunakan kartu huruf	Metode penelitian yang digunakan dan hanya keterampilan menulis aksara Jawa yang diteliti	Penelitian ini tujuan dari penelitian ini sama, dengan bukti sama-sama meneliti tentang keterampilan menulis aksara Jawa dengan menggunakan kartu huruf. Sedangkan, metode penelitian yang digunakan dan

				hanya keterampilan menulis aksara Jawa yang diteliti
9.	Runtut Hidayati, dkk pada tahun 2019 Vol. 3 (2) pp.120-124 dengan judul “Keefektifan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena siswa”	Sama-sama menggunakan media pembelajaran kartu huruf dan meneliti tentang keterampilan membaca siswa pada materi aksara Jawa	Berbeda pada metode penelitian yang digunakan dan hanya keterampilan membaca yang teliti	Penelitian ini berbeda pada metode penelitian yang digunakan dan hanya keterampilan membaca yang teliti
10.	Noviana Tri Lestari, dkk pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar”	Menggunakan media pembelajaran kartu huruf dan meneliti tentang kemampuan membaca pada materi aksara Jawa	Berbeda pada metode penelitian yang digunakan dan hanya keterampilan membaca yang teliti	Penelitian ini sama-sama Menggunakan media pembelajaran kartu huruf dan meneliti tentang kemampuan membaca pada materi aksara Jawa. Sedangkan, berbeda pada metode penelitian yang digunakan dan hanya keterampilan membaca yang teliti

H. Definisi Oprasional

Peneliti berharap tidak adanya kesalahan ketika menafsirkan, membaca atau memahami dari sebuah penelitian yang dipaparkan, sehingga peneliti menjelaskan beberapa istilah penting yang perlu dipahami, sebagai berikut:

1. Media *flash card* adalah media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flash card* tersebut.
2. Aksara Jawa adalah carakan atau huruf yang mempunyai bentuk, tanda grafis, sistem, dan tatanan penulisan yang digunakan untuk bahasa dan sastra Jawa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. 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.¹³

Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan untuk menguji keefektifan dari produk itu.¹⁴

Menurut Sukmadinata dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu:¹⁵

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

¹³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 57

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 407

¹⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 167

proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan.

3. Metode eksperimental, metode eksperimental ini digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Menurut Borg dan Gall dalam ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan.¹⁶

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

¹⁶ *Ibid.*, hal. 169

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 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:¹⁷

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 ditunjukan 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.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 409

4. Validasi desain

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

5. Perbaikan 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 memperbaiki 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 massal

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

B. Hakikat Media Pembelajaran

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.¹⁸

Menurut Arsyad 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

¹⁸ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, online pada sabtu, 18 November 2023), hal. 21

mengajar, apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan dalam pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.¹⁹

Menurut Wandah, media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan untuk memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.²⁰ Sedangkan menurut Sutjipto dan Kustandi Media pembelajaran adalah media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa.²¹

Menurut Suryani, dkk 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.²²

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.

C. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam mengajar yang diciptakan oleh guru dalam proses

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hal. 18

²⁰ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, online pada sabtu, 18 November 2023), hal. 22

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hal. 8

²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2013), hal. 3

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.²³

Menurut Susilana & Riyana fungsi media pembelajaran adalah:²⁴

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, memiliki tiga fungsi utama:²⁵

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.

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hal. 19

²⁴ Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2012), hal. 10

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hal. 23

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,²⁶ fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.²⁶ Sedangkan menurut Anitah,²⁷ 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).²⁷

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.

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2013), hal. 9

²⁷ Sunoto, *Pendidikan Keterampilan Berbahasa Indonesia Sekolah Dasar*, (Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2011), hal. 12

D. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wandah Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:²⁸

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 manfaat media pembelajaran adalah:²⁹

1. Memperjelas dalam penyampaian pesan pelajaran
2. Mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga

²⁸ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, online pada sabtu, 18 November 2023), hal. 22

²⁹ Rudi, Cepi Riyana, dan Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2012), hal. 9

3. Meningkatkan semangat dan motivasi siswa

Menurut Sutjipto dan Kustandi 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.³⁰ Menurut Suryani dkk 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.

E. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Wandah ada 8 klasifikasi media, yaitu: 1) media audio visual gerak; 2) media audio visual diam; 3) media audio semi gerak ; 4) media visual

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2013), hal. 23

gerak; 5) media visual diam; 6) media semi gerak; 7) media audio; 8) media cetak.³¹

Seels dan Richey dalam membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:³²

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 lain-lain.

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 computer

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.

³¹ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, online pada sabtu, 18 November 2023), hal.7-8

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hal. 31

Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli. Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Arsyad 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).³³

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 *flash card*, media ini termasuk media berbasis visual dan media teknologi cetak.

F. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad 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.³⁴

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Sesuai dengan isi pelajaran

³³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hal. 31

³⁴ *Ibid.*, hal.74

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 kriteria dalam pemilihan media adalah:³⁵

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

³⁵ Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 4-5

Menurut Musfiqon dalam Suryani, dkk Kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipenuhi adalah:³⁶

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

³⁶ Sari, Ria Novita, dkk, *Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (Kapija) dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa*. (dalam jurnal PGSD Volume 06 Nomor 05. Universitas Negeri Surabaya, 2018), hal. 63

Kualitas media mempengaruhi tingkat tersampainya 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.

G. Media *Flash Card*

a. Pengertian *Flash Card*

Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantar untuk menyampaikan suatu pesan atau ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, diharapkan guru bukanlah menjadi satu-satunya penyampai pesan atau ilmu kepada siswa dengan tujuan agar siswa lebih aktif dan termotivasi.

Menentukan media yang digunakan dalam pembelajaran tentunya harus cermat dan teliti. Mengacu pada teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang dikemukakan oleh Dale, bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indra penglihat, maka pemilihan media

harus diupayakan yang mudah ditangkap oleh indra penglihat berbentuk visual.³⁷

Media *flash card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar. Gambar pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Diungkapkan oleh Salim dalam *The Contemporary English-Indonesian Dictionary*, kata *Flash* yang berarti menyala, bercahaya, melintas (dalam pikiran), berlalu dengan cepat, bergerak dengan cepat, mempertunjukkan, dan *Card* yang berarti kartu berisikan gambar-gambar atau huruf-huruf sebagai alat peraga.

Jadi, media *Flash Card* adalah suatu set kartu yang berisikan bermacam-macam informasi melalui lambing-lambang visual tertentu. Informasi yang disajikan di dalam kartu-kartu tersebut beraneka ragam. Manfaat *Flash Card* sebagai media pendidikan diantaranya adalah meningkatkan keterampilan, ketangkasan, dan kecekatan tertentu sesuai dengan informasi atau bahan ajar.

b. Kelebihan *Flash Card*

Susilana dan Riyana menjelaskan bahwa *flash card* memiliki beberapa kelebihan yaitu:³⁸

³⁷ Latuheru, J.D, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, (Jakarta; Depdikbud, 1988), hal. 16.

³⁸ Rudi, Cepi Riyana, dan Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2012), hal. 95

- 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.

c. Cara Pembuatan *Flash Card*

Susilana dan Riyani menjelaskan bahwa untuk membuat flash card dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:³⁹

- 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

³⁹ *Ibid.*, hal. 95

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.

d. Persiapan Penggunaan

Susilana dan Riyani menjelaskan bahwa Persiapan Penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut:⁴⁰

- 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

⁴⁰ Rudi, Cepi Riyana, dan Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2012), hal. 96

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.

e. Cara Menggunakan *Flash Card*

Susilana dan Riyani 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”.

H. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

Menurut Tarigan 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.⁴¹

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 (decoding) 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-

⁴¹ Henry Guntur dan Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hal. 7-9

dugaan tentang makna dari teks kemudian dia menggunakan pengetahuannya untuk memahami teks tersebut.⁴²

Menurut Gultom 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.⁴³

b. Tujuan Membaca

Dalam membaca seseorang pasti mempunyai sebuah tujuan, seperti yang dikemukakan oleh Gultom tujuan utama dari membaca adalah untuk memperoleh informasi, dan memahami makna bacaan, sedangkan menurut Tarigan 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 mengelompokkan; 6) membaca untuk menilai dan mengevaluasi; 7) membaca untuk membandingkan.⁴⁴

Oleh sebab itu, sebelum membaca hendaknya pembaca menentukan tujuan yang ingin dicapai dengan menentukan tujuan pembaca akan dengan mudah memahami isi dari bacaan karena fokus terhadap tujuannya.

c. Jenis Membaca

Jenis membaca menurut Nurhadi dalam Gultom ada membaca nyaring, membaca ekstensif, dan membaca intensif. Membaca nyaring

⁴² Sunoto, *Pendidikan Keterampilan Berbahasa Indonesia Sekolah Dasar*, (Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2011), hal. 89-93

⁴³ Maryam Eslahcar, dkk, *The Effect of Using Vocabulary Flash*, 2012, hal. 7

⁴⁴ *Ibid.*, hal. 8

(membaca bersuara) adalah proses melisankan sebuah tulisan dengan memperhatikan suara, intonasi, dan tekanan secara tepat, yang diikuti oleh pemahaman makna bacaan oleh pembaca.⁴⁵

Menurut Syahrini,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 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)

⁴⁵ *Ibid.*,hal. 8

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.⁴⁶

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.

Jenis-jenis membaca yang diajarkan di sekolah dasar ada dua macam, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Adapun untuk kelas rendah (1 dan 2) membaca permulaan dan untuk kelas tinggi (3-6) membaca lanjut.⁴⁷

Adapun jenis membaca yang dikembangkan pada pembelajaran bahasa Jawa kelas IV pada semester I dan II berdasarkan panduan Kurikulum 2013 yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1

Jenis Membaca dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas IV

Kompetensi	Capaian	Tujuan Pembelajaran	Materi
Membaca	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi berbahasa Jawa dalam ragam ngoko dan krama tentang	○ Memahami kata dan kalimat sesuai kaidah. ○ Membacakan teks narasi dan deskripsi	a. Pengertian sandhangan aksara Jawa b. Macam – macam dan bentuk

⁴⁶ Maryam Eslahcar, *dkk, The Effect of Using Vocabulary Flash*, 2012, hal. 14

⁴⁷ Djuanda, *Pembelajaran Berbahasa Indonesia di Sekolah dasar*, 2008, hal. 116

	kehidupan sehari-hari, teks cerita fabel, geguritan, dan tembang dolanan dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasional dan mampu menjelaskan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks cerita fabel. Peserta didik mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.		sandhangan aksara Jawa c. Istilah imbuhan dalam bahasa Jawa d. Jenis – jenis imbuhan e. Contoh masing – masing imbuhan
--	---	--	---

I. 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, cecak, cakra, keret, dan pengkal. Adapun aksara, pasangan dan sandhagannya sebagai berikut:

AKSARA JAWA LAN PASANGANE									
𐦲	𐦴	𐦲	𐦴	𐦲	𐦴	𐦲	𐦴	𐦲	𐦴
ha	na	ca	ra	ka					
𐦳	𐦵	𐦳	𐦵	𐦳	𐦵	𐦳	𐦵	𐦳	𐦵
da	ta	sa	wa	la					
𐦶	𐦷	𐦶	𐦷	𐦶	𐦷	𐦶	𐦷	𐦶	𐦷
pa	dha	ja	ya	nya					
𐦸	𐦹	𐦸	𐦹	𐦸	𐦹	𐦸	𐦹	𐦸	𐦹
ma	ga	ba	tha	nga					

𐦺	𐦻	𐦻	𐦺	𐦺	𐦻	𐦺	𐦻	𐦺	𐦻
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
𐦼	𐦽	𐦼	𐦽	𐦼	𐦽	𐦼	𐦽	𐦼	𐦽
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
𐦾	𐦿	𐦾	𐦿	𐦾	𐦿	𐦾	𐦿	𐦾	𐦿
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

★ SANDHANGAN		
𐦺	Wulu	: i
𐦻	Pêpêt	: ê
𐦼	Suku	: u
𐦽	Taling	: e
𐦾	Taling tarung	: o
𐦿	Layar	: r (mati)
𐧀	Cecak	: nga (mati)
𐧁	Wignyan	: h (mati)
𐧂	Pangkon	: paten
𐧃	Pada lingsa	: koma (,)
𐧄	Pada lungsi	: titik
𐧅	Pada pangkat	
𐧆	Cakra ra	: ... ra
𐧇	Cakra keret	: ... re
𐧈	Cakra la	: ... la
𐧉	Cakra wa	: ... wa
𐧊	Pengkal	: ... ya
𐧋	pa ceret	: ... re
𐧌	nga lelet	: ... le
𐧍	pada adeg-adeg	

J. Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang

Penelitian pengembangan atau disebut dalam bahasa Inggris *Research and Development* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. *Borg and Gall* mengungkapkan penelitian pengembangan adalah sebuah proses dan usaha untuk menghasilkan sebuah

produk dan memvalidasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁴⁸

Seels dan Richey bahwasannya penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk membuat sebuah produk yang dikembangkan, dievaluasi program-program dan hasil belajar secara konsisten dan efektif.⁴⁹

Sugiyono juga menjelaskan bahwasannya penelitian pengembangan ini dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan memvalidasi sebuah produk yang sudah dihasilkan.⁵⁰ Berangkat dari konsep dasar ini maka dapat dikenal dan disingkat bahwasannya penelitian pengembangan adalah 4P yaitu (Penelitian, Perancangan, Produksi dan pengujian). 4P ini adalah kegiatan dasar dari proses penelitian pengembangan itu sendiri.

Metode penelitian pengembangan ini telah banyak digunakan di berbagai bidang keilmuan salah satunya bidang teknik yang mana dalam membuat sebuah produk seperti pesawat, gedung atau jalan. Semua menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan diharapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini mengalami berbagai macam siklus dan tahapan mulai dari analisis, pembuatan produk, evaluasi dan revisi.

Mengambil pemahaman dari pengertian di atas bahwasannya pengertian pengembangan adalah sebuah metode penelitian atau pendekatan penelitian

⁴⁸ Borg W.R. and Gall M.D., *Educational Research: An Introduction, 4th edition* (London: Longman Inc., 1983).

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010) hal. 407

⁵⁰ *Ibid.*, hal. 755

yang berfungsi untuk mengembangkan sebuah produk yang di evalusai validasi dan di kontrol hasil pengembangannya. Penelitian pengembangan pada dunia pendidikan juga berfungsi untuk memberikan salah satu solusi agar pembelajaran lebih menarik melalui produk pengembangannya.

Penelitian pengembangan ini juga memiliki alasannya sendiri untuk dilakukan. Van Den Aker mengungkapkan beberapa alasan dilakukan penelitian pengembangan sebagai berikut.⁵¹

- a. Alasan yang pertama adalah alasan yang sering dilakukan dalam proses penelitian yaitu mendeskripsikan, penelitian survei, korelasi ataupun eksperiment.
- b. Alasan kedua adalah adanya semangat yang tinggi dalam mengubah revormasi pendidikan. Melalui pengembangan media pembelajaran atau perangkat pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengubah proses pembelajaran lebih menarik.

Penelitian pengembangan memiliki level dalam proses penelitian. Level ini dapat dilihat dari komplektisitas dan tingkat kebaruan penelitiannya. Berikut level penelitian pengembangan.

Tabel 2.2 level Penelitian Pengembangan

Level	Berdasarkan komplektitasnya
1	Meneliti tanpa membuat dan menguji produk
2	Tanpa meneliti hanya menguji produk yang sudah ada
3	Meneliti dan mengembangkan produk yang sudah ada
4	Meneliti dan menciptakan produk yang sudah ada

⁵¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal.10

Level pertama adalah penelitian pengembangan dengan level terendah yang mana peneliti hanya menghasilkan sebuah rancangan penelitian tanpa melanjutkan ke tahap selanjutnya. Level kedua adalah level yang peneliti tidak melakukan peneliti dan hanya saja langsung menguji sebuah produk yang ada dan sudah di validasi produk. Contoh sederhana pada level ini adalah ketika guru menerapkan produk pada pembelajaran tanpa ada tujuan penelitian maupun memvalidasi produk karena produk sudah tersedia.

Level ketiga adalah peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan produk yang sudah ada, dan dikembangkan lalu dilanjutkan untuk membuat rancangan penelitian, pengembangan dan menguji ke-efektifan produk. Level keempat adalah level tertinggi dari penelitian pengembangan yaitu peneliti menciptakan atau membuat produk baru dan mengukur serta merencanakan sebuah proses penelitian dan menguji keefektifan sebuah produk yang telah diciptakannya.

Maka dalam penelitian ini peneliti berusaha mencapai level yang ketiga bahkan pada level yang keempat dengan berbagai cara dan kreatifitas peneliti. Dalam hal ini peneliti merancang untuk melakukan penelitian pengembangan (RnD) dilatar belakangi berdasarkan analisis kesenjangan kerja dan analisis kebutuhan yang mana memang menemukan suatu permasalahan dari hasil wawancara, observasi dan data yang dikumpulkan saat penelitian awal. Yang mana apa yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyataan.

Pengembangan media pembelajaran banyak dilakukan untuk mempermudah sebuah penyampaian materi. Penggunaan media ini juga akan menjadikan siswa tidak hanya berpacu pada guru akan tetapi penyampaian

informasi tidak sepenuhnya dilakukan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran juga banyak digunakan pada mata pelajaran yang di ampu oleh guru seperti halnya mata pelajaran bahasa Jawa.

Sebagaimana yang sudah terkandung dalam Al-Qur'an, surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ
لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Sejalan juga pada firman Allah SWT dalam surah al-Nahl ayat 125 yaitu:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ
وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.

Penafsiran tertuang dalam Tafsir Alquran Hidayatul Insan yang menyebutkan:⁵²

1. Jalan Tuhanmu; Yang lurus; yang di dalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal yang shaleh.
2. Hikmah; artinya tepat sasaran, yakni dengan memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang terpenting, berdakwah memerhatikan keadaan mad'u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami mereka, berdakwah dengan membuat permissalan, berdakwah dengan lembut dan halus. Adapula yang menafsirkan hikmah di sini dengan Al-quran.
3. Pelajaran yang baik; Yakni nasehat yang baik dan perkataan yang menyentuh. Termasuk pula memerintah dan melarang dengan targhib (dorongan) dan tarhib (menakut-nakuti).
4. Bantahlah mereka dengan cara yang baik; Jika orang yang didakwahi menyangka bahwa yang dipegangnya adalah kebenaran atau sebagai penyeru kepada kebathilan, maka dibantah dengan cara yang baik; yakni cara yang dapat membuat orang tersebut mau mengikuti secara akal maupun dalil. Termasuk di antaranya menggunakan dalil yang diyakininya, karena hal itu lebih dapat mencapai kepada maksud, dan jangan sampai perdebatan mengarah kepada pertengkaran dan caci-maki yang dapat menghilangkan tujuan serta tidak menghasilkan faedah darinya, bahkan

⁵² Abu Yahya Marwan Bin Musa, *Tafsir Hidayatul Insan*, jilid 2, hal. 306

tujuannya adalah untuk menunjukkan manusia kepada kebenaran, bukan untuk mengalahkan atau semisalnya. Ibnul Qayyim rahimahullah berkata, “Allah ‘Azza wa Jalla menjadikan tingkatan (dalam) berdakwah sesuai tingkatan manusia; bagi orang yang menyambut, menerima dan cerdas, di mana dia tidak melawan yang hak (benar) dan menolaknya, maka didakwahi dengan cara hikmah.

Tafsir tersebut menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Era generasi sekarang guru semakin diuntut untuk menjadi guru yang lebih kreatif, inovatif dan tanggap akan kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dizaman sekarang adalah hal yang wajar. Guru bahasa Jawa dituntut sedemikian rupa dan tidak sewajarnya pada zaman sekarang guru hanya menjelaskan materi menggunakan metode ceramah saja. Mengingat 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, 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 Anak Saleh Kota Malang.

Alasan peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa didasari dari hasil analisis kebutuhan. SD Anak Saleh memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan semangat siswa pada pembelajaran bahasa Jawa. Karena selama ini mata pelajaran bahasa Jawa dianggap pembelajaran yang sulit dan jadul. Maka dari itu peneliti berusaha menghilangkan anggapan tersebut dengan mengembangkan media

flash card supaya siswa semakin senang dan semangat pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa.

Dari hasil pengembangan ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis yang selama ini masih rendah. Keterampilan 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. Sedangkan, keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif karena penulis harus memiliki pengetahuan bahasa yang memadai. Berdasarkan ilmuwan keterampilan menulis adalah 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.⁵³

Sehingga dari judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang” mengandung beberapa variabel yang saling terkait dalam konteks penelitian atau pengembangan media

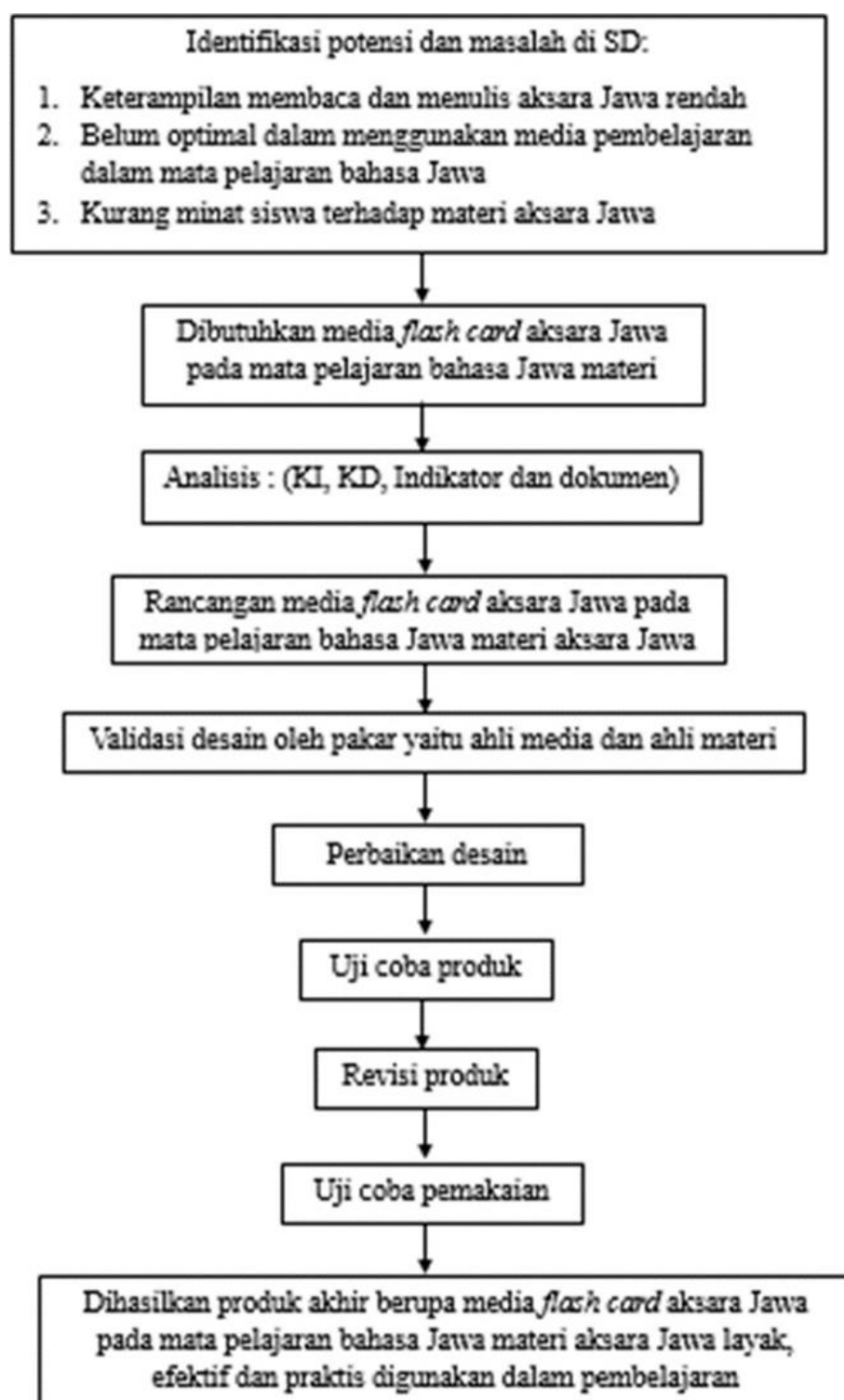
⁵³ Yeti Mulyati, *Hakikat Keterampilan Berbahasa*, (modul 1, 2015), hal. 14-15

pembelajaran *flash card*. Kesenambungan antar variabel dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* (Variabel Independen):
Variabel independen dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card*. Ini mencakup proses merancang, mengembangkan, dan membangun media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Meningkatkan keterampilan membaca dan menulis (Variabel Dependen):
Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran *flash card* adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca dan keterampilan menulis siswa. Ini bisa diukur dengan menggunakan alat evaluasi atau kuesioner yang mencantumkan indikator-indikator tentang keterampilan membaca dan menulis, seperti minat, keterlibatan, ketekunan, dan hasrat untuk belajar.
3. Materi aksara Jawa (Variabel Konteks): Konteks penelitian adalah mata pelajaran bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa. Ini adalah subjek atau fokus dari penelitian tersebut. *Flash card* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan keterampilan menulis.
4. Siswa Kelas IV SD Anak Saleh (Variabel Subyek): Subyek penelitian adalah siswa kelas IV yang berada di SD Anak Saleh Kota Malang. Mereka adalah kelompok yang akan terlibat dalam pengujian atau penerapan media pembelajaran *flash card*.

Kesinambungan antar variabel dalam penelitian ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran *flash card* diharapkan akan memiliki dampak positif terhadap keterampilan membaca dan keterampilan menulis siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa.

K. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

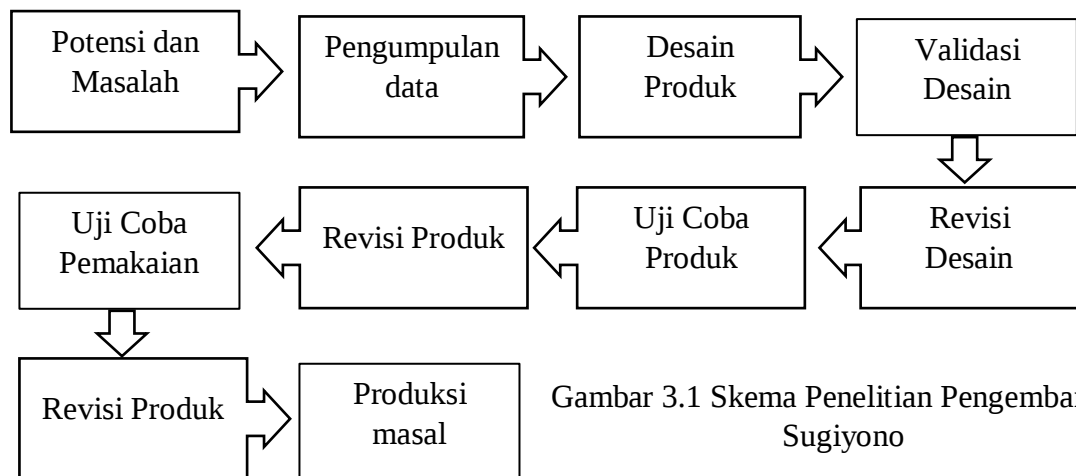
Model penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono “metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.⁵⁴ Menurut Endang Mulyatiningsih “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”.⁵⁵

Model penelitian pengembangan 10 tahap ini dipilih karena berdasarkan kajian teori model tersebut secara spesifik disebutkan dapat digunakan untuk penelitian pendidikan. Beberapa model lain juga dapat digunakan atau sesuai dengan penelitian ini seperti model Borg and Gall, model 4D, model ADDIE dll. , tetapi pada model yang dikembangkan Sugiyono ini lebih sederhana dan dijelaskan dengan rinci tahapan-tahapan yang harus dilalui.⁵⁶

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 297.

⁵⁵ Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan teknik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2011), hal. 161.

⁵⁶ *Ibid*, hal 298-311



Gambar 3.1 Skema Penelitian Pengembangan Sugiyono

B. Prosedur Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengumpulkan informasi terkait potensi dan masalah yang ada di lokasi penelitian. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Akan tetapi potensi juga bisa berubah menjadi masalah apabila tidak ada yang dapat mendayagunakannya. Masalah adalah penyimpangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang terjadi. Artinya kondisi yang terjadi tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Masalah juga dapat berubah menjadi potensi jika ada yang dapat mendayagunakannya.

Pengumpulan data yang dilakukan pertama kali adalah dengan melakukan observasi di SD Anak Saleh Kota Malang. Observasi dilakukan untuk melihat masalah yang ada dalam proses pembelajaran khususnya di kelas IV pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa.

2. Pengumpulan Data

Setelah dilakukan observasi dan ditemukan masalah di lapangan, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data dan informasi seputar masalah tersebut. Pada pengumpulan data dan informasi dilakukan wawancara pada guru pengampu mata pelajaran. Hasil wawancara diperkuat dengan bukti hasil belajar peserta didik.

3. Desain Produk

Pada tahap pengembangan produk awal, dilakukan desain produk media pembelajaran. Desain dilakukan guna memberikan gambaran awal media pembelajaran yang akan dikembangkan seperti flowchart, Storyboard. Desain produk berisi terkait spesifikasi produk yang akan dikembangkan, sehingga pada desain produk akan terdapat gambaran seperti apa media pembelajaran yang akan dikembangkan.

4. Validasi Desain

Setelah desain selesai dibuat maka selanjutnya desain divalidasi. Dalam hal ini peran ahli diperlukan untuk melakukan validasi. Ada dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Desain produk media pembelajaran selanjutnya akan divalidasi oleh dua ahli dimana para ahli nantinya akan memberikan nilai dan masukan pada desain produk media pembelajaran. Dalam hal ini ahli materi dan ahli media dalam melakukan validasi diberikan pula instrumen validasi.

5. Revisi Desain

Setelah desain divalidasi dan mendapat masukan dari ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah perbaikan. Perbaikan yang

dilakukan dengan mempertimbangkan masukan yang sudah diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah perbaikan selesai dilakukan barulah media pembelajaran dapat memasuki tahap selanjutnya.

6. Uji Coba Produk

Setelah media pembelajaran selesai direvisi tahap selanjutnya adalah pengujian. Pada pengujian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Anak Saleh. Peserta didik yang dibutuhkan dalam uji coba awal media pembelajaran ini kisaran 7-10 anak. Pada peserta didik diberikan media pembelajaran dan kemudian mereka akan mengisi angket yang sudah disediakan untuk menilai dan mengomentari media pembelajaran tersebut.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan melihat masukan dan saran dari peserta didik. Revisi atau perbaikan dilakukan guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah media pembelajaran selesai diperbaiki maka media pembelajaran akan masuk ke tahap selanjutnya.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah media pembelajaran selesai diperbaiki maka selanjutnya media dapat dilakukan pengujian lapangan yang dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV. Pengujian ini dilakukan pada 1 (satu) kelas yang berisi 27 peserta didik. Setelah media pembelajaran digunakan pada peserta didik maka selanjutnya peserta didik mengisi angket untuk menilai media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

9. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji pemakaian dan mendapat respon dari responden, selanjutnya produk atau media direvisi untuk menyempurnakan produk. Perbaikan atau revisi ini dilakukan apabila dalam ujicoba pemakaian ditemui kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran yang dikembangkan ini. Perbaikan ini merupakan tahapan terakhir pada penelitian pengembangan ini.

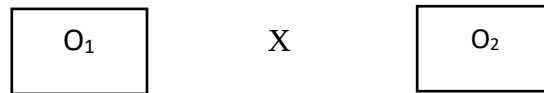
10. Produksi Masal

Tahapan terakhir dalam pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono adalah produksi masal. Akan tetapi pada penelitian pengembangan ini produksi masal dilakukan pada skala kecil hanya cukup untuk kelas 3-5 pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa.

C. Uji Coba Produk

Kegiatan uji coba media dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Anak Saleh yang berjumlah 27 siswa, yang mana kegiatan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *flash card* untuk materi aksara Jawa. Desain uji coba yang diterapkan oleh peneliti yaitu uji coba *one group pretest-posttest design*. Dimana peneliti hanya menggunakan satu kelas saja, kemudian dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis perbandingan dari hasil kedua tes tersebut. Bentuk model desain uji coba *one group pretest-posttest design* adalah sebagai berikut⁵⁷:

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung; Alfabeta, ev) hal. 416



Desain *one group pretest-posttest design*

Keterangan

X : Perlakuan

O₁ : Nilai sebelum perlakuan

O₂ : Nilai sesudah perlakuan

1. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Anak Saleh yang berjumlah 27 siswa. Dimana siswa akan mencoba media *flash card* secara langsung dalam proses pembelajaran bahasa Jawa. Dari uji coba tersebut peneliti mengamati tentang perbedaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* aksara Jawa, serta respon siswa terhadap media tersebut.

2. Jenis Data

Data adalah semua informasi atau keterangan yang dicari untuk memperkuat penelitian. Dan data juga merupakan keterangan yang bisa berupa fakta maupun angka. Pemaparan data akan dibedakan menjadi dua berdasarkan sifatnya. Dua jenis data tersebut adalah:

a. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi yang didapatkan dari hasil konsultasi peneliti dengan pembimbing serta saran dan masukan dari ahli media dan guru. Selain itu peneliti memperoleh data kualitatif dari hasil wawancara bersama guru kelas, menegani karakteristik siswa, materi pembelajaran serta media yang biasanya

digunakan pada saat pembelajaran bahasa Jawa khusus pada materi aksara Jawa.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini adalah data yang peneliti dapatkan dari hasil penilaian instrumen validasi yang diberikan pada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, hasil angket respon siswa terhadap kemenarikan media serta hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

3. Instrumen Pengumpulan Data

1) Angket

Adapun beberapa angket yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Angket validasi ahli media
- b. Angket validasi ahli materi
- c. Angket validasi ahli pembelajaran
- d. Angket respon siswa terhadap kemenarikan media dan motivasi siswa

2) Tes

Penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa, yang mana peneliti menggunakan test tulis sebelum uji coba media atau *pre-test*, dan peneliti juga melakukan *post-test* untuk mengetahui perbandingan sesudah adanya perlakuan kepada siswa. Dengan adanya *pre-test* dan *post-test* ini peneliti dapat menyimpulkan apakah memang media yang dikembangkan efektif serta berpengaruh untuk menunjang pembelajaran.

3) Observasi

Pada penelitian ini observasi digunakan untuk menemukan masalah awal yang melatar belakangi penelitian ini, observasi juga dilakukan untuk mengamati segala sesuatu kegiatan atau fenomena yang terjadi selama proses penelitian.

4) Wawancara

Interview atau wawancara adalah salah satu bentuk komunikasi lisan yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam untuk menemukan masalah yang akan diteliti. Pada penelitian ini wawancara dilakukan bersama guru yang mana digunakan untuk menanyakan karakteristik siswa, mengetahui media yang sering digunakan serta tanggapan setelah menggunakan media *flash card* aksara Jawa.

5) Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Kualitatif

Setelah diperoleh data dari hasil wawancara bersama guru, serta masukan dan saran dari para ahli media dan materi, data tersebut akan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Adapun langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu, reduksi data, *display* data, dan *conclusion* atau kesimpulan.⁵⁸

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah kegiatan mengolah data yang diperoleh dari hasil angket yang sudah diisi oleh beberapa ahli media,

⁵⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung; Alfabeta, ev) hal. 334

ahli materi, ahli pembelajaran serta siswa. Analisis data kuantitatif ini nantinya akan menghasilkan nilai tingkat kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa. Berikut adalah teknis analisis data kuantitatif yaitu:

1) Analisis Kevalidan Produk

Data yang akan dianalisis dan diolah untuk menemukan tingkat kevalidan produk adalah data yang diperoleh dari angket kevalidan ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Dalam angket tersebut menggunakan skala *likert*, yang mana skala *likert* cocok digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang tentang suatu hal, pada angket ini terdapat lima interval jawaban yang bisa dipilih. Kemudian Hasil validasi dari para ahli akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan
 $\sum xi$ = Jumlah skor yang diperoleh
 $\sum x$ = Jumlah skor ideal
100% = Bilangan Konstan

Setelah diperoleh nilai akhir validasi para ahli, kemudian nilai tersebut dilihat kriteria kevalidannya berdasarkan tabel kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan

Presentase	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat Layak
$65\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% < \text{skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

Sedangkan untuk mengetahui signifikansi dari penggunaan media pembelajaran flash card aksara Jawa menggunakan uji T (*T-test*) sebagai alat untuk menganalisis data kuantitatif. Data yang dibutuhkan yakni nilai pre-test dan post-test pada semua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol. Adapun rumus yang digunakan, yaitu:⁵⁹

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata hasil perkelompok

N = Banyak subjek

x = Deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

y = Deviasi setiap nilai y_2 dan y_1

Penarikan kesimpulan dari uji t (*t-test*) menggunakan peluang salah dan benar yang dinyatakan dalam bentuk prosentase. Apabila peluang salah 5 %, maka taraf kepercayaan 95 %. Apabila peluang salah 1 %, maka taraf kepercayaannya 99 %. Peluang salah dan benar

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: RINEKA CIPTA, 2010), hal. 352

ini dinamakan taraf signifikansi.⁶⁰ Kemudian, hasil uji t-test didistribusikan ke dalam table t (t_{tabel}) berdasarkan pada db (daya beda). Apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_0 diterima, dan H_a ditolak. Namun sebaliknya, apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_a diterima.⁶¹

Tabel 3.2 Distribusi T

df	0,05	0,025	df	0,05	0,025	df	0,05	0,025	df	0,05	0,025
1	6.314	12.706	53	1.674	2.006	105	1.659	1.983	157	1.655	1.975
2	2.920	4.303	54	1.674	2.005	106	1.659	1.983	158	1.655	1.975
3	2.353	3.182	55	1.673	2.004	107	1.659	1.982	159	1.654	1.975
4	2.132	2.776	56	1.673	2.003	108	1.659	1.982	160	1.654	1.975
5	2.015	2.571	57	1.672	2.002	109	1.659	1.982	161	1.654	1.975
6	1.943	2.447	58	1.672	2.002	110	1.659	1.982	162	1.654	1.975
7	1.895	2.365	59	1.671	2.001	111	1.659	1.982	163	1.654	1.975
8	1.860	2.306	60	1.671	2.000	112	1.659	1.981	164	1.654	1.975
9	1.833	2.262	61	1.670	2.000	113	1.658	1.981	165	1.654	1.974
10	1.812	2.228	62	1.670	1.999	114	1.658	1.981	166	1.654	1.974
11	1.796	2.201	63	1.669	1.998	115	1.658	1.981	167	1.654	1.974
12	1.782	2.179	64	1.669	1.998	116	1.658	1.981	168	1.654	1.974
13	1.771	2.160	65	1.669	1.997	117	1.658	1.980	169	1.654	1.974
14	1.761	2.145	66	1.668	1.997	118	1.658	1.980	170	1.654	1.974
15	1.753	2.131	67	1.668	1.996	119	1.658	1.980	171	1.654	1.974
16	1.746	2.120	68	1.668	1.995	120	1.658	1.980	172	1.654	1.974
17	1.740	2.110	69	1.667	1.995	121	1.658	1.980	173	1.654	1.974
18	1.734	2.101	70	1.667	1.994	122	1.657	1.980	174	1.654	1.974
19	1.729	2.093	71	1.667	1.995	123	1.657	1.979	175	1.654	1.974
20	1.725	2.086	72	1.666	1.993	124	1.657	1.979	176	1.654	1.974
21	1.721	2.080	73	1.666	1.993	125	1.657	1.979	177	1.654	1.973
22	1.717	2.074	74	1.666	1.993	126	1.657	1.979	178	1.653	1.973
23	1.714	2.069	75	1.665	1.992	127	1.657	1.979	179	1.653	1.973
24	1.711	2.064	76	1.665	1.992	128	1.657	1.979	180	1.653	1.973
25	1.708	2.060	77	1.665	1.991	129	1.657	1.979	181	1.653	1.973
26	1.706	2.056	78	1.665	1.991	130	1.657	1.978	182	1.653	1.973
27	1.703	2.052	79	1.664	1.990	131	1.657	1.978	183	1.654	1.973
28	1.701	2.048	80	1.664	1.990	132	1.656	1.978	184	1.653	1.973
29	1.699	2.045	81	1.664	1.990	133	1.656	1.978	185	1.653	1.973
30	1.697	2.042	82	1.664	1.989	134	1.656	1.978	186	1.653	1.973
31	1.696	2.040	83	1.663	1.989	135	1.656	1.978	187	1.653	1.973
32	1.694	2.037	84	1.663	1.989	136	1.656	1.978	188	1.653	1.973
33	1.692	2.035	85	1.663	1.988	137	1.656	1.977	189	1.654	1.973
34	1.691	2.032	86	1.663	1.988	138	1.656	1.977	190	1.653	1.973
35	1.690	2.030	87	1.663	1.988	139	1.656	1.977	191	1.653	1.972
36	1.688	2.028	88	1.662	1.987	140	1.656	1.977	192	1.653	1.972
37	1.687	2.026	89	1.662	1.987	141	1.656	1.977	193	1.653	1.972
38	1.686	2.024	90	1.662	1.987	142	1.656	1.977	194	1.653	1.972
39	1.685	2.023	91	1.662	1.986	143	1.656	1.977	195	1.654	1.972
40	1.684	2.021	92	1.662	1.986	144	1.656	1.977	196	1.653	1.972
41	1.683	2.020	93	1.661	1.986	145	1.655	1.976	197	1.653	1.972
42	1.682	2.018	94	1.661	1.986	146	1.655	1.976	198	1.653	1.972
43	1.681	2.017	95	1.661	1.985	147	1.655	1.976	199	1.653	1.972
44	1.680	2.015	96	1.661	1.985	148	1.655	1.976	200	1.653	1.972
45	1.679	2.014	97	1.661	1.985	149	1.655	1.976			
46	1.679	2.014	98	1.661	1.984	150	1.655	1.976			
47	1.678	2.013	99	1.660	1.984	151	1.655	1.976			
48	1.677	2.012	100	1.660	1.984	152	1.655	1.976			
49	1.677	2.011	101	1.660	1.984	153	1.655	1.976			
50	1.676	2.010	102	1.660	1.983	154	1.655	1.975			
51	1.675	2.008	103	1.660	1.983	155	1.655	1.975			
52	1.675	2.007	104	1.660	1.983	156	1.655	1.975			

Sumber: Amir, A. Junaidi; Yulmardi, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Penerapannya*, (IPB Press,2009).

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hal. 209

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hal. 258

Setelah diketahui signifikansi penggunaan produk media ini, maka tingkat keberhasilannya, yakni uji gain (G). Gain ialah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*, gain menunjukkan adanya pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran yang dilakukan guru. Berikut rumus uji gain, yakni:

$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor max} - \text{skor pre test}}$$

Setelah dihitung dengan uji gain, maka hasilnya dikonversikan seperti table di bawah ini, yakni:

Tabel 3.3 Kriteria Indek Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Hake, *Analysing Change/Gain Score*, Hlm, 1

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flash card* menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Berikut dipaparkan tahapan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran *flash card*.

1. Analisis (*Analysis*)

a. Pemilihan Sekolah

Sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah SD Anak Saleh Kota Malang. Pemilihan sekolah sebagai tempat penelitian didasarkan pada hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara.

Hasil observasi menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih kurang. Beberapa media yang biasa digunakan guru untuk menyampaikan materi diantaranya buku paket dan *Power Point*.

b. Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang harus ada pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pemanfaatan media yang baik, akan menghasilkan pembelajaran siswa yang baik pula. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari segi guru, perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat belajar.

c. Analisis Materi

Mata pelajaran bahasa Jawa pada jenjang sekolah dasar sangatlah penting untuk dilaksanakan. Salah satunya adalah untuk mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar meliputi membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Membaca dilakukan untuk mengembangkan kemampuan memahami isi bacaan, makna suatu bacaan yang biasanya ditentukan oleh situasi dan konteks dalam bacaan. Kegiatan menyimak hakikatnya sama dengan kegiatan membaca, hanya saja pada kegiatan menyimak merupakan pemahaman teks lisan. Kegiatan menulis dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara tertulis. Kegiatan berbicara diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa Jawa.⁶²

d. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas IV SD Anak Saleh kota Malang merupakan bagian dari generasi Alpha yang sangat dekat dengan pemanfaatan teknologi. Generasi Alpha sangat akrab dengan perangkat pintar dan internet sejak dini. Mereka tumbuh dengan aplikasi, game, dan media sosial yang dirancang khusus untuk anak-anak.

⁶² Haryati et al. *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2017, hal. 548–552.

Bentuk pembelajaran untuk Generasi Alpha harus disesuaikan dengan karakteristik unik mereka yang sangat akrab dengan teknologi dan informasi. Pembelajaran yang efektif akan menggabungkan aspek tradisional dengan pendekatan modern, sehingga dapat merangsang minat belajar dan mengembangkan keterampilan mereka secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada salah satu siswa mengatakan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu beberapa siswa mengungkapkan bahwa memilih belajar matematika dari pada pembelajaran bahasa Jawa. Dari pernyataan tersebut pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa seharusnya dilakukan menggunakan metode dan media yang menyenangkan.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, tahapan selanjutnya yaitu tahap mendesain. Pada tahap ini kegiatan utama yang dilakukan peneliti adalah merancang kerangka atau membuat perencanaan tentang bentuk media yang akan dikembangkan serta mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan pada tahap selanjutnya. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

a. Merancang Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *flash card* yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

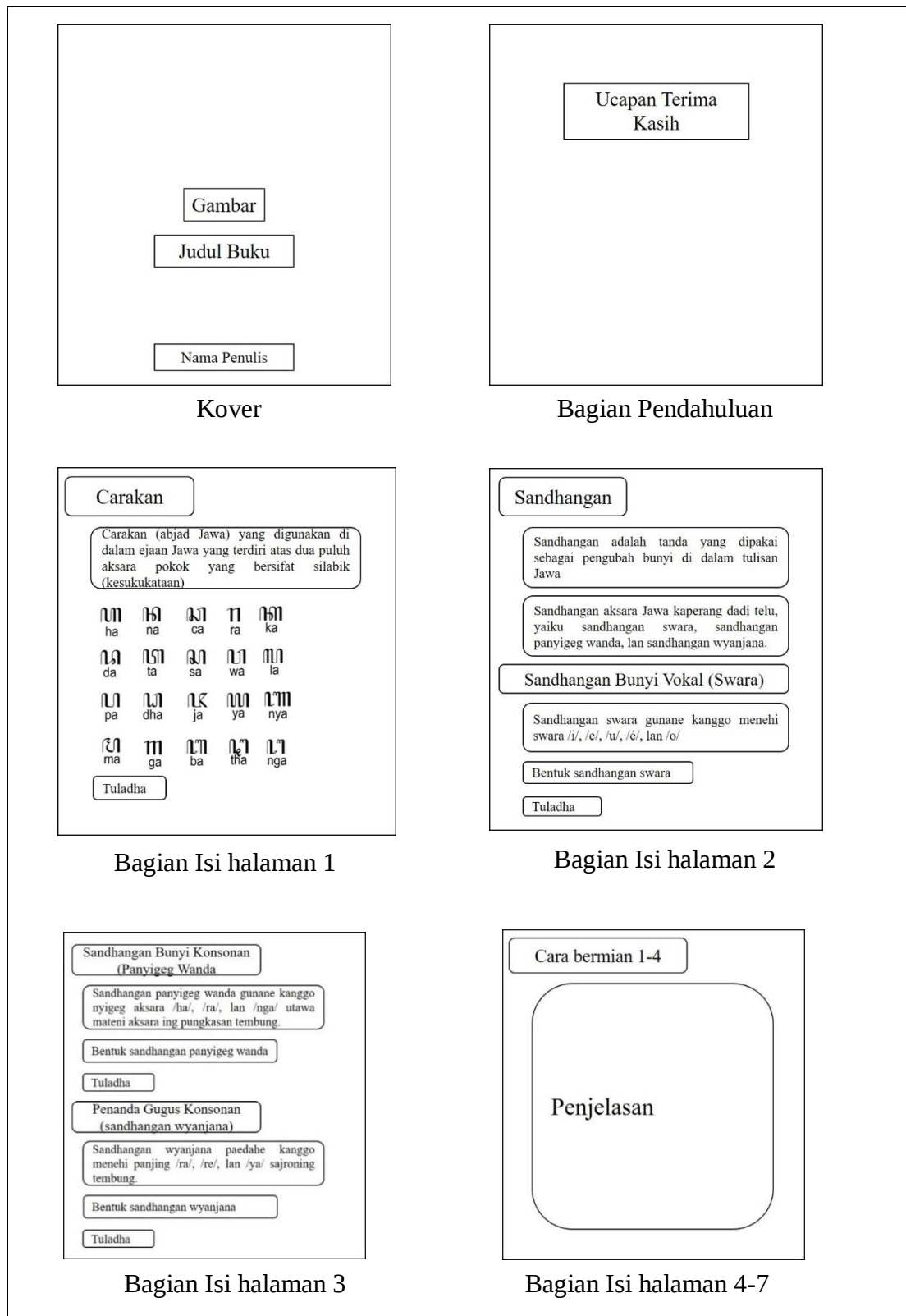
1. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan software *Inkscape* dan *Canva*.
2. Isi dari media pembelajaran ini adalah mata pelajaran bahasa Jawa berfokus pada materi aksara Jawa kelas IV.
3. Media pembelajaran ini juga terdapat penjelasan mengenai beberapa cara bermain dengan menggunakan *flash card*.
4. Terdapat gambar yang menarik yang bernuansa coklat dan ada contoh di setiap submateri aksara Jawa

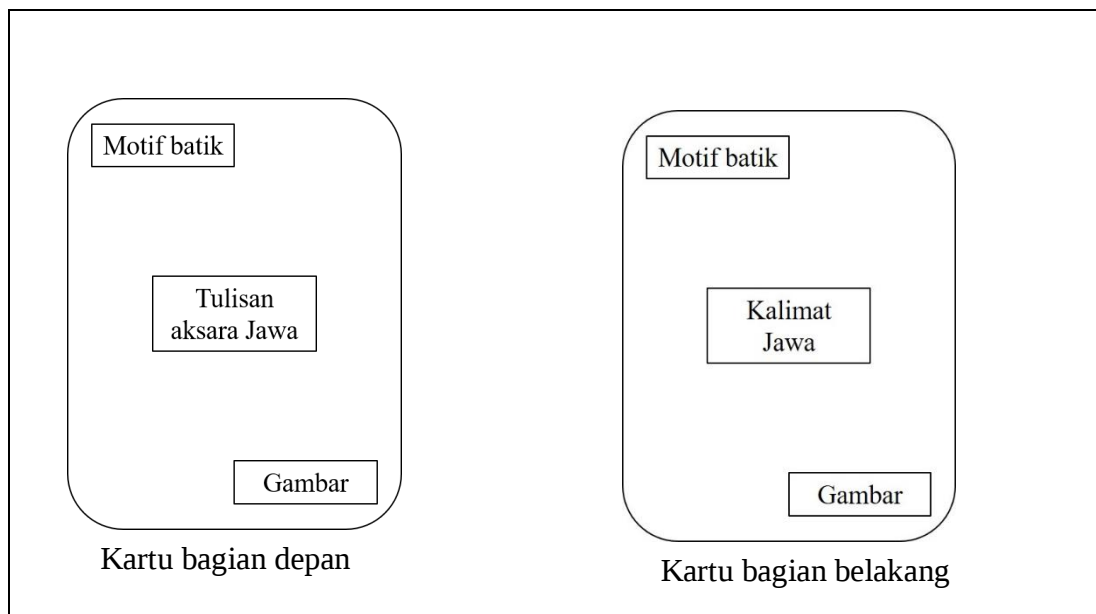
b. Merancang Buku Saku dan *Flash Card*

Pada tahap ini peneliti juga membuat kerangka isi dari setiap halaman buku saku dan *flash card* yang akan dikembangkan, adapun kerangka isi dari buku saku dan *flash card* adalah sebagai berikut:

- 1) Kerangka buku saku
 - a) Kover
 - b) Halaman pendahuluan
 - c) Bagian isi
 - d) Informasi mengenai cara bermain
- 2) Kerangka *flash card*
 - a) Tulisan aksara Jawa dan sandhangan dibagian depan
 - b) Bagian belakang ada kalimat motivasi menggunakan bahasa Jawa
 - c) Pojok bawah ada gambar
 - d) Pojok atas ada motif batik

Adapun *storyboard* media pembelajaran *flash card* dan buku panduan adalah sebagai berikut.





Gambar 4.1 Media Pembelajaran *Flash Card* aksara Jawa

c. Menyusun Instrumen Validasi

Pada Tahap ini peneliti menyusun instrumen validasi yang mana akan digunakan untuk proses validasi bersama validator para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Adapun instrumen validasi adalah sebagai berikut:

1) Instrumen Validasi Ahli Media

Terdapat beberapa indikator penilaian, diantaranya :

- a) Kemenarikan desain media pembelajaran *flash card*
- b) Kesesuaian desain *flash card* dengan kebutuhan pengguna
- c) Kesesuaian pemilihan warna media
- d) Kesesuaian ukuran *flash card* dengan kebutuhan pengguna
- e) Ketepatan kualitas bahan *flash card* yang dipakai
- f) Ketahanan dan kekuatan media *flash card* tepat
- g) Ketepatan keamanan bahan yang digunakan

- h) Ukuran huruf aksara Jawa sesuai kebutuhan pengguna
 - i) Tata letak huruf sesuai dan mudah dibaca
 - j) Kesesuaian jarak antar huruf dengan garis tepi
 - k) Kejelasan huruf aksara Jawa
 - l) Media *flash card* mudah dibawa atau dipindahkan
 - m) Media *flash card* mudah digunakan
 - n) Media *flash card* menarik perhatian peserta didik
 - o) Petunjuk penggunaan media sangat jelas
- 2) Instrumen Validasi Ahli Materi
- Terdapat beberapa indikator penilaian, diantaranya :
- a) Kesesuaian materi dengan pedoman materi aksara Jawa
 - b) Kesesuaian materi dengan media yang digunakan
 - c) Kesesuaian materi dengan kebutuhan pengguna
 - d) Kesesuaian materi dengan alokasi waktu
 - e) Materi mudah dipahami
 - f) Kelengkapan materi yang disajikan dalam buku panduan dan *flash card*
- 3) Instrumen Validasi Pembelajaran
- Terdapat beberapa indikator penilaian, diantaranya:
- a) Kesesuaian tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum
 - b) Kejelasan tujuan pembelajaran
 - c) Kejelasan paparan materi dengan jenjang kemampuan peserta didik

- d) Kejelasan urutan penyajian materi dalam media pembelajaran
- e) Menunjang kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik
- f) Media *flash card* sesuai dengan metode yang digunakan guru
- g) Media membantu guru dalam pembelajaran
- h) Petunjuk penggunaan media dalam pembelajaran jelas
- i) Kesesuaian alokasi waktu dengan materi yang disampaikan
- j) Media mendukung peserta didik untuk belajar mandiri
- k) Media mendukung peserta didik untuk belajar kelompok
- l) Media *flash card* mampu menunjang kebutuhan pembelajaran
- m) Media *flash card* mampu mendorong peserta didik untuk belajar materi aksara Jawa
- n) Media *flash card* dapat membuat peserta didik aktif ketika pembelajaran berlangsung.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan adalah tahap realisasi produksi produk, dimana yang telah dirancang atau didesain diwujudkan menjadi nyata. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran. Menurut *Brunch* pada tahap ini juga meliputi proses validasi dan uji coba produk, dengan tujuan mendapatkan penilaian, saran dan meminimalisir kesalahan sehingga dapat direvisi kembali. Penjabaran kegiatan dalam tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

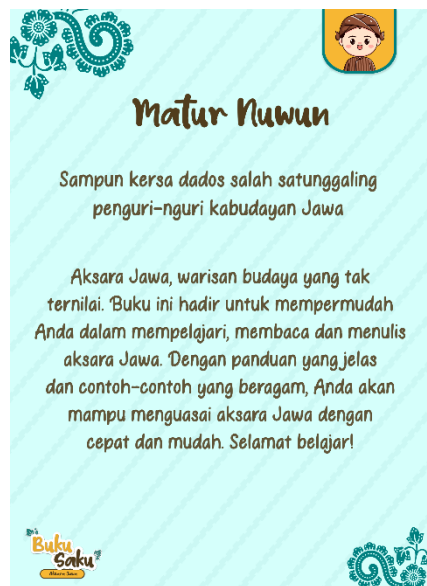
a. Mendesain Tampilan Media

Pada tahap mendesain tampilan peneliti telah melakukan proses desain menggunakan bantuan perangkat lunak kreatif seperti *Inkscape*. Selain itu, penggunaan *Canva* sebagai alat desain online memberikan fleksibilitas yang memudahkan peneliti dalam menciptakan desain dengan tata letak yang profesional tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Melalui penggabungan kedua platform ini, peneliti dapat menghasilkan media yang estetik dan informatif, memastikan bahwa pesan penelitian dapat disampaikan dengan jelas dan efektif kepada audiens. Adapun desain tampilan dari media pembelajaran *flash card* aksara Jawa adalah sebagai berikut:



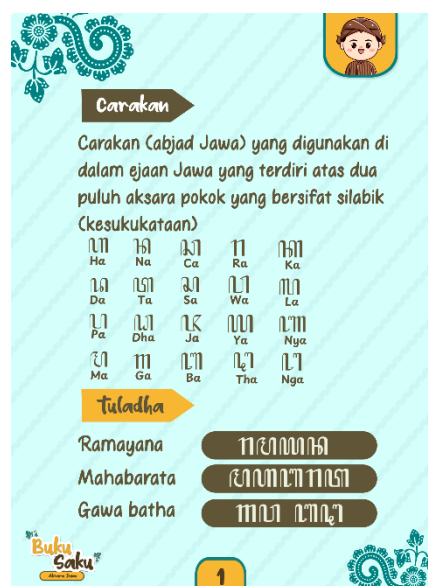
Gambar 4.2 Tampilan Kover Depan dan Belakang Buku Saku *Flash Card* aksara Jawa

Tampilan media peneliti desain menggunakan bantuan aplikasi *Inkscape*, dan *Canva*. Pada kover terdapat judul, nama penulis, dan karakter/gambar. Selain itu pada kover terdapat penjelasan singkat dari buku panduan tersebut.



Gambar 4.3 Halaman Prakata

Pada bagian pendahuluan ini berisikan ucapan terima kasih dan prakata atau kata pengantar dari penulis mengenai isi dari buku saku.





Gambar 4.4 Halaman Materi

Pada halaman ini memuat tentang materi aksara Jawa kelas IV SD, macam-macam bentuk aksara Jawa dasar (carakan) dan disertai contoh disetiap materinya. Selain itu peneliti menyediakan beberapa cara atau langkah bermain *flash card* yang dapat dipilih oleh guru.



Gambar 4.5 Flash Card Aksara Jawa

Gambar di atas adalah penampakan *flash card* aksara Jawa yang desainya menggunakan warna cerah supaya lebih menarik dan pengguna merasa senang. Perpaduan warna biru tua dan merah muda berisi aksara carakan, sedangkan warna oren dan biru muda berisi *sandhangan* yang masing masing pada bagian belakang terdapat *paweling* (kata kata bijak berbahasa Jawa) dan disertai arti dalam bahasa Indonesia.

b. Menvalidasi Media

Validasi media dalam penelitian *Research and Development* (R&D) atau pengembangan memiliki tujuan utama untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang diinginkan. Validasi tersebut dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media dan validator pembelajaran.

Teknik yang digunakan dalam validasi ahli materi ini adalah pengisian angket. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator ahli materi akan menghasilkan dua data. Yang pertama adalah data kualitatif yang didapatkan dari penskoran pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Data kedua adalah data kuantitatif berupa saran dan masukan oleh validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah media sudah memenuhi kriteria valid, media pembelajaran akan di uji coba pada siswa. Setelah media melalui tahap validasi bersama para tim ahli, media tersebut akan diimplementasikan di ruang kelas yang sebenarnya. Konsep penting dalam tahap implementasi adalah bagaimana

peneliti dapat memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk menerapkan media yang dikembangkan. Dimana pada tahap ini bertujuan untuk membimbing siswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran. Disini peneliti melakukan *pre-test* sebelum implementasi media, setelah itu media di uji cobakan di dalam kelas dan peneliti juga melakukan pengamatan tentang proses pembelajaran, interaksi siswa, faktor pendukung serta faktor penghambat penerapan media yang dikembangkan. Setelah itu peneliti melakukan *post-test* yang mana hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir dari tahap pengembangan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil keterampilan membaca siswa terhadap materi aksara Jawa. Hasil keterampilan siswa dilihat dari hasil prestasi siswa mengerjakan *post test*. Rata-rata hasil *post tes* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 68 menjadi 90.

Menurut Branch, dalam konsep model pengembangan ADDIE tahap evaluasi bisa terjadi di setiap tahapan lainnya untuk kebutuhan revisi agar produk yang dikembangkan layak digunakan.

B. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Flash Card* aksara Jawa

Tahapan ini meliputi paparan dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan kepada peserta didik. Adapun hasil validasi akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada penelitian pengembangan (RnD) sangat penting karena melibatkan pengujian dan evaluasi terhadap keefektifan dan keberhasilan produk atau materi yang dikembangkan. Melalui proses validasi, kekurangan atau kelemahan dalam materi dapat diidentifikasi. Informasi ini penting untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian agar materi dapat mencapai tingkat efektivitas yang optimal. Validasi ahli materi ini diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket. Adapun paparan hasil dari validasi bersama ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Kesesuaian materi dengan pedoman materi aksara Jawa	4	4	100%
2.	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	4	4	100%
3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan pengguna	4	4	100%
4.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	3	4	75%
5.	Materi mudah dipahami	4	4	100%
6.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam buku panduan dan <i>flash card</i>	4	4	100%
Jumlah		23	24	96%

Hasil angket di atas setiap poin mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 6 poin maka nilai tertinggi 24, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{24} \times 100\% = 96\%$$

Dari hasil validasi bersama ahli materi diketahui skor yang diperoleh adalah 23 dan apabila di analisis menggunakan rumus maka nilai akhir yang didapatkan adalah 96%, dalam hal ini skor tersebut masuk kedalam kategori sangat valid, dan dapat disimpulkan bahwasanya multimedia interaktif berbasis android dikategorikan sangat layak.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media membantu menilai kelayakan teknis dari media yang dikembangkan. Ini termasuk aspek teknis seperti fungsionalitas, desain, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Validasi ahli media ini diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket. Adapun hasil dari validasi bersama ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media (Flash Card)

No	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Kemenarikan desain media pembelajaran <i>flash card</i> aksara Jawa	4	4	100%
2.	Kesesuaian desain <i>flash card</i> dengan kebutuhan pengguna	4	4	100%
3.	Kesesuaian pemilihan warna media	4	4	100%
4.	Kesesuaian ukuran <i>flash card</i> dengan kebutuhan pengguna	4	4	100%
5.	Ketepatan kualitas bahan <i>flash card</i> yang dipakai	4	4	100%
6.	Ketahanan dan kekuatan media <i>flash card</i> tepat	4	4	100%
7.	Ketepatan keamanan bahan yang digunakan	4	4	100%
8.	Ukuran huruf aksara Jawa sesuai kebutuhan pengguna	4	4	100%
9.	Tata letak huruf sesuai standarisasi bahasa Jawa	3	4	75%
11.	Kejelasan huruf aksara Jawa	4	4	100%

12.	Media <i>flash card</i> mudah dibawa atau dipindahkan	4	4	100%
13.	Media <i>flash card</i> mudah digunakan	4	4	100%
14.	Media <i>flash card</i> menarik perhatian peserta didik	4	4	100%
15.	Petunjuk penggunaan media sangat jelas	4	4	100%
Jumlah		59	60	98%

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 15 poin maka nilai tertinggi adalah 60, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{59}{60} \times 100\% = 98\%$$

Dari data yang diperoleh dan kemudian dianalisis menggunakan rumus, nilai yang didapatkan dari kegiatan validasi media adalah 98%. Skor tersebut apabila dikategorikan pada tabel kevalidan, maka skor 98% tersebut masuk dalam kategori sangat valid, sehingga media yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada pembelajaran dan tidak memerlukan revisi penuh, namun terdapat saran dari ahli yang bisa dipertimbangkan untuk dijadikan perbaikan media.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media (Buku Panduan)

No	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Sampul buku menarik	4	4	100%
2.	Petunjuk penggunaan buku panduan jelas	4	4	100%
3.	Desain halaman buku teratur	4	4	100%
4.	Jenis dan ukuran huruf pada buku panduan tepat	4	4	100%
5.	Teks pada buku panduan mudah dibaca	4	4	100%
6.	Warna pada buku panduan (gambar dan tulisan) sesuai	4	4	100%
7.	Isi buku panduan lengkap	3	4	75%

Jumlah	27	28	96%
---------------	----	----	-----

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 7 poin maka nilai tertinggi adalah 28, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{27}{28} \times 100\% = 96\%$$

Dari data yang diperoleh dan kemudian dianalisis menggunakan rumus, nilai yang didapatkan dari kegiatan validasi media 96%. Skor tersebut apabila dikategorikan pada tabel kevalidan, maka skor 96% tersebut masuk dalam kategori sangat valid, sehingga media yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada pembelajaran dan tidak memerlukan revisi penuh, namun terdapat saran dari ahli yang bisa dipertimbangkan untuk dijadikan perbaikan media.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi media kepada guru yang akan menggunakannya merupakan langkah yang penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran atau pengembangan yang disiapkan dapat digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran. Guru harus memastikan bahwa media pembelajaran atau pengembangan tersebut benar-benar relevan dan keterkaitannya dengan materi pelajaran yang diajarkan serta sesuai dengan kebutuhan. Validasi ahli pembelajaran ini diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Kesesuaian tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum bahasa Jawa/sekolah	4	4	100%
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	100%
3.	Kejelasan paparan materi dengan jenjang kemampuan peserta didik	4	4	100%
4.	Kejelasan urutan penyajian materi dalam media pembelajaran	4	4	100%
5.	Menunjang kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik	4	4	100%
6.	Media <i>flash card</i> sesuai dengan metode yang digunakan guru	3	4	75%
7.	Media membantu guru dalam pembelajaran	4	4	100%
8.	Petunjuk penggunaan media dalam pembelajaran jelas	4	4	100%
9.	Kesesuaian alokasi waktu dengan materi yang disampaikan	3	4	75%
10.	Media mendukung peserta didik untuk belajar mandiri	4	4	100%
11.	Media mendukung peserta didik untuk belajar kelompok	4	4	100%
12.	Media <i>flash card</i> mampu menunjang kebutuhan pembelajaran	4	4	100%
13.	Media <i>flash card</i> mampu mendorong peserta didik untuk belajar aksara Jawa	4	4	100%
14.	Media <i>flash card</i> dapat membuat peserta didik aktif ketika pembelajaran berlangsung	4	4	100%
Jumlah		54	56	96%

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 14 poin maka nilai tertinggi adalah 56, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{54}{56} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus presentase, maka penilaian yang dilakukan oleh ahli pembelajaran mencapai skor 96%. Jika dilihat dengan tabel kevalidan produk, maka skor yang didapat termasuk dalam kriteria baik sehingga media perlu adanya perbaikan sedikit.

C. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* aksara Jawa

1) Uji Coba Produk

Uji coba pemakaian produk pada obyek penelitian dilakukan setelah adanya revisi produk dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Pada sub ini akan dipaparkan terkait 1) Uji kelompok kecil, 2) hasil penilaian *pre-test* dan *post-test*, 3) hasil uji T, dan 4) uji gain.

a) Uji Kelompok Kecil

Di samping melakukan uji validasi produk oleh para ahli, pengembang juga melakukan uji kelompok kecil pada peserta didik sebelum media *flash card* aksara Jawa diterapkan pada pembelajaran. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 siswa kelas IV dengan tingkat kemampuan yang random. Berikut data hasil uji coba kelompok kecil pada siswa kelas IV bisa dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Data Uji Kelompok Kecil

No	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Petunjuk penggunaan media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah dipahami	3	4	75%
2.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah digunakan	4	4	100%
3.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah digunakan untuk mengulang materi	4	4	100%
4.	Ukuran tulisan aksara Jawa mudah dibaca	4	4	100%
5.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa menarik untuk belajar	4	4	100%
6.	Media pembelajaran <i>flash card</i> aksara Jawa praktis untuk digunakan	4	4	100%
7.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa menyenangkan	4	4	100%
8.	Media mampu membantu siswa memahami materi	4	4	100%
9.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa membuat aktif dalam belajar	4	4	100%
10.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa membuat peserta didik termotivasi dalam belajar	4	4	100%
11.	Saya bisa belajar mandiri dengan menggunakan <i>flash card</i>	4	4	100%
12.	Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media pembelajaran <i>flash card</i>	4	4	100%
Jumlah		47	48	98%

Berdasarkan hasil dari pengisian angket uji coba kelompok kecil terkait penyesuaian media *flash card* aksara Jawa terhadap pengguna berhasil diperoleh data sebesar 47 dari 48 atau dengan persentase 98 %. Dari beberapa siswa tersebut, sudah merasa cukup dengan media *flash card* yang telah dikembangkan.



Gambar 4.6 Uji Coba Individu

Sebelum dilakukan uji coba kecil, dilakukan uji coba individu terlebih dahulu untuk memperoleh kritik dan saran sebagai perbaikan. Peserta didik mengungkapkan bahwa media pembelajaran *flash card* aksara Jawa menyenangkan, seru dan mudah dimainkan.



Gambar 4.7 Uji Coba Kelompok Kecil

b) Hasil Penilaian *Pre-test* dan *Post-test*

a. Hasil *Pre-Test*

Setelah dilakukan revisi dari hasil uji coba kelompok kecil, maka pengembang melaksanakan *pre-test* guna mengetahui kemampuan awal dari peserta didik kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang dan menyeimbangkan antara pembagian kelas kontrol dan eksperimen sehingga keduanya mempunyai kemampuan yang seimbang.

Pre-test dilaksanakan dengan melakukan tes menganalisis aksara Jawa sebagaimana terlampir. Analisis ini dinilai dari aspek 1) Kelancaran membaca aksara Jawa secara acak, 2) Ketepatan membedakan aksara Jawa yang hampir sama 3) Kesesuaian pelafalan aksara Jawa sesuai swara jejegnya. Adapun penilaian tersebut berdasarkan tabel 4.6.

Tabel 4.6 Pedoman Penilaian *Pre-Test*

Nilai			
4	3	2	1
Kriteria Penilaian			
Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik

(Sumber: Olahan Pengembang)

Adapun hasil dari penilaian *pre-test* kelas IV SD Anak Saleh, sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil *Pre-Test*

No.	Nama	Aspek yang dinilai			Jumlah
		Kelancaran membaca aksara Jawa secara acak	Ketepatan membedakan huruf aksara Jawa yang hampir sama	Kesesuaian pelafalan huruf sesuai kaidah bahasa Jawa	
1.	Adia	1	2	1	4
2.	Raja	1	1	1	3
3.	Aisyah	1	1	2	4
4.	Ijun	2	2	1	5
5.	Aldi	3	2	2	7
6	Ameera	3	4	3	10
7	Arya	3	3	2	8

8.	Bagus	3	4	4	11
9.	Jihan	2	3	3	8
10.	Kenzie	2	3	1	6
11.	Keysha	2	1	2	5
12.	Alya	1	2	3	6
13.	Aina	1	2	2	5
14.	Mahes	1	2	2	5
15.	Mirza	2	1	2	5
16.	Adzkhan	2	3	2	7
17.	Rifqy	3	3	2	8
18.	Jibran	1	1	3	5
19.	Sena	1	2	2	5
20.	Najwa	2	1	2	5
21.	Bumi	1	2	2	5
22.	Nayla	1	2	1	4
Jumlah (Σ)		39	47	45	131

Berdasarkan pada tabel di atas, pengembang menganalisis tingkat kemampuan awal siswa dari tiga aspek. Adapun penghitungannya menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

Selanjutnya, dari tabel hasil tersebut dikonversikan hasilnya berdasarkan tabel di bawah ini, yakni:

Tabel 4.8 Kriteria Validitas – Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Kriteria Pencapaian	Tingkat Efektivitas/Validasi
1.	81,00 % - 100,00 %	Sangat Tuntas
2.	61,00 % - 80,00 %	Cukup Tuntas
3.	41,00 % - 60,00 %	Kurang Tuntas
4.	21,00 % - 40,00 %	Tidak Tuntas

5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat Tidak Tuntas
----	-------------------	---------------------

Sumber: Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, 2013, hal. 82

▪ **Kelancaran membaca aksara Jawa secara acak**

$$P = \frac{39}{88} \times 100\% = 44\%$$

Berdasarkan hasil konversi tingkat kemampuan membaca, maka diperoleh kriteria kemampuan awal siswa kelas IV SD Anak Saleh mempunyai persentase 44% dalam aspek kelancaran membaca aksara Jawa secara acak dan berada pada tingkat pencapaian “kurang tuntas” antara 41,00 % - 60,00 %.

▪ **Ketepatan membedakan aksara Jawa yang hampir sama**

$$P = \frac{47}{88} \times 100\% = 53\%$$

Berdasarkan hasil konversi tingkat kemampuan membaca, maka diperoleh kriteria kemampuan awal Siswa kelas IV SD Anak Saleh mempunyai persentase 53% dalam aspek ketepatan membedakan aksara Jawa yang hampir sama dan berada pada tingkat pencapaian “kurang tuntas” antara 41,00 % - 60,00 %.

▪ **Kesesuaian pelafalan aksara Jawa**

$$P = \frac{45}{88} \times 100\% = 51\%$$

Berdasarkan hasil konversi tingkat kemampuan membaca, maka diperoleh kriteria kemampuan awal siswa kelas IV SD Anak Saleh mempunyai persentase 51% dalam aspek kesesuaian pelafalan huruf sesuai kaidah bahasa Jawa dan berada pada tingkat pencapaian “kurang tuntas” antara 41,00 % - 60,00 %.

Maka dari itu, dari ketiga aspek tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan baca siswa kelas IV SD Anak Saleh berada pada tingkat cukup tuntas dan butuh adanya *treatment* untuk menunjang keterampilan membaca aksara Jawa. Pengembang melakukan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran flash card aksara Jawa. Untuk itu, pengembang membagi kelas menjadi dua, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut dipilih secara random dan tetap menggunakan nilai pre-test sebagai penyeimbang, sehingga kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen seimbang. Adapun pembagian kelas tersebut, yakni:

Tabel 4.9 Pembagian Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>	No.	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>
1.	Adia	4	1.	Alya	5
2.	Raja	3	2.	Aina	6
3.	Aisyah	4	3.	Mahes	5
4.	Ijun	5	4.	Mirza	5
5.	Aldi	7	5.	Adzkhan	5
6.	Ameera	10	6.	Rifqy	7
7.	Arya	8	7.	Jibran	8
8.	Bagus	11	8.	Sena	5
9.	Jihan	8	9.	Najwa	5
10.	Kenzie	6	10.	Bumi	5
11.	Keysha	5	11.	Nayla	5
Jumlah		71	Jumlah		61

b. Hasil *Post-Test*

Uji coba lapangan dilakukan selama 1 bulan pada kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang dengan jumlah siswa 27 anak yang kemudian dibagi menjadi dua kelas, yakni kelas kontrol (kelas tanpa perlakuan) dan kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan).

Kelas ini dibagi berdasarkan hasil nilai *pre-test* yang didapatkan. Hal ini bertujuan agar terjadi keseimbangan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagaimana pada tabel 4.9. Pada kelas eksperimen, pengembang mengambil 11 siswa sebagai obyek, karena dari 27 siswa yang ada tidak semua bisa mengikuti pembelajaran sebab sakit dan ijin tidak masuk. Maka dari itu, hanya terdapat 22 siswa yang dibagi menjadi dua kelas, yakni kontrol dan eksperimen sesuai nilai *pre-test*.

Pembelajaran kelas eksperimen dilaksanakan pada pukul 13.00-14.30 WIB di kelas IV-D. Pada pembelajaran, pengembang menyampaikan materi aksara Jawa yang mana melanjutkan materi terakhir dari guru bahasa Jawa, yakni *sandhangan* aksara Jawa. Adapun materi yang disampaikan, meliputi:

Pertemuan Pertama

1. Salam
2. Berdo'a sebelum belajar
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran
4. Apersepsi

5. Menambah materi aksara Jawa dari Pa-Nga
6. Meminta siswa untuk membaca materi secara bersama-sama
7. Siswa diminta menulis materi pada kertas yang telah dibagikan sebagai latihan dan mengingat materi yang telah disampaikan
8. Review materi yang disampaikan dan penutup
9. Berdo'a selesai belajar dan Salam

Pertemuan Kedua

1. Salam
2. Berdo'a sebelum belajar
3. Apersepsi
4. Memberikan pemahaman materi pada siswa satu per satu dengan menggunakan buku paket atau catatan bahasa Jawa
5. Meminta siswa untuk membaca materi secara bersama-sama
6. Meminta siswa membaca aksara yang ditunjuk guru secara acak pada projector
7. Membagikan *flash card* aksara Jawa
8. Mengenalkan *flash card* aksara Jawa pada siswa
9. Review materi yang disampaikan dan penutup
10. Berdo'a selesai belajar dan Salam

Pertemuan Ketiga

1. Salam
2. Berdo'a sebelum belajar
3. Apersepsi

4. Membagikan *flash card* aksara Jawa
5. Meminta siswa membaca aksara Jawa pada *flash card*
6. Guru mengajarkan pengucapan lafal sesuai kaidah bahasa Jawa
7. Memberikan latihan membaca pada siswa untuk membedakan aksara Jawa yang bentuk yang hampir sama
8. Meminta siswa membaca *flash card* aksara Jawa yang telah diacak guru
9. Review materi yang disampaikan dan penutup
10. Berdo'a selesai belajar dan Salam

Sesudah pelaksanaan *treatment* pada kelas eksperimen dengan menggunakan *flash card* aksara Jawa seperti yang dipaparkan di atas, maka hasil dari penggunaan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa bisa diketahui dengan cara melakukan *post-test*. Evaluasi *post-test* dilakukan dengan meminta siswa membaca aksara Jawa secara acak, membedakan huruf yang hampir mirip, dan kesesuaian lafalan sesuai kaidah sebagaimana yang dilakukan pada *pre-test*. Adapun nilai *post-test* yang diperoleh kelas kontrol dan eksperimen, yakni:

Tabel 4.10 Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen					
No.	Nama	Aspek yang dinilai			Jumlah
		Kelancaran membaca aksara Jawa secara acak	Ketepatan membedakan huruf aksara Jawa yang hampir sama	Kesesuaian pelafalan huruf sesuai kaidah bahasa Jawa	
1.	Adia	4	4	4	12
2.	Raja	4	4	4	12
3.	Aisyah	4	4	4	12
4.	Ijun	3	4	3	10
5.	Aldi	4	4	4	12
6.	Ameera	4	4	4	12
7.	Arya	4	4	4	12
8.	Bagus	4	4	4	12
9.	Jihan	4	4	4	12
10.	Kenzie	2	3	2	7
11.	Keysha	4	3	3	10
Jumlah		41	42	40	123

Tabel 4.11 Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

Kelas Kontrol					
No.	Nama	Aspek yang dinilai			Jumlah
		Kelancaran membaca aksara Jawa secara acak	Ketepatan membedakan huruf aksara Jawa yang hampir sama	Kesesuaian pelafalan huruf sesuai kaidah bahasa Jawa	
1.	Alya	1	3	2	6
2.	Aina	1	3	4	8

3.	Mahes	3	4	3	10
4.	Mirza	3	2	4	9
5.	Adzkhan	3	2	2	7
6.	Rifqy	2	2	3	7
7.	Jibran	3	3	3	9
8.	Sena	2	4	3	9
9.	Najwa	2	3	4	9
10.	Bumi	2	4	2	8
11.	Nayla	2	3	3	8
Jumlah		24	33	33	90

Berdasarkan hasil *post-test* dan *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen pada tabel 4.11 dan 4.9, maka bisa diketahui bahwa hasil penilaian setiap aspek menunjukkan, yakni:

▪ **Kelancaran membaca aksara Jawa secara acak**

Post-test kelas eksperimen

$$\text{Kelancaran membaca} = \frac{41}{44} \times 100\% = 93\%$$

Post-test kelas kontrol

$$\text{Kelancaran membaca} = \frac{24}{44} \times 100\% = 54\%$$

Pada aspek ini, kelas eksperimen memperoleh hasil 93% dan kelas kontrol memperoleh 54%. Jika dikonversikan berdasarkan tingkat kemampuan baca, maka berada pada kategori berikut, yakni:

Tabel 4.11 Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Aspek Kelancaran Membaca aksara Jawa Secara Acak.

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
93%	54%
Sangat Tuntas	Kurang Tuntas

▪ **Ketepatan membedakan aksara Jawa yang hampir sama**

Post-test kelas eksperimen

$$\text{Ketepatan membedakan} = \frac{42}{44} \times 100\% = 95\%$$

Post-test kelas kontrol

$$\text{Ketepatan membedakan} = \frac{33}{44} \times 100\% = 75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen yakni 95% sedangkan hasil dari kelas kontrol, yakni 75%. Apabila dari kedua hasil tersebut dikonversikan pada tingkat kemampuan baca, maka menunjukkan hasil berikut, yakni:

Tabel 4.12 Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Aspek Ketepatan Membedakan aksara Jawa yang Hampir Sama

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
93%	75%
Sangat Tuntas	Cukup Tuntas

▪ **Kesesuaian pelafalan aksara Jawa**

Post-test kelas eksperimen

$$\text{Kesesuaian pelafalan} = \frac{40}{44} \times 100\% = 91\%$$

Post-test kelas kontrol

$$\text{Kesesuaian pelafalan} = \frac{33}{44} \times 100\% = 75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil post-test kelas eksperimen yakni 91% sedangkan hasil dari kelas kontrol, yakni 75%. Apabila dari kedua hasil tersebut dikonversikan pada tingkat kemampuan baca, maka menunjukkan hasil berikut, yakni:

Tabel 4.13 Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Aspek Kesesuaian Pelafalan Huruf Sesuai dengan kaidah bahasa Jawa

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
91%	75%
Sangat Tuntas	Cukup Tuntas

Di samping dilaksanakan *post-test*, pengembang juga membagikan angket untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran flashcard aksara Jawa secara kuantitatif sebagai penilaian siswa dari kelas eksperimen terhadap media *flash card* aksara Jawa. adapun hasil yang diperoleh, yakni:

Tabel 4.14 Hasil Penilaian siswa Terhadap Media Pembelajaran *flash card* aksara Jawa

No.	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Petunjuk penggunaan media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah dipahami	3	4	75%
2.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah digunakan	3	4	75%
3.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah digunakan untuk mengulang materi	3	4	75%
4.	Ukuran tulisan aksara Jawa mudah dibaca	4	4	100%

5.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa menarik untuk belajar	4	4	100%
6.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa praktis untuk digunakan	3	4	75%
7.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa menyenangkan	4	4	100%
8.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mampu membantu siswa memahami materi	3	4	75%
9.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa membuat aktif dalam belajar	4	4	100%
10.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa membuat siswa termotivasi dalam belajar bahasa Jawa	4	4	100%
11.	Saya bisa belajar mandiri dengan menggunakan <i>flash card</i> aksara Jawa	3	4	75%
12.	Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media <i>flash card</i> aksara Jawa	3	4	75%
Jumlah		41	48	85%

Berdasarkan hasil dari pengisian angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran *flash card* aksara Jawa berhasil diperoleh data sebesar 41 dari 48 atau dengan persentase 85%. Apabila dikonversikan berdasarkan tabel 4.8, maka berada di antara 81,00%-100%. Maksudnya, penggunaan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa dinyatakan sangat efektif, sehingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa dan tanpa adanya revisi lagi.

Adapun analisis dari tiap butir pertanyaan dalam angket yang diberikan oleh siswa, yakni:

1. Petunjuk penggunaan media *flash card* aksara Jawa mudah dipahami
2. Media *flash card* aksara Jawa mudah digunakan
3. Media *flash card* aksara Jawa mudah digunakan untuk mengulang materi
4. Ukuran tulisan aksara Jawa mudah dibaca
5. Media *flash card* aksara Jawa menarik untuk belajar
6. Media *flash card* aksara Jawa praktis untuk digunakan
7. Media *flash card* aksara Jawa menyenangkan
8. Media *flash card* aksara Jawa mampu membantu siswa memahami materi
9. Media *flash card* aksara Jawa membuat aktif dalam belajar
10. Media *flash card* aksara Jawa membuat siswa termotivasi dalam belajar bahasa Jawa
11. Saya bisa belajar mandiri dengan menggunakan *flash card* aksara Jawa
12. Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media *flash card* aksara Jawa

Selain itu, keefektifan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa ditunjukkan ketika sedang berlangsungnya pembelajaran. Siswa kelas IV antusias dan memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap media *flash card* aksara Jawa.



Gambar 4.7 Uji Kelompok Besar

c) Hasil Uji T

Setelah pelaksanaan eksperimen selesai, maka hasil nilai dari kelas eksperimen dan kontrol diolah dengan cara membandingkan hasilnya, yakni dengan uji T (t-test). Hal ini dilakukan untuk menguji signifikansi dari penggunaan produk media pembelajaran *flash card* aksara Jawa terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji tersebut untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran *flash card* aksara Jawa efektif digunakan atau tidak dengan hipotesis H_0 = Media *flash card* aksara Jawa tidak efektif menunjang kemampuan baca Aksara Jawa, H_a = Media flash card aksara Jawa efektif menunjang kemampuan baca aksara Jawa. Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut, yakni:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Tabel 4.15 Analisis Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen					Kelas Kontrol				
Subjek	<i>Pre-Test</i> (x ₁)	<i>Post-Test</i> (x ₂)	Beda (x)	(X ²)	Subjek	<i>Pre-Test</i> (x ₁)	<i>Post-Test</i> (x ₂)	Beda (x)	(X ²)
1.	4	12	8	64	1.	5	6	1	1
2.	3	12	9	81	2.	6	8	2	4
3.	4	12	8	64	3.	5	10	5	25
4.	5	10	5	25	4.	5	9	4	16
5.	7	12	5	25	5.	5	7	2	4
6.	10	12	2	4	6.	7	7	0	0
7.	8	12	4	16	7.	8	9	1	1
8.	11	12	1	1	8.	5	9	4	16
9.	8	12	4	16	9.	5	9	4	16
10.	6	7	1	1	10.	5	8	3	9
11.	5	10	5	25	11.	5	8	3	9
Jumlah	71	123	52	322	Jumlah	61	90	29	101
$M_x = \frac{52}{11} = 4,7$ $\Sigma x^2 = \Sigma X^2 - \frac{(\Sigma x)^2}{N}$ $= 322 - \frac{(52)^2}{11}$ $= 322 - \frac{2704}{11}$ $= 322 - 246$ $= 76$					$M_y = \frac{29}{11} = 2,6$ $\Sigma y^2 = \Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma y)^2}{N}$ $= 101 - \frac{(29)^2}{11}$ $= 101 - \frac{841}{11}$ $= 101 - 76,4$ $= 25$				

Dimasukkan ke rumus:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$t = \frac{4,7 - 2,6}{\sqrt{\left(\frac{76 + 25}{11 + 11 - 2}\right) \left(\frac{1}{11} + \frac{1}{11}\right)}}$$

$$t = \frac{2,1}{\sqrt{\left(\frac{101}{20}\right) \left(\frac{2}{11}\right)}}$$

$$t = \frac{2,1}{\sqrt{\left(\frac{202}{220}\right)}}$$

$$t = \frac{2,1}{0,95} = 2,21$$

$$d.b = (N_x + N_y - 2)$$

$$d.b = 11 + 11 - 2 = 20$$

Dari perhitungan t-test di atas didapatkan harga t hitung = 2,21 dan

d.b = 20

d) Uji Gain

Pada uji gain dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa berdasarkan nilai *post-test* dan *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun rumus dari uji gain, yakni:

$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor max} - \text{skor pre test}}$$

Tabel 4.16 Hasil Uji Gain

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Subjek	Hasil	Kriteria	Subjek	Hasil	Kriteria
1.	1	Tinggi	1.	0,1	Rendah
2.	1	Tinggi	2.	0,3	Sedang
3.	1	Tinggi	3.	0,7	Sedang
4.	0,7	Sedang	4.	0,6	Sedang
5.	1	Tinggi	5.	0,3	Sedang
6.	1	Tinggi	6.	0	Rendah
7.	1	Tinggi	7.	0,2	Sedang
8.	1	Tinggi	8.	0,6	Sedang
9.	1	Tinggi	9.	0,6	Sedang
10.	0,3	Sedang	10.	0,4	Sedang
11.	0,7	Sedang	11.	0,4	Sedang

D. Revisi Produk

Pengembangan media pembelajaran *flash card* yang telah dilakukan pada materi aksara Jawa yang terdapat pada mata pelajaran kelas IV SD Anak Saleh, maka sebelum digunakan produk akan terlebih dahulu akan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli desain, ahli isi/materi, dan ahli pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan, sehingga produk dapat dan layak diterapkan pada proses pembelajaran.

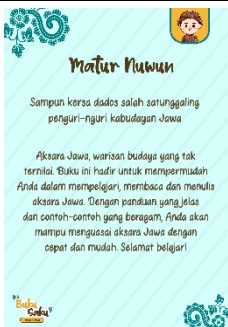
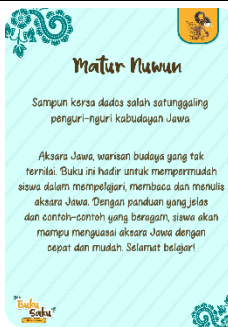
Berdasarkan validasi oleh beberapa ahli, maka media pembelajaran *flash card* aksara Jawa diberikan kritik, saran dan masukan. Berikut ini akan dijabarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator yaitu:

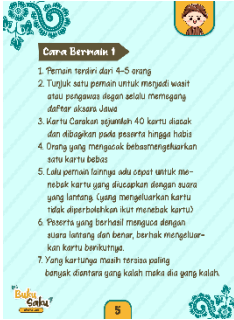
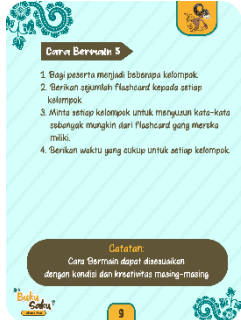
Tabel 4.17 Kritik dan Saran Para Ahli

Validator	Saran
Ahli Media	Kata “anda” diganti anak agar tidak menimbulkan salah penafsiran
	Penggunaan gambar “anak laki-laki” membuat bias gender, sebaiknya diganti gambar yang lain.
Ahli Materi	Cara permainan bisa lebih dikembangkan misalnya dengan menggunakan <i>flash card</i> anak-anak mampu menyusun kata/suku kata secara sederhana, kesesuaian materi dengan alokasi waktu harus benar-benar dipertimbangkan dan disesuaikan.
Ahli Pembelajaran	Pada balik belakang <i>flash card</i> dapat diberi huruf latin dan aksara tersebut.

Saran dari para validator menjadi acuan peneliti untuk merevisi media yang dikembangkan, adapun hasil revisi berdasarkan saran para validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18 Hasil Revisi Produk

No.	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Kata “anda” yang ada di kata pengantar		
2.	Penggunaan gambar “anak laki-laki” pada <i>flash card</i>		

	dan di buku saku		
3.	Bagian cara bermain		

Dari kegiatan evaluasi tersebut memungkinkan untuk merespons umpan balik yang diterima dari pengguna atau peserta uji coba. Masukan dari pengguna dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana produk dapat ditingkatkan atau disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Proses revisi membuka peluang untuk mengoptimalkan fungsionalitas produk. Hal ini mencakup peningkatan fitur, kinerja, atau efisiensi yang dapat meningkatkan nilai dan daya guna produk.

Sehingga secara keseluruhan, revisi produk dalam penelitian R&D adalah suatu langkah yang strategis untuk memastikan bahwa hasil akhir mencerminkan standar kualitas yang tinggi dan memenuhi kebutuhan serta harapan pemakai.

E. Produksi Massal

Setelah tidak adanya revisi produk media pembelajaran *flash card* aksara Jawa kembali, maka media ini dapat digunakan secara massal di SD Anak Saleh Kota Malang. Di samping juga disebarluaskan dalam bentuk jurnal sehingga banyak yang merasakan manfaatnya, khususnya guru bahasa Jawa di Indonesia.

BAB V

KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Aksara Jawa

Pada proses ini menghasilkan produk *flash card* aksara Jawa berupa kartu kecil, dan buku panduan untuk guru dan siswa. Awal produk ini diciptakan berasal dari ide yang diperoleh peneliti saat observasi awal bahwa minimnya media pembelajaran yang membantu pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa yang efektif dan menarik untuk peserta didik kelas IV SD. *Transfer of knowledge* yang dilakukan guru kepada siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan metode ceramah, didekte, dan menulis. Minimnya media pembelajaran bahasa Jawa membuat peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berupa *flash card* aksara Jawa dengan berbagai pertimbangan, yakni: media pembelajaran *flash card* aksara Jawa lebih mudah digunakan dalam belajar membaca, efisien, dan mampu merangsang kemampuan belajar siswa kelas IV yang ada di SD Anak Saleh. Sebagaimana pendapat dari Kusumawati yang mengatakan bahwa 1) media *flash card* sebagai alat bantu latihan membaca, 2) media *flash card* memudahkan siswa dalam belajar membaca, 3) media *flash card* merangsang siswa dalam belajar membaca, 4) pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* lebih efisiensi waktu, biaya, tempat, dan lebih efektif dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.⁶³

⁶³ Rita Kusumawati, *Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B DI Taman Kanak-Kanak Asem Jajar Surabaya*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 4, No. 1, April 2016, hal. 25

Media pembelajaran *flash card* mampu memotivasi dan meningkatkan rangsangan belajar siswa, terbukti ketika uji coba lapangan sangat antusias dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan yang diungkapkan Hamalik yakni, penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung mampu membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam belajar, dan bisa memengaruhi psikologis peserta didik.⁶⁴ Untuk itu, peneliti berasumsi bahwa adanya media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar siswa melalui media pembelajaran yang praktis, efektif, dan menyenangkan.

Flash card aksara Jawa yang dikembangkan mempunyai ciri khas, yakni dilengkapi dengan buku panduan guru yang dilengkapi materi dan cara bermainnya. Buku panduan guru sebagai panduan penggunaan media flash card aksara Jawa dalam pembelajaran agar siswa mudah dan jelas dalam pengimplementasian media tersebut.⁶⁵

Pada proses pengembangan media pembelajaran flash card aksara Jawa untuk kelas IV, pengembang menggunakan model *Borg and Gall* yang telah disederhanakan oleh Sugiono menjadi sepuluh langkah, yakni 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal.

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,..., hal.19-20

⁶⁵ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.

B. Kelayakan Media Pembelajaran *Flash Card* Aksara Jawa

Uji kelayakan produk media pembelajaran *flash card* aksara Jawa, dilakukan oleh 3 ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Para ahli tersebut merupakan dua dosen yang ahli pada tersebut dan guru bahasa Jawa. Uji tersebut dilakukan dengan memberikan lembar validasi pada validator untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan oleh validator pada seluruh aspek produk diukur dengan menggunakan skala likert. Kemudian, hasil validasi oleh validator tersebut dijadikan acuan untuk merevisi produk.

Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Iis Ernawati dan Totok dengan melakukan Alpha Testing, yakni uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba butir instrument.⁶⁶ Uji ini untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sangat layak diterapkan di lapangan atau tidak.

Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli diperoleh persentase 98% untuk media *flash card* dan 96% untuk buku panduan untuk guru dan siswa kelas IV dari ahli media. Maka dengan hasil tersebut, produk ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai sarana agar proses pembelajaran menarik dan tujuan pembelajaran tercapai.⁶⁷

Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase 96%. Hasil ini membuktikan bahwa dari aspek materi dinyatakan sangat layak. Materi yang dikembangkan mengacu pada RPP dan silabus yang telah dibuat sesuai

⁶⁶ Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server*, Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Vol. 2, No. 2, November 2017, hal. 206

⁶⁷ Liza Yulia Sari dan Diana Susanti, *Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme pada Materi Neurulasi untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan*, Jurnal BioCONCETTA, Vol. II, No. 1, 2016, hal. 162

kebijakan sekolah dan dinas pendidikan kota Malang. Aspek-aspek dari materi yang dinilai ialah kesesuaian materi dengan siswa, kelengkapan materi, dan indikator dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Hasil validasi dari ahli pembelajaran diperoleh persentase 96%. Hasil ini membuktikan bahwa produk media *flash card* aksara Jawa sangat layak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa. karena dapat menunjang kebutuhan siswa dalam pembelajaran, khususnya materi aksara Jawa.

C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Aksara Jawa

Uji efektivitas menurut *Borg and Gall* ialah suatu uji coba yang dilakukan pada produk yang dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk.⁶⁸ Uji ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas dari produk media pembelajaran *flash card* aksara Jawa yang telah dikembangkan.

Selanjutnya, dilakukan Beta Testing, yakni dengan menguji produk kepada calon pengguna. Pada tahap uji coba produk, pengembang melakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba produk pada kelompok kecil memperoleh presentase 98% yang berarti media *flash card* aksara Jawa cukup efektif, sehingga cukup layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pada uji kelompok besar dari kelas eksperimen menunjukkan presentase 93%. Hasil tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa dinyatakan sangat efektif, sehingga sangat layak diterapkan pada media pembelajaran bahasa Jawa.

⁶⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013)

Untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran *flash card* aksara Jawa yang dikembangkan, maka dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil *pre-test* yang diperoleh dari 22 siswa kelas IV pada aspek kelancaran membaca aksara Jawa secara acak memperoleh persentase 44% yang menyatakan cukup tuntas, aspek ketepatan membedakan huruf aksara Jawa yang hampir sama diperoleh persentase 53% yang menyatakan cukup tuntas, dan aspek kesesuaian pelafalan huruf sesuai kaidah bahasa Jawa diperoleh persentase 51% yang menyatakan kurang tuntas.

Maka dari itu, dilakukan *treatment* dengan membagi dua kelas, yakni kontrol dan eksperimen berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan agar terjadi keseimbangan dan membagi dalam jumlah yang sama dari kelas dasar, yakni 11 orang untuk kelas eksperimen dan 11 orang untuk kelas kontrol.

Setelah dilakukan *treatment*, maka diadakan *post-test* dari kelompok kontrol dan eksperimen untuk membandingkan hasil dari penggunaan media *flash card* dan tidak. Adapun *post-test* tersebut pada aspek kelancaran membaca aksara Jawa secara acak, pada kelompok eksperimen memperoleh persentase 93% yang menyatakan bahwa kemampuan siswa terdapat pada kategori sangat tuntas dan kelompok kontrol dengan persentase 54% yang menyatakan bahwa kemampuan siswa cukup tuntas, aspek ketepatan membedakan huruf aksara Jawa yang hampir sama, pada kelompok eksperimen diperoleh persentase 95% yang menyatakan kemampuan baca siswa sangat tuntas dan kelompok kontrol 75% yang menyatakan cukup tuntas, sedangkan pada aspek kesesuaian pelafalan huruf sesuai kaidah bahasa Jawa, pada kelompok eksperimen diperoleh persentase 91% yang menyatakan

kemampuan baca siswa sangat tuntas dan kelompok kontrol memperoleh persentase 75% yang menyatakan bahwa kemampuan siswa cukup tuntas.

Selanjutnya untuk mengetahui signifikansi hasil penggunaan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa dilakukan uji T yang menunjukkan hasil $T_{hitung} = 2,21$ dengan d.b 20 dan taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak (*two tail test*) pada d.b 20 yakni 2,086. Hasil tersebut menyatakan $t_{hitung} = 2,2$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,086$. Dengan demikian koefisien korelasi 2,21 tersebut signifikan. Hasil ini menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi, media *flash card* aksara Jawa efektif menunjang kemampuan baca aksara Jawa.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa dilakukan uji gain. Uji tersebut menunjukkan hasil berada pada taraf tinggi dengan persentase 85% dari 11 siswa kelas IV sebagai subjek uji coba pemakaian pada kelas eksperimen.

D. Keunggulan Media Pembelajaran *Flash Card* Aksara Jawa

Adapun keunggulan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa yang telah peneliti kembangkan, yakni:

- a. Media *flash card* aksara Jawa mudah dibawa kemana-mana. Hal ini karena ukurannya yang kecil, ringan, dan ada boxnya membuat guru dan siswa mudah membawanya kemanapun, baik dipakai di luar atau pun dalam kelas.
- b. Media *flash card* aksara Jawa praktis dan mudah diterapkan. Karena dalam penerapannya tidak memerlukan keahlian khusus dan tidak menggunakan listrik. Apabila ingin memakai tinggal membacanya, baik secara urut atau pun acak. Jika selesai dipakai, bisa dirapikan kembali.

- c. Menyenangkan. Penggunaan media *flash card* aksara Jawa bisa dengan cara melakukan permainan dengan teman sehingga tidak membosankan.
- d. Media *flash card* aksara Jawa dapat digunakan untuk mengulang materi aksara Jawa yang telah disampaikan oleh guru. Karena dalam penerapannya membuat siswa harus mengingat-ingat materi aksara Jawa yang telah dipelajarinya.
- e. Aman dipakai. Media *flash card* aksara Jawa, karena kertas yang ramah lingkungan dan setiap ujungnya berbentuk oval.

F. Kelemahan Media Pembelajaran *Flash Card* Aksara Jawa

Kelemahan media *flash card* aksara Jawa yang telah Peneliti kembangkan, yakni:

- a. Kurang kontekstual, setiap aksara memiliki konteks penggunaan yang berbeda-beda dalam kata dan kalimat. Flashcard hanya menampilkan aksara secara isolasi, sehingga siswa kurang memahami bagaimana aksara tersebut digunakan dalam konteks yang lebih luas.
- b. Membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya. Media *flash card* aksara Jawa hanya bisa dibuat secara manual, baik pemotongan impraboard,
- c. Ukurannya terbatas untuk kelompok besar. Karena jika diterapkan pada kelompok besar kurang maksimal. Apabila memiliki kelas besar, harus dibentuk kelompok-kelompok kecil 3-5 orang.
- d. Tidak cocok untuk semua gaya belajar, tidak semua siswa cocok dengan gaya belajar visual yang dominan pada flashcard. Beberapa siswa mungkin lebih baik dengan gaya belajar auditori atau kinestetik.

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil paparan data, hasil penelitian dan proses pengembangan, analisis data serta pembahasan terkait dengan penerapan media flash card aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV di SD Anak Saleh Kota Malang. Berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil:

1. Media pembelajaran *flash card* aksara Jawa dikembangkan dengan menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun 5 tahapan tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media flash card ini didesain dengan memadukan teks dan gambar, yang mana dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena bentuknya yang kecil dan mudah dibawa kemana-mana.
2. Berdasarkan hasil validasi dengan beberapa tim ahli, kevalidan media *flash card* aksara Jawa menurut penilaian ahli media skor yang diperoleh adalah 98%. Sedangkan hasil penilaian ahli materi memperoleh skor akhir yaitu 96%, dan menurut Ahli pembelajaran yaitu Ibu Miftakul Jannah, S.Pd, skor yang didapatkan yaitu 96%. Dari perolehan skor tersebut apabila dilihat dari tabel kriteria kevalidan maka media pembelajaran *flash card* masuk kedalam kategori sangat valid dan sangat layak digunakan.
3. Keefektifan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa ini berdasarkan analisis *pretest* dan *posttest* siswa, terbukti dapat meningkatkan membaca

siswa kelas IV di SD Anak Saleh Kota Malang. Hasil uji N-gain siswa yang mendapatkan skor $(g) \geq 0,7$ sebanyak 8 orang dengan tingkat keefektifan tinggi, siswa yang mendapatkan skor $0,7 > (g) \geq 0,3$ sebanyak 12 orang dengan kategori tingkat keefektifan sedang dan siswa yang mendapatkan skor $(g) \leq 0,3$ sebanyak 2 siswa dengan kategori rendah.

B. Saran

Media pembelajaran *flash card* ini dikembangkan dengan harapan mampu menunjang proses pembelajaran bahasa Jawa di SD Anak Saleh. Setelah melalui proses pengembangan media, validasi media serta diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD Anak Saleh. Peneliti memperoleh hasil serta respon dari para tim ahli, guru, serta siswa. Sehingga peneliti dapat memaparkan beberapa saran yang mana dapat menjadikan media berkembang menjadi lebih baik lagi kedepannya serta dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembang media selanjutnya. Beberapa sarannya adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Guru sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran sebagai pilihan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi aksara Jawa
- b. Guru sebaiknya memahami dulu cara penggunaan media pembelajaran sebelum menerapkan kepada siswa agar dapat menggunakan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa dengan baik.
- c. Siswa dapat menggunakan *flash card* aksara Jawa di rumah secara mandiri maupun di sekolah bersama guru.

- d. Siswa sebaiknya menjadikan media pembelajaran flash card aksara Jawa ini sebagai sumber pendamping dalam belajar dan review materi yang sudah diajarkan guru

2. Saran Diseminasi Produk

Produk media *flash card* aksara Jawa yang telah dikembangkan bisa diterapkan di SD Anak Saleh kota Malang dalam pembelajaran aksara Jawa. Namun, sebelum diterapkan hendaknya guru mengetahui kebutuhan siswa terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar penerapan media pembelajaran bisa berjalan secara maksimal. Di samping itu, juga dijadikan jurnal agar khalayak umum yang membutuhkan bisa menerima banyak manfaatnya dari media *flash card* aksara Jawa yang telah dikembangkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Apabila ada peneliti yang ingin melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap produk ini, disarankan yakni:

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dengan materi yang lebih bervariasi mengingat dalam penelitian ini hanya fokus pada pengenalan aksara Jawa. Hal ini dikarenakan menyesuaikan dengan kemampuan siswa yang masih pada tahap pengenalan aksara Jawa.
- b. Peneliti selanjutnya, bisa mengembangkan media pembelajaran *flash card* aksara Jawa berbasis kata bahkan hingga bisa membaca kalimat aksara Jawa.
- c. Peneliti selanjutnya, bisa membuat *flash card* berdasarkan dengan klasifikasi kesulitan dan kemampuan belajar siswa.

- d. Apabila memungkinkan, media *flash card* bisa dibuat yang lebih praktis dan berbasis teknologi. Dengan harapan, dapat menyumbangkan inovasi baru dan memberikan pengalaman menarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan memanfaatkan segala keterbatasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mugianto, *Peningkatan Keterampilan Menulis Kalimat sederhana Berhuruf Jawa Menggunakan Pasangan Melalui Pendekatan Proses*. dalam jurnal didaktikum jurnal tindakan kelas, (2015), diunduh pada tanggal 6 Juni 2023 pukul 20.15 WIB.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bin Musa, Abu Yahya Marwan, *Tafsir Hidayatul Insan*, Jilid 2. Eslahcar, maryam, dkk. The
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian PreUniversity StudentsvVocabulary
- Haryati et al. *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Hasil.
- Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono. *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Vol. 2, No. 2, November 2017.
- Liza Yulia Sari dan Diana Susanti. 2016. Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme pada Materi Neurulasi untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan, Jurnal BioCONCETTA, Vol. II, No. 1.
- Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2017.

- Kusumawati, Rita. 2016. *Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B DI Taman Kanak-Kanak Asem Jajar Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 4, No. 1.
- Knowledge. dalam jurnal International Education Studies vol.5, No.3.
- Henry Guntur & Tarigan. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa. Ika Karniasari, Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Quantum Learning dengan Kartu Huruf. dalam jurnal joyful learning journal, (2015), diunduh pada tanggal 6 Juni 2023 pukul 18.30.
- J.D, Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta; Depdikbud. Mulyana. 2008. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mulyati, Yeti. 2015. *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Modul 1.
- Mulyatiningsing, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Diunduh pada tanggal 11 Juni 2023, pukul 21.37 WIB.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Diunduh pada tanggal 11 Juni 2023, pukul 21.34 WIB.
- Pergub Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah Diunduh pada tanggal 11 Juni 2023, pukul 21.08 WIB.
- 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.

- Sudjana. 2005. *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, Edi. 2010. *NALISIS KEBIJAKAN PUBLIK Panduan Praktis Mengkaji Masalah dan Kebijakan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Diunduh pada tanggal 11 Juni 2023, pukul 21.06 WIB.
- Wibawanto, wandah. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif. (onlain pada selasa, 20 november 2018).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-3288/Ps/TL.00/08/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

13 Agustus 2024

Yth. Bapak / Ibu
Kepala Sekolah Dasar Anak Saleh Kota Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Ainur Rifqi
NIM : 210103220011
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : oohqA

Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian

	YAYASAN PENDIDIKAN ANAK SALEH KEMENKUMHAM RI AHU-0011983.AH.01.04.Tahun 2016 SEKOLAH DASAR ANAK SALEH (ANAK SALEH Islamic Elementary School) Childfriendly Based Creative Islamic School NPSN :20539410 NSS : 102056104008
Kantor: Jl. Arumba No. 31 Malang 65143 Telp./Fax. (0341) 487088 email: official@sekolahanaksaleh.sch.id www.sekolahanaksaleh.sch.id	

SURAT KETERANGAN

Nomor : 125/HE/SDAS/YPAS/X/2024

Bismillahi ar- Rahman ar- Rahiim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ANDREAS SETIYONO, S.Pd.Gr.,M.Kom**
Jabatan : **KEPALA SEKOLAH**
Alamat : **JL. ARUMBA NO.31, KEL. TUNGULWULUNG,
KEC. LOWOKWARU, KOTA MALANG**

Menerangkan bahwa :

Nama : **AINUR RIFQI, S.Pd**
NIM : **210103220011**
Program Studi : **Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Universitas : **Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

diizinkan untuk melakukan penelitian di SD Anak Saleh Malang dengan judul
"Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.
Billahi at-taufiq wa al-hidayah

Malang, 19 Oktober 2024
Kepala SD Anak Saleh,

ANDREAS SETIYONO, S.Pd.Gr.M.Kom

Lampiran 3 Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-4452/Ps/PP.009/10/2024
Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Media**

23 Oktober 2024

Kepada
Yth. **Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd.**

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Ainur Rifqi
NIM : 210103220011
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Direktur,

Waidmurni



Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Direktur,
Wardimurni

Lampiran 5 Surat Validator Ahli Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-4454/Ps/PP.009/10/2024

23 Oktober 2024

Hal : Permohonan Menjadi Validator Ahli Pembelajaran

Kepada
Yth. **Miftakul Jannah, S.Pd.**

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Ainur Rifqi
NIM : 210103220011
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Direktur,

Waidmurni



Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media Buku Panduan dan *Flash Card*

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA (BUKU PANDUAN PENERAPAN *FLASH CARD* AKSARA JAWA UNTUK GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang

Peneliti : Ainur Rifqi

Program Studi : Megister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawaban 4, 3, 2, 1 yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai.
2. Pedoman penilaiannya ialah sebagai berikut:

No	Nilai			
	4	3	2	1
	Kriteria Penilaian			
1,2,3,4	Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik	Tidak menarik
	Jelas	Cukup Jelas	Kurang Jelas	Tidak Jelas
	Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
5	Mudah	Cukup Mudah	Kurang Mudah	Tidak Mudah
6,7	Lengkap	Cukup Lengkap	Kurang Lengkap	Tidak Lengkap

3. Kritik dan saran perbaikan Bapak/Ibu, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Data Pribadi Ahli Media

Nama : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd
Jabatan : Dosen FITK UM Malang
Instansi : PLAUD

C. Lembar Validasi

No	Pertanyaan	Skor				Kritik
		4	3	2	1	
1.	Sampul buku menarik	✓				
2.	Petunjuk penggunaan buku panduan jelas	✓				
3.	Desain halaman buku teratur	✓				
4.	Jenis dan ukuran huruf pada buku panduan tepat	✓				
5.	Teks pada buku panduan mudah dibaca	✓				
6.	Warna pada buku panduan (gambar dan tulisan) sesuai	✓				
7.	Isi buku panduan lengkap		✓			

D. Tanggapan/Saran

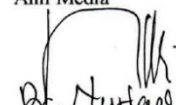
Kata "muda" diganti anak agar lebih menimbulkan
kesan penyairan.

E. Rekomendasi Ahli Media

- (....) Layak digunakan
(.✓.) Layak digunakan dengan perbaikan
(....) Tidak layak, harus direvisi

Malang, 14 Oktober 2024

Ahli Media


Dr. Nurtaqib Fikri, M.Pd
NIP. 197410162003012603

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
(FLASH CARD AKSARA JAWA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang

Peneliti : Ainur Rifqi

Program Studi : Megister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawaban 4, 3, 2, 1 yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai.
2. Pedoman penilaiannya ialah sebagai berikut:

No	Nilai			
	4	3	2	1
	Kriteria Penilaian			
1,14	Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik	Tidak menarik
2,3,4, 6,9,10	Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
12,13	Mudah	Cukup Mudah	Kurang Mudah	Tidak Mudah
5,6,7	Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat	Tidak Tepat
11,15	Jelas	Cukup Jelas	Kurang Jelas	Tidak Jelas

3. Kritik dan saran perbaikan Bapak/Ibu, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Data Pribadi Ahli Media

Nama : Dr Nurdael Fitruel, M.Pd
Jabatan : Dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Instansi : PIAUD

C. Lembar Validasi

No	Pertanyaan	Skor				Kritik
		4	3	2	1	
1.	Kemenarikan desain media pembelajaran <i>flash card</i> aksara Jawa	✓				
2.	Kesesuaian desain <i>flash card</i> dengan kebutuhan pengguna	✓				
3.	Kesesuaian pemilihan warna media	✓				
4.	Kesesuaian ukuran <i>flash card</i> dengan kebutuhan pengguna	✓				
5.	Ketepatan kualitas bahan <i>flash card</i> yang dipakai	✓				
6.	Ketahanan dan kekuatan media <i>flash card</i> tepat	✓				
7.	Ketepatan keamanan bahan yang digunakan	✓				
8.	Ukuran huruf aksara Jawa sesuai kebutuhan pengguna	✓				
9.	Tata letak huruf sesuai sesuai		✓			Seimbangkan
10.	Kesesuaian jarak antara huruf dengan garis tepi	✓				
11.	Kejelasan huruf aksara Jawa	✓				
12.	Media <i>flash card</i> mudah dibawa atau dipindahkan	✓				
13.	Media <i>flash card</i> mudah digunakan	✓				
14.	Media <i>flash card</i> menarik perhatian	✓				
15.	Petunjuk penggunaan media sangat jelas	✓				

D. Tanggapan/Saran

Penggunaan gambar "anak laki-laki" membuat orang
gugup, sebaiknya diganti gambar yg lain

E. Rekomendasi Ahli Media

- (....) Layak digunakan
(..✓..) Layak digunakan dengan perbaikan
(....) Tidak layak, harus direvisi

Malang, 14 Oktober 2024

Ahli Media


Dr. Nurfael Fibril, M.Pd
NIP. 197410162009012003

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN *FLASH CARD* AKSARA JAWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang

Peneliti : Ainur Rifqi

Program Studi : Megister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawaban 4, 3, 2, 1 yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai.
2. Pedoman penilaiannya ialah sebagai berikut:

No	Nilai			
	4	3	2	1
	Kriteria Penilaian			
1,2,3,4	Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
5	Mudah	Cukup Mudah	Kurang Mudah	Tidak Mudah
6	Lengkap	Cukup Lengkap	Kurang Lengkap	Tidak Lengkap

3. Kritik dan saran perbaikan Bapak/Ibu, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Data Pribadi Ahli Materi

Nama : Sri Subakti, S.Pd, SD, Grr.

Jabatan : wali Kelas

Instansi : SD Anak Saleh Kota Malang

C. Lembar Validasi

No	Pertanyaan	Skor				Kritik
		4	3	2	1	
1.	Kesesuaian materi dengan pedoman materi aksara Jawa	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan pengguna	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu		✓			
5.	Materi mudah dipahami	✓				
6.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam buku panduan dan <i>flash card</i>	✓				

D. Tanggapan/Saran

Cara permainan bisa lebih dikembangkan misalnya dengan menggunakan *flash card* anak-anak mampu menyusun kata/kata secara sederhana. Kesesuaian materi dengan alokasi waktu harus benar-benar dipertimbangkan dan disesuaikan.

E. Rekomendasi Ahli Materi

- (...✓...) Layak digunakan
(....) Layak digunakan dengan perbaikan
(....) Tidak layak, harus direvisi

Malang, 14 Oktober 2024

Ahli Materi


Sri Subakti, S.Pd., M.Pd.
NIP.

Lampiran 8 Surat Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

MATERI AKSARA JAWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang

Peneliti : Ainur Rifqi

Program Studi : Megister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawaban 4, 3, 2, 1 yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai.
2. Pedoman penilaiannya ialah sebagai berikut:

No	Nilai			
	4	3	2	1
	Kriteria Penilaian			
1,6,9	Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
2,3,4,8	Jelas	Cukup Jelas	Kurang Jelas	Tidak Jelas
5,7,10,11, 12,13,14	Membantu	Cukup Membantu	Kurang Membantu	Tidak Membantu

3. Kritik dan saran perbaikan Bapak/Ibu, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Data Pribadi Ahli Pembelajaran

Nama : Miftakul Jannah, S.Pd
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa
Instansi : SD Anak Saleh Kota Malang

C. Lembar Validasi

No	Pertanyaan	Skor				Kritik
		4	3	2	1	
1.	Kesesuaian tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum bahasa Jawa/sekolah	✓				
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kejelasan paparan materi dengan jenjang kemampuan peserta didik	✓				
4.	Kejelasan urutan penyajian materi dalam media pembelajaran	✓				
5.	Menunjang kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik	✓				
6.	Media <i>flash card</i> sesuai dengan metode yang digunakan guru		✓			
7.	Media membantu guru dalam pembelajaran	✓				
8.	Petunjuk penggunaan media dalam pembelajaran jelas	✓				
9.	Kesesuaian alokasi waktu dengan materi yang disampaikan		✓			
10.	Media mendukung peserta didik untuk belajar mandiri	✓				
11.	Media mendukung peserta didik untuk belajar kelompok	✓				
12.	Media <i>flash card</i> mampu menunjang kebutuhan pembelajaran	✓				
13.	Media <i>flash card</i> mampu mendorong peserta didik untuk belajar aksara Jawa	✓				

14.	Media <i>flash card</i> dapat membuat peserta didik aktif ketika pembelajaran berlangsung	✓				
-----	---	---	--	--	--	--

D. Tanggapan/Saran

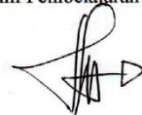
Pada balik belakang *flash card* dapat diberi huruf latin dari aksara tersebut.

E. Rekomendasi Ahli Pembelajaran

- (. . . .) Layak digunakan
- (. ✓ .) Layak digunakan dengan perbaikan
- (. . . .) Tidak layak, harus direvisi

Malang, Senin, 14 Okt 2024

Ahli Pembelajaran



Miftakul Jannah, S.Pd

Lampiran 9 Angket Analisis Kebutuhan

Angket Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* aksara Jawa

Nama : M. Putu W. Maspu
Usia : 10 tahun
Kelas : IV-4D
Sekolah : SD Guna Kesulap

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Seberapa sering Anda belajar aksara Jawa di sekolah?	a. Setiap hari ☒ b. 2-3 kali seminggu c. 1 kali seminggu d. Jarang e. Tidak pernah
2.	Metode pembelajaran apa yang paling sering digunakan guru Anda dalam mengajarkan aksara Jawa?	a. Menulis di papan tulis ☒ b. Menggunakan buku teks c. Bernyanyi lagu aksara Jawa d. Permainan kata e. Lainnya (.....)
3.	Apa kesulitan utama Anda saat belajar aksara Jawa?	☒ a. Mengingat bentuk huruf b. Membaca kata-kata ☒ c. Menulis aksara Jawa ☒ d. Memahami arti aksara Jawa e. Tidak ada kesulitan
4.	Media pembelajaran apa yang sudah pernah Anda gunakan untuk belajar aksara Jawa?	☒ a. Buku tulis b. Power point c. Game online d. Aplikasi di ponsel e. Tidak pernah menggunakan media
5.	Apakah Anda tertarik menggunakan media flashcard untuk belajar aksara Jawa?	a. Sangat tertarik ☒ b. Tertarik c. Kurang tertarik d. Tidak tertarik
6.	Desain <i>flash card</i> seperti apa yang menurut Anda menarik dan mudah dipahami?	a. Bergambar berwarna b. Minimalis, hanya huruf dan bacaan ☒ c. Kombinasi gambar, huruf, dan contoh kata

		d. Desain yang interaktif
7.	Informasi apa saja yang sebaiknya terdapat dalam satu <i>flash card</i> aksara Jawa?	a. Huruf dan bacaan b. Gambar yang relevan ☒ c. Contoh kata d. Semua jawaban benar
8.	Fitur tambahan apa yang menurut Anda berguna dalam media <i>flash card</i> aksara Jawa?	a. Audio (pengucapan) b. Video animasi c. Kuis interaktif ☒ d. Semua jawaban benar
9.	Bagaimana media <i>flash card</i> dapat membantu Anda lebih memahami aksara Jawa?	a. Memudahkan mengingat bentuk huruf b. Meningkatkan kemampuan membaca ☒ c. Membantu memahami arti kata d. Semua jawaban benar
10.	Fitur apa yang paling Anda harapkan dari media <i>flash card</i> aksara Jawa?	a. Desain yang menarik b. Mudah digunakan c. Banyak variasi latihan ☒ d. Semua jawaban benar
11.	Secara keseluruhan, seberapa bermanfaat menurut Anda media <i>flash card</i> sebagai alat bantu belajar aksara Jawa?	a. Sangat bermanfaat ☒ b. Bermanfaat c. Kurang bermanfaat d. Tidak bermanfaat
12.	Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait pembelajaran aksara Jawa?	

Lampiran 10 Lembar Penilaian Media

LEMBAR PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* AKSARA JAWA UNTUK KELAS IV SD ANAK SALEH

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang

Peneliti : Ainur Rifqi

Program Studi : Megister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A. Petunjuk Pengisian

1. Peserta didik diminta untuk menggunakan *flash card* aksara Jawa
2. Sebutkan identitas dan diisikan pedamping pada tempat yang telah disediakan
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawaban 4, 3, 2, 1 yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai.
4. Pedoman penilaiannya ialah sebagai berikut:

Nilai			
4	3	2	1
Kriteria Penilaian			
Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai

5. Kritik dan saran perbaikan Bapak/Ibu, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Data Pribadi Siswa

Nama : Adzka Han

Kelas : 4 - d

No	Pertanyaan	Skor				Komentar
		4	3	2	1	
1.	Petunjuk penggunaan media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah dipahami		✓			
2.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah digunakan		✓			

3.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah digunakan untuk mengulang materi	✓			
4.	Ukuran tulisan aksara Jawa mudah dibaca	✓			
5.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa menarik untuk belajar	✓			
6.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa praktis untuk digunakan	✓			
7.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa menyenangkan	✓			
8.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mampu membantu siswa memahami materi	✓			
9.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa membuat aktif dalam belajar	✓			
10.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa membuat siswa termotivasi dalam belajar bahasa Jawa	✓			
11.	Saya bisa belajar mandiri dengan menggunakan <i>flash card</i> aksara Jawa	✓			
12.	Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media <i>flash card</i> aksara Jawa	✓			

C. Tanggapan/Saran

.....

.....

Malang, 22 October 2024



Lampiran 11 Lembar Penilaian Uji Kelompok Kecil

LEMBAR PENILAIAN UJI KELOMPOK KECIL

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Anak Saleh Kota Malang

Peneliti : Ainur Rifqi

Program Studi : Megister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

A. Petunjuk Pengisian

1. Peserta didik diminta untuk menggunakan *flash card* aksara Jawa
2. Sebutkan identitas dan diisikan pedamping pada tempat yang telah disediakan
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawaban 4, 3, 2, 1 yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai.
4. Pedoman penilaiannya ialah sebagai berikut:

Nilai			
4	3	2	1
Kriteria Penilaian			
Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai

5. Kritik dan saran perbaikan Bapak/Ibu, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Data Pribadi Siswa

Nama : *lainna cevira ksumahadi*

Kelas : *4D*

No	Pertanyaan	Skor				Komentar
		4	3	2	1	
1.	Petunjuk penggunaan media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah dipahami		✓			
2.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah digunakan	✓				

3.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa mudah digunakan untuk mengulang materi	✓				
4.	Ukuran tulisan aksara Jawa mudah dibaca	✓				
5.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa menarik untuk belajar	✓				
6.	Media pembelajaran <i>flash card</i> aksara Jawa praktis untuk digunakan	✓				
7.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa menyenangkan	✓				
8.	Media mampu membantu siswa memahami materi	✓				
9.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa membuat aktif dalam belajar	✓				
10.	Media <i>flash card</i> aksara Jawa membuat peserta didik termotivasi dalam belajar	✓				
11.	Saya bisa belajar mandiri dengan menggunakan <i>flash card</i>	✓				
12.	Saya merasakan kepuasan setelah menggunakan media pembelajaran <i>flash card</i>	✓				

C. Tanggapan/Saran

.....

.....

Malang, 22 Oktober 2024



Lampiran 12 Tabel Distribusi T

df	0,05	0,025	df	0,05	0,025	df	0,05	0,025	df	0,05	0,025
1	6.314	12.706	53	1.674	2.006	105	1.659	1.983	157	1.655	1.975
2	2.920	4.303	54	1.674	2.005	106	1.659	1.983	158	1.655	1.975
3	2.353	3.182	55	1.673	2.004	107	1.659	1.982	159	1.654	1.975
4	2.132	2.776	56	1.673	2.003	108	1.659	1.982	160	1.654	1.975
5	2.015	2.571	57	1.672	2.002	109	1.659	1.982	161	1.654	1.975
6	1.943	2.447	58	1.672	2.002	110	1.659	1.982	162	1.654	1.975
7	1.895	2.365	59	1.671	2.001	111	1.659	1.982	163	1.654	1.975
8	1.860	2.306	60	1.671	2.000	112	1.659	1.981	164	1.654	1.975
9	1.833	2.262	61	1.670	2.000	113	1.658	1.981	165	1.654	1.974
10	1.812	2.228	62	1.670	1.999	114	1.658	1.981	166	1.654	1.974
11	1.796	2.201	63	1.669	1.998	115	1.658	1.981	167	1.654	1.974
12	1.782	2.179	64	1.669	1.998	116	1.658	1.981	168	1.654	1.974
13	1.771	2.160	65	1.669	1.997	117	1.658	1.980	169	1.654	1.974
14	1.761	2.145	66	1.668	1.997	118	1.658	1.980	170	1.654	1.974
15	1.753	2.131	67	1.668	1.996	119	1.658	1.980	171	1.654	1.974
16	1.746	2.120	68	1.668	1.995	120	1.658	1.980	172	1.654	1.974
17	1.740	2.110	69	1.667	1.995	121	1.658	1.980	173	1.654	1.974
18	1.734	2.101	70	1.667	1.994	122	1.657	1.980	174	1.654	1.974
19	1.729	2.093	71	1.667	1.995	123	1.657	1.979	175	1.654	1.974
20	1.725	2.086	72	1.666	1.993	124	1.657	1.979	176	1.654	1.974
21	1.721	2.080	73	1.666	1.993	125	1.657	1.979	177	1.654	1.973
22	1.717	2.074	74	1.666	1.993	126	1.657	1.979	178	1.653	1.973
23	1.714	2.069	75	1.665	1.992	127	1.657	1.979	179	1.653	1.973
24	1.711	2.064	76	1.665	1.992	128	1.657	1.979	180	1.653	1.973
25	1.708	2.060	77	1.665	1.991	129	1.657	1.979	181	1.653	1.973
26	1.706	2.056	78	1.665	1.991	130	1.657	1.978	182	1.653	1.973
27	1.703	2.052	79	1.664	1.990	131	1.657	1.978	183	1.654	1.973
28	1.701	2.048	80	1.664	1.990	132	1.656	1.978	184	1.653	1.973
29	1.699	2.045	81	1.664	1.990	133	1.656	1.978	185	1.653	1.973
30	1.697	2.042	82	1.664	1.989	134	1.656	1.978	186	1.653	1.973
31	1.696	2.040	83	1.663	1.989	135	1.656	1.978	187	1.653	1.973
32	1.694	2.037	84	1.663	1.989	136	1.656	1.978	188	1.653	1.973
33	1.692	2.035	85	1.663	1.988	137	1.656	1.977	189	1.654	1.973
34	1.691	2.032	86	1.663	1.988	138	1.656	1.977	190	1.653	1.973
35	1.690	2.030	87	1.663	1.988	139	1.656	1.977	191	1.653	1.972
36	1.688	2.028	88	1.662	1.987	140	1.656	1.977	192	1.653	1.972
37	1.687	2.026	89	1.662	1.987	141	1.656	1.977	193	1.653	1.972
38	1.686	2.024	90	1.662	1.987	142	1.656	1.977	194	1.653	1.972
39	1.685	2.023	91	1.662	1.986	143	1.656	1.977	195	1.654	1.972
40	1.684	2.021	92	1.662	1.986	144	1.656	1.977	196	1.653	1.972
41	1.683	2.020	93	1.661	1.986	145	1.655	1.976	197	1.653	1.972
42	1.682	2.018	94	1.661	1.986	146	1.655	1.976	198	1.653	1.972
43	1.681	2.017	95	1.661	1.985	147	1.655	1.976	199	1.653	1.972
44	1.680	2.015	96	1.661	1.985	148	1.655	1.976	200	1.653	1.972
45	1.679	2.014	97	1.661	1.985	149	1.655	1.976			
46	1.679	2.014	98	1.661	1.984	150	1.655	1.976			
47	1.678	2.013	99	1.660	1.984	151	1.655	1.976			
48	1.677	2.012	100	1.660	1.984	152	1.655	1.976			
49	1.677	2.011	101	1.660	1.984	153	1.655	1.976			
50	1.676	2.010	102	1.660	1.983	154	1.655	1.975			
51	1.675	2.008	103	1.660	1.983	155	1.655	1.975			
52	1.675	2.007	104	1.660	1.983	156	1.655	1.975			

Lampiran 13 Soal Pre-Test dan Post Test

Soal Pre test dan Post test

AKSARA JAWA				
𑀀 ha	𑀁 na	𑀂 ca	𑀃 ra	𑀄 ka
𑀅 da	𑀆 ta	𑀇 sa	𑀈 wa	𑀉 la
𑀊 pa	𑀋 dha	𑀌 ja	𑀍 ya	𑀎 nya
𑀏 ma	𑀐 ga	𑀑 ba	𑀒 tha	𑀓 nga

No.	Soal	No.	Soal
1.	𑀓𑀌𑀉	6.	𑀓𑀓𑀓
2.	𑀓𑀆𑀉	7.	𑀓𑀓𑀓

3.	ហាណ	8.	ណាណ
4.	ណាហ	9.	ហាហា
5.	អាអា	10.	ណាហ

Lampiran 14 Dokumentasi



Pengambilan surat izin melaksanakan penelitian



Observasi situasi proses pembelajaran kelas IV



Uji coba Individu



Mengerjakan *pre test*



Uji kelompok kecil

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas

Nama : Ainur Rifqi
NIM : 210103220011
TTL : Banyuwangi, 11 April 1998
Alamat : Dsn. Puspan, Ds. Kedaleman, Kec. Rogojampi,
Kab. Banyuwangi
No. Hp : 081553164546
Email : ainoerrifqi98@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Muslimah Kedaleman
2. SDN 2 Kedaleman
3. SMPN 1 Rogojampi
4. MAN 1 Banyuwangi
5. S-1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

S-2 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang