

Caraka

by Arsyad Fardani

Submission date: 05-Sep-2023 08:33PM (UTC+0700)

Submission ID: 2158209024

File name: Pengembangan_Media_Caraka.pdf (243.97K)

Word count: 3750

Character count: 23202

PENGEMBANGAN MEDIA RAJA CARAKA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA PERMULAAN

Much Arsyad Fardani¹, Dwiana Asih Wiranti², Erik Aditia Ismaya³, Devi Kumala⁴

^{1,3,4} PGSD UMK, Indonesia

²PGSD UNISNU Jepara, Indonesia

Email: arsyad.fardhani@umk.ac.id, wiranti@unisnu.ac.id, erik.aditia@umk.ac.id,
devilala1307@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Raja Caraka dalam pembelajaran Aksara Jawa permulaan. Metode penelitian yang digunakan adalah RND dengan model ADDIE. Tingkat kevalidan media yang dikembangkan diukur dengan angket penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya media Raja Caraka yang memiliki nilai validasi ahli materi memperoleh jumlah skor 35, sedangkan total skor memperoleh hasil 58%. Berdasarkan pedoman konvensi data kuantitatif ke data kualitatif, maka pengembangan media Raja Caraka termasuk kedalam kategori cukup baik. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh jumlah skor 44, sedangkan total skor memperoleh hasil 73%. Berdasarkan pedoman konvensi data kuantitatif ke data kualitatif, maka pengembangan media Raja Caraka termasuk kedalam kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain media Raja Caraka ini layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa permulaan.

Kata Kunci: *Media, Raja Caraka, Membaca, Aksara Jawa*

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 khususnya pada pasal 37 ayat (1) menyatakan tentang butir Bahasa yang mencakup bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional yang digunakan oleh warga negara Indonesia, bahasa asing sebagai bahasa internasional, dan yang tidak kalah penting yaitu bahasa daerah yang biasa disebut sebagai bahasa ibu. Di Jawa Tengah, Bahasa ibu atau Bahasa yang digunakan sehari-hari dalam berkomunikasi adalah Bahasa Jawa. Akan tetapi, seiring dengan kebutuhan perkembangan zaman akan penguasaan Bahasa asing, tidak sedikit orang tua yang kemudian menginginkan anaknya menguasai bahasa asing sejak dini.

Upaya orang tua agar anak mampu berbahasa asing ini berdampak pada pengenalan bahasa daerah yang menjadi kurang maksimal. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam upaya pengenalan bahasa daerah pada anak sejak dini (Fardani, 2019). Orang tua di Jawa Tengah saat ini banyak yang mengenalkan bahasa Inggris sejak dini. Hal ini tentu menggeser peran bahasa Jawa sebagai bahasa ibu. Akibatnya, anak-anak sekarang kurang mampu menguasai bahasa Jawa, terutama aksara Jawa itu sendiri. Dibutuhkan kreativitas seorang guru dalam mengajarkan aksara Jawa kepada siswa, utamanya dalam pemilihan media pembelajaran (Fardani, 2023).

Aksara Jawa saat ini dianggap menjadi aksara yang sulit dipelajari, karena anak-anak tidak pernah dikenalkan. Padahal, ini merupakan warisan nenek moyang yang perlu untuk

dilestarikan. Aksara Jawa merupakan modifikasi dari Aksara Kawi yang ditampilkan di layar menggunakan nada vokal yang ditampilkan namun kemudian dihapus (Larasati 2019). Ada beberapa jenis Aksara Jawa menurut (Lestari, 2009), antara lain Dentawyanjana, Sandhangan, Pasangan, Aksara Murda, Aksara Rekan, Aksara Swara, Aksara Wilangan.

Pembinaan Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa dilaksanakan pada satuan pendidikan formal pada Sekolah Dasar (SD)/sederajat, Sekolah Menengah Pertama (SMP)/sederajat, dan Sekolah Menengah Atas (SMA)/sederajat pada Pergub Jateng Nomor 57 Tahun 2013 pasal 5. Sebagai contoh, muatan lokal yang dipilih sebagai guru di sekolah formal Sekolah Dasar serta sekolah formal Sekolah Menengah disebutkan dalam Pergub Jateng Pasal 13 Tahun 57 Tahun 2012. Sebagai akibatnya, jelaslah bahwa dalam konteks di atas, bahasa, sastra, dan aksara Jawa wajib dilaksanakan oleh satuan pendidikan yang ditujukan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa, tidak terkecuali dalam jenjang sekolah dasar. (Pradana and Koeswanti 2021).

Pemerintah memberikan tanggung jawab kepada guru mulai dari tingkat sekolah dasar untuk merancang dan mempersiapkan pembelajaran bahasa Jawa sebaik mungkin. Guru harus membuat perencanaan sebaik mungkin, membuat desain media pembelajaran sesuai kebutuhan materi siswa, dan memunculkan ide kreatif dan inovatif dalam memilih metode serta strategi pembelajaran yang tepat dan menarik. Dengan begitu, harapannya akan mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di beberapa sekolah dasar, ditemukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi aksara Jawa. Dari pernyataan siswa disimpulkan bahwa kesulitan tersebut karena aksara Jawa memiliki banyak variasi bentuk dan cara pelafalan ataupun aturan yang cukup rumit.

Hasil wawancara dengan seorang guru kelas V diketahui proses pembelajaran oleh guru cenderung kepada *teacher centered* dan hanya melalui buku yaitu pada awal pembelajaran guru mengenalkan Aksara Jawa dan pasangannya. Guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan aksara pasangan yang bisa mengubah bunyi dan huruf matinya. Dalam penejasannya guru hanya menggunakan LKS tanpa ada media pembelajaran lain. Setelah pemaparan materi, guru memberikan contoh kata dan contoh soal agar peserta didik mengetahui cara mengubah Bahasa Jawa menjadi Aksara Jawa maupun sebaliknya.

Ketika guru memberikan soal latihan kepada peserta didik, ada sebuah miskonsepsi dalam membedakan bentuk penulisan aksara pasangan yang hampir mirip. Konsep penulisan aksara pasangan juga masih kurang tepat. Hal ini menyebabkan peserta didik kebingungan saat menuliskan dan membaca ketika ada huruf yang mati di tengah-tengah kalimat.

Meskipun begitu peserta didik sangat antusias mempelajari Aksara Jawa karena variasi hurufnya yang dirasa bagus dan menarik. Ketertarikan peserta didik menjadi minat belajar yang dapat digunakan sebagai terobosan untuk mengembangkan kemampuannya dalam mempelajari aksara Jawa. Salah satu upaya yang penting dilakukan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik akan semakin tertarik mempelajari aksara Jawa.

Menurut Hariyono (2014) media pembelajan memungkinkan siswa tersebut untuk merangsang sebuah pikiran, perasaan, dan sebuah kemauan dalam dirinya untuk menangkap sebuah informasi baru. Manfaat dari media pembelajaran meliputi a) materi yang disampaikan telah disamakan; b) proses pembelajaran lebih jelas dan menarik; c) pembelajaran lebih interaktif; d) pembelajaran menjadi lebih efektif; e) dengan adanya media pembelajaran maka hasil belajar siswa akan lebih maksimal (Afifah, 2018).

Dalam pembuatan media perlu adanya proses pemilihan media, dimana setiap media memiliki kekurangan dan kelebihan masing- masing. Kekurangan dan kelebihan tersebut tentu dalam memilih jenis media yang paling tepat untuk kebutuhan akademik. Sebelum merancang sebuah media harus melalui proses pemilihan dengan cermat. Pemilihan media bukanlah suatu perkara yang mudah mengingat saat ini banyak berbagai jenis media pembelajaran. Raharjo dalam (Singh and Hashim 2020) dalam pemilihan media, kita perlu memperhatikan prinsip-prinsip tertentu, yaitu : a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, yaitu ditujukan untuk melayani kebutuhan masyarakat akan informasi; b) Media Familiaritas, yang dapat menumbuhkan kesadaran tentang pengetahuan sifat dan ciri-ciri untuk pemilihan media yang akan di produksi; c) potensi liputan pada media pembelajaran berbeda karena dipengaruhi oleh faktor yang lebih selaras dengan tujuan pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, perlu adanya pengamatan terhadap gaya belajar siswa secara visual, audiovisual, audio. Secara visual biasanya dilakukan dengan cara mengamati sebuah gambar, audiovisual dengan cara gambar bergerak disertai dengan suara, dan audio hanya dengan suara saja.

Selama ini, media pembelajaran yang digunakan di sekolah cenderung berpacu pada buku. Dengan sistem teacher centered merupakan sebuah masalah didalam kelas. Dimana kasus yang terjadi pada tempat penelitian kelas V tersebut masih terdapat siswa yang belum mengerti Aksara Jawa dan terjadilah miss concepsi. Menurut Ibu Sumarni selaku guru kelas V, dalam pembelajaran aksara Jawa, beliau mengaku siswanya butuh media yang lebih konkret. Akan tetapi karena keterbatasan kemampuannya, selama ini guru hanya mampu memfasilitasi menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa)

Media konkret berbentuk buku 3D menjadi salah satu cara yang tepat untuk seorang guru menyajikan materi dengan cara menarik dan belum pernah ada sebelumnya di SD. Belajar dan mencoba hal baru pastinya akan menarik minat belajar siswa. Dengan media berbentuk buku 3D tentunya sangat cocok untuk sekolah yang secara khusus melarang siswanya membawa alat komunikasi seperti Handphone, Laptop, dll.

Alasan lain terkait pemilihan media buku 3D ini yaitu meningkatkan minat belajar anak terhadap buku dan membaca, meningkatkan pemikiran yang kritis, kreatif. Sehingga siswa diharapkan dapat memiliki pengalaman yang konkret agar tidak salah dalam memahami dan terhindar adanya kesalah pahaman penjelasan materi. Selain itu siswa sekolah dasar akan lebih tertarik jika belajar dilakukan secara diskusi bersama teman sebayanya, dengan cara ini dapat diperoleh interaksi terhadap masing-masing siswa dengan pengawasan ahli.

²
Pop Up Book merupakan salah satu dari bidang kreatif paper engineering yang kini semakin digemari dan sedang berkembang di Indonesia. Buku Pop Up memiliki unsur tiga dimensi yang mampu mengungkapkan visualisasi cerita yang seolah-olah bergerak ketika halaman dibuka. Ketika buku Pop Up dibuka, gambar yang timbul dapat membuat seseorang merasa penasaran, dan dapat memberikan efek imajinasi pada pembaca. Dzuanda dalam (Febriani 2022) Pop Up Book adalah kumpulan buku yang dapat dibuka ke segala arah atau memiliki struktur 3 dimensi, yang masing-masing menawarkan perspektif unik tentang cerita yang menarik. perspektif ini didapat dari tampilan gambar yang dapat bergerak saat setiap bab kita membacanya.

²
Ada beberapa kekurangan dan kelebihan dari media Pop Up Book ini yaitu menurut Dzuanda dalam (Astra 2018) kelemahan media Pop Up Book yaitu, a) harganya mahal, b) proses pembuatan yang rumit, c) memerlukan modal biaya yang besar, dan d) cukup memakan waktu lebih lama. Selain itu kelebihan dari media Pop Up Book yaitu a) menawarkan visualisasi cerita yang lebih menarik. b) mencantumkan kejutan disetiap halaman yang dapat memukau pembaca saat halaman dibuka. c) meningkatkan dampak kesan setelah membacanya. d) tampilan visual yang lebih dimensional, disertai kejutan di setiap halamannya, membuat isi cerita lebih nyata (Yurnasari 2021). Pada dasarnya setiap media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing termasuk juga teknik dalam pembuatannya.

Beberapa penelitian yang membahas tentang media konkret yang digunakan untuk materi Aksara Jawa yang telah dilakukan sebelum ada penelitian ini. Penelitian berjudul “Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Isti Khomah, dkk. Dimana peneliti merancang sebuah media berbentuk Pop Up Book dengan metode penelitian PTK sehingga pada siklus 1 belum mencapai indicator kinerja yang ditetapkan, kemudian diadakan tindakan pada siklus 2 ini dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus 1. Hasil dari penelitian ini terbukti dapat memberikan dampak positif dalam keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa di kelas IV Khomah et al. (2018). Kemudian ada juga penelitian yang ditulis oleh Masnatul Ulumiah pada tugas akhirnya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Berbasis Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas 3 MI Banyuwangi” penelitian ini dirancang untuk menghasilkan bahan ajar berbasis media Pop Up Book. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis media Pop Up Book dinyatakan sangat layak digunakan Ulumiah (2019).

Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut dan dikuatkan dengan tinjauan pustaka penelitian yang terdahulu, maka perlu dilakukannya inovasi media Aksara Jawa yang interaktif dan menarik minat belajar siswa yang bisa diterapkan didalam kelas 5 untuk pembelajaran Aksara Jawa. Namun untuk mengembangkan media pembelajaran, langkah pertama yang harus diambil adalah analisis kebutuhan.

Menurut Sungohari (2008) secara umum analisis kebutuhan merujuk pada pengumpulan sebuah data atau informasi dengan melibatkan berbagai sumber terkait atau dari sekelompok peserta didik. Dengan dilakukannya analisis kebutuhan, peneliti akan mudah

untuk merancang sebuah media pembelajaran dan pastinya akan lebih memahami hasil akhir sesuai yang diharapkan atau tidaknya media tersebut (Tambunan, 2021)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V pada tahun ajaran 2022/2023. Populasi dari penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dengan jenis data kualitatif dan disebar melalui lembar kuesioner dikarenakan sekolah tidak memberikan izin kepada siswa untuk membawa alat komunikasi dan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sumberagung. Periode pengisian kuesioner terhitung pada tanggal 24 Juni 2023 sampai jam pembelajaran selesai.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, metode penelitian dan pengembangan atau disebut Research and Development (RND). Model penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

Skala pengukuran yang digunakan pada angket yaitu skala Linkert dimana skala tersebut digunakan menjawab pertanyaan berupa penilaian responden terhadap media. Untuk data menggunakan skala Linkert menggunakan rumus berikut.

$$\text{Rumus: } P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media Pop Up Book Raja Caraka melalui beberapa proses tahapan yang meliputi:

Perencanaan Media

Tahap perencanaan ini diawali dengan pemilihan bahan, pemilihan karakter dalam media, dan pemilihan Game Ular Tangga.

Pemilihan Bahan

Pemilihan bahan pada media Raja Caraka menggunakan kertas Paper Art dengan ketebalan 120 gsm dan panjang sisi 21 X 21 cm. Paper Art digunakan karena memiliki permukaan yang halus dan mengkilap lebih eksklusif dan warna yang lebih tajam. Untuk hasil yang maksimal dari Pop Up Book ini ditambahkan laminasi Glossy. Peneliti memilih bahan ini karena tahan air, tidak mudah rusak, cetakan memiliki warna yang tajam, dan terkesan mewah karena kedua sisinya yang mengkilap.

Pemilihan Karakter Dalam Media .

Pemilihan karakter dalam media Raja Caraka disesuaikan untuk menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan imajinasi siswa.

Pemilihan Game Ular Tangga

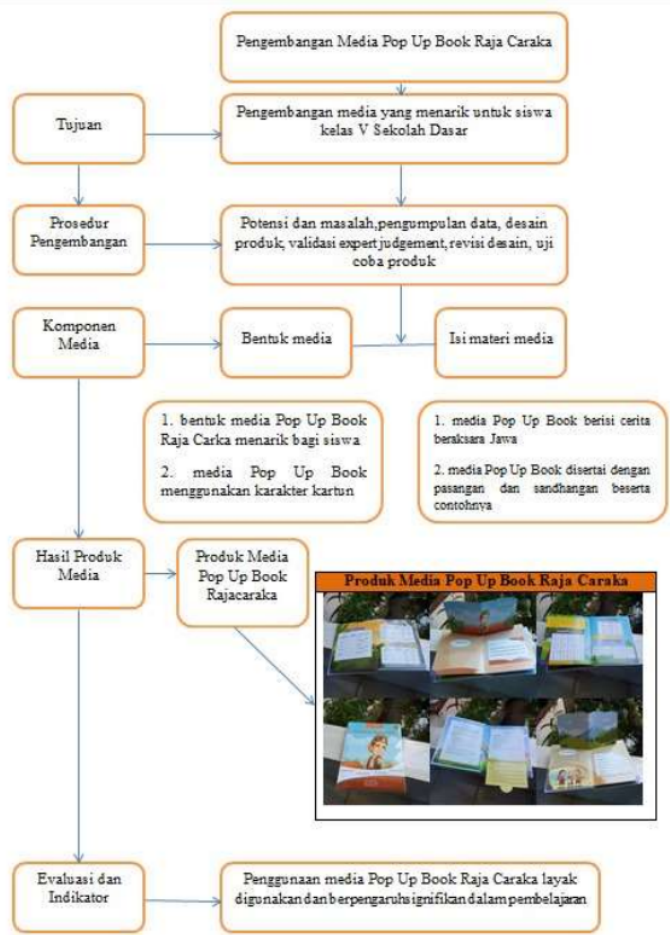
Permainan ular tangga yaitu dilakukan oleh 2 orang atau lebih dimana terdapat kotak-kotak dan gambar ular maupun tangga. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain sehingga siswa tidak sukar dan semangat untuk belajar Sabila et al. (2021).

Pemilihan permainan ular tangga ini disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk mencapai suatu tujuan materi pembelajaran, dimana dengan permainan ular tangga juga diyakini dapat meningkatkan daya serap, pemahaman, dan efektifitas penyampaian materi pembelajaran.

Proses pembuatan desain ular tangga ini sangat mudah dengan menggunakan media atau aplikasi canva dengan aplikasi ini permainan ular tangga dikemas secara kreatif dan semenarik mungkin. Untuk pengaplikasian ular tangga ini termasuk kedalam kategori yang mudah sehingga siswa maupun guru juga dapat menggunakannya.

Pengembangan Media Pop Up Book Raja Caraka

Tahap pengembangan ini terdiri atas pengembangan media dari media konvensional menjadi media Raja Caraka yang inovatif. Adapun pengembangan media Raja Caraka secara singkat dapat dilihat pada gambar bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Pengembangan Meida Raja Caraka

Berdasarkan pengembangan media Raja Caraka, dikukuhkan dengan seperangkat media yang menarik, interaktif, dan inovatif. Seperangkat media tersebut yaitu berupa Raja Caraka dilengkapi dengan game ular tangga. Media gambar beserta tulisan yang menarik untuk dibaca.

Adapun cara penggunaan atau prosedur penggunaan media Raja Caraka, yaitu :

1. Tahap 2 persiapan sebelum menggunakan media Pop Up Book. Pada tahap ini, persiapan harus dilakukan untuk memastikan penggunaan media berjalan dengan baik, termasuk petunjuk penggunaan media.
2. Pada tahap kedua ini, siswa diharapkan untuk mendengarkan dan memperhatikan instruksi dan dapat memahami topik.
3. Guru mendemonstrasikan cara menggunakan media Pop Up Book
4. Guru memberi contoh dan membacakan judul Pop Up Book
5. Siswa mengamati informasi yang ada di Pop Up Book sesuai dengan petunjuk guru.
6. Guru mendemonstrasikan cara membaca dengan lafal dan intonasi yang benar, dengan memperhatikan hurufnya dengan seksama.
7. Siswa diinstruksikan untuk memperhatikan dan meniru apa yang dikatakan guru. Setelah itu, siswa diajak kembali membaca di depan kelas satu per satu informasi yang ada di dalam media Pop Up Book seperti yang diperagakan oleh guru.
8. Guru memperhatikan dan mengoreksi kebenaran bacaan aksara, lafal, dan intonasi.
9. Tahap terakhir adalah penyelesaian. Langkah ini digunakan untuk menentukan tercapainya tidaknya tujuan, membangun pemahaman terhadap konten yang diberikan melalui Pop Up Book, serta dapat memberikan evaluasi terhadap hasil belajar siswa.

Di dalam media Raja Caraka juga terdapat game yang menarik, yaitu game ular tangga, adapun cara mengaplikasikan game tersebut adalah:

1. Pahami tujuan dari permainan ini, tujuan pertama yaitu jika singgah disalah satu kotak beraksara Jawa, siswa harus menuliskan kata dengan awalan aksara tersebut menggunakan huruf Aksara Jawa.
2. Tentukan yang akan bermain terlebih dahulu.
3. Kocok dadu dan bergeraklah sesuai dengan jumlah titik yang ada di balok.
4. Ambil giliran tambahan jika mendapatkan angka 6
5. Jika berhenti di tangga, maka naiklah. Dan jika kalian berhenti pada kepala ular maka turunlah.
6. Untuk memenangkan permainan, maka kalian harus sampai finish terlebih dahulu.
7. Panduan ini digunakan untuk pengaplikasian media Raja Caraka maupun game ular tangga.

Validasi

Validasi dilakukan dari segi materi dan media. Peneliti menggunakan ahli materi bahasa Jawa dari guru sekolah dasar yang memiliki kualifikasi S1 Pendidikan Bahasa Jawa. Sementara ahli media menggunakan seorang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki kualifikasi pengembangan media pembelajaran.

Hasil validasi materi memperoleh jumlah skor 35, sedangkan total skor memperoleh hasil 58%. Berdasarkan pedoman konvensi data kuantitatif ke data kualitatif, maka pengembangan media Raja Caraka termasuk kedalam kategori cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain media Raja Caraka ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah melalui beberapa kali proses revisi, Hasil validasi media memperoleh skor 73%. Berdasarkan pedoman konvensi data kuantitatif ke data kualitatif, maka pengembangan media Raja Caraka termasuk kedalam kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain media Raja Caraka ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Media Raja Caraka yang dikembangkan merupakan media yang dapat menjadi alternatif pada proses pembelajaran yang diterapkan untuk siswa kelas V. Penggunaan media Raja Caraka dapat memberikan makna dalam pembelajaran dengan baik. Karena media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar sehingga akan lebih mudah ketika menyampaikan sebuah materi dan tercapainya sebuah tujuan² dari pembelajaran itu. Hal ini dapat dibuktikan dari Khomah dkk (2018) pembelajaran dengan menggunakan media Pop Up Book ini dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran yang menjadi aktif, antusias, berani, dan mampu menyampaikan pendapatnya.

Perangkat media Raja Caraka adalah media konkret tiga dimensi yang dapat diaplikasikan secara langsung tanpa menggunakan media elektronik. Dzuanda (Febriani, 2022) Pop Up Book adalah kumpulan buku yang dapat dibuka ke segala arah atau memiliki struktur 3 dimensi, yang masing-masing menawarkan perspektif unik tentang cerita yang menarik. Media ini diaplikasikan dengan cara membuka disetiap halamannya kemudian siswa diminta untuk membaca pada setiap halaman, dilengkapi dengan ular tangga.

Game ular tangga dimainkan secara manual oleh siswa. Game ini memuat Huruf Aksara Jawa sebagai penunjang media Pop Up Book Raja Caraka. Game ini dibuat semenarik mungkin sehingga siswa dapat turut aktif, termotivasi, sehingga munculah kreatifitas dan imajinatif mereka.

Media Raja Caraka dikemas dengan sederhana dengan tampilan sampul yang memperoleh jumlah skor 44. Dalam media ini juga terdapat sebuah gambar karakter kartun pewayangan. Pada bagian awal ketika dibuka terdapat daftar isi dan dibawahnya terdapat KD dan Indikator yang bisa ditarik keluar.

Pada saat membuka halaman selanjutnya sampai dengan halaman delapan, akan timbul gambar dan dihalaman itu juga terdapat sebuah bacaan cerita beraksara Jawa yang menjadikan hal tersebut dapat menarik minat siswa untuk membacanya. Pada halaman Sembilan sampai dengan halaman dua belas diisi dengan materi sandhangan dan pasangan Aksara Jawa.

Kemudian pada halaman terakhir diisi dengan sebuah game ular tangga sebagai bentuk inovasi agar siswa juga dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan desain pengembangan media yang sudah dibuat, maka dilakukan validasi dari para ahli untuk mengetahui kelayakan media. Validasi ahli dilakukan melalui penilaian materi dan media oleh dosen yang sudah berkompeten di bidangnya. Hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah skor 35, dan total skor 58% dengan kategori cukup baik. Sedangkan hasil validasi media memperoleh jumlah skor 44, dan total skor 73% dengan kategoribaik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain media Pop Up Book Raja Caraka sudah layak sebagai media pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulumiah (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Berbasis Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas 3 Mi Banyuwangi”. Menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 48% dengan skor maksimal 50%, maka diperoleh persentase validasi sebesar 96%, sehingga bahan ajar tidak perlu direvisi. Sedangkan hasil dari validasi ahli media memperoleh hasil skor persentase sebesar 48% dengan skor maksimal 50%, sehingga bahan ajar tidak perlu direvisi.

KESIMPULAN

Pengembangan Media Raja Caraka dimulai dengan tahap perencanaan, pengembangan media, dan validasi ahli. Isi dari media ini memuat materi Aksara Jawa, pasangan, dan sandhangan pada pelajaran di kelas V. media Raja Caraka merupakan media konkret dan pengaplikasiannya secara manual. Seperangkat media Raja Caraka ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa dan guru, sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, serta guru dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Media Raja Caraka ini juga dilengkapi dengan game ular tangga yang dapat menarik perhatian siswa, melalui pengembangan media Raja Caraka ini telah dikemas menjadi media pembelajaran inovatif dan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Hasil validasi materi memperoleh jumlah skor 35, sedangkan total skor memperoleh hasil 58% dengan kategori cukup baik. Sementara validasi media memperoleh skor 73% dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astra, Rini. 2018. Pengembangan Media Pop up Book Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Ips Kelas III Sekolah Dasar. Skripsi: Universitas Jambi.
- Fardani, Much Arsyad, dkk. 2023. The Effectiveness of POKJA (Javanese Script Posters) to Introduce Java Script. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2 (3): 529 -536.
- Fardani, Much Arsyad dan Wiranti, Dwiana Asih. 2019. Peran Orang Tua dalam Pengembangan Bahasa Jawa *Krama* Anak Usia Dini. Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMK.

- Febriani, Febriani. 2022. "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 1 (2): 121.
- Khomah, Isti, Siti Istiyati, and Joko Daryanto. 2018. "Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)* 6 (7): 1–6.
- Larasati, Rosalinda Audina. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang," 1–123.
- Pradana, Hendri Leo, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (2): 797–807.
- Singh, Perbindar Kaur Pajan, and Harwati Hashim. 2020. "Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners." *Creative Education* 11 (03): 262–74.
- Tambunan, Sri Ana. 2021. "Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan." *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 3 (1): 23–27.
- Ulumiah, Masnatul. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jawa Berbasis Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Kelas 3 MI Banyuwangi"
- Wulandari, Yeni Dwi, Endang Poerwanti, and Nafi Isbadrianingtyas. 2018. "Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar* 6 (1): 75.

Caraka

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[afeksi.id](#)

Internet Source

3%

2

[e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id](#)

Internet Source

3%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%