

Pengembangan Media Kraja Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Ziyad Arzaq Abdani¹, Nabila Fatimatuz Zahro², Winny Apriliana³, Ika Ari Pratiwi⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,4}

Universitas Muria Kudus^{1,2,3,4}

202233243@std.umk.ac.id¹, 202233226@std.umk.ac.id², 202233229@std.umk.ac.id³,

ika.ari@umk.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan variasi media pembelajaran dalam pembelajaran menulis aksara Jawa, yang mengakibatkan kesulitan pemahaman materi pada siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan prosedur pengembangan media dan menganalisis kevalidan serta kepraktisan media "Kraja (Kartu Aksara Jawa)" dalam pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi (validasi materi, bahasa, dan media) dan angket respons kepraktisan (respons guru dan siswa). Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif menggunakan skala Likert. Hasil validasi menunjukkan persentase 80% (layak) untuk validasi media, 88% (sangat layak) untuk validasi ahli materi, dan 93,3% (sangat layak) untuk validasi ahli bahasa. Tingkat kepraktisan media Kraja sangat tinggi, dengan perolehan persentase 97,5% dari angket respons guru dan 82,85% dari angket respons siswa.

Kata Kunci: Pengembangan media kraja, pembelajaran, aksara jawa, siswa SD

Abstract

This research is motivated by the sub-optimal use of varied learning media in Javanese script writing instruction, which has led to difficulties in material comprehension among students. This study aims to explain the media development procedure and to analyze the validity and practicality of "Kraja (Javanese Script Cards)" media for Javanese script writing instruction in third-grade elementary school. This development research adapted the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection instruments included validation sheets (material, language, and media validation) and practicality response questionnaires (teacher and student responses). Data were analyzed quantitatively and qualitatively using a Likert scale. Validation results showed percentages of 80% (feasible) for media validation, 88% (highly feasible) for material expert validation, and 93.3% (highly feasible) for language expert validation. The practicality level of Kraja media was very high, with 97.5% from teacher response questionnaires and 82.85% from student response questionnaires.

Keywords: Kraja media development, learning, Javanese script, elementary school students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang efektif, di mana siswa aktif mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sifat-sifat mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka dan masyarakat mereka (Pendidikan, 2022). Pendidikan adalah salah satu faktor paling penting demi meraih kesuksesan di masa depan. Ada berbagai cara untuk melanjutkan pendidikan, salah satunya adalah melalui pendidikan formal di sekolah. Dalam konteks pembelajaran terstruktur di sekolah, topik tentang warga negara Jawa disampaikan melalui program pembelajaran bahasa yang bertujuan mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan positif tentang kebudayaan Jawa.

Bahasa Jawa memegang peranan penting dalam usaha memelihara warisan budaya lokal yang sarat dengan nilai-nilai luhur. Oleh karena itu, siswa sebaiknya diperkenalkan dengan bahasa lokal seperti Bahasa Jawa sejak dini untuk menumbuhkan pemahaman akan budaya dan kearifan lokal (Joeniarni & Mulyoto, 2022). Mengacu pada Permendikbud No. 79 Tahun 2014, muatan lokal dalam Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa agar mampu menghormati serta melestarikan budaya, lingkungan sosial, dan spiritual daerah mereka (Keguruan & Balitar, 2025). Pembelajaran Bahasa Jawa melibatkan pengajaran nilai-nilai, sastra, dan budaya Jawa dari sudut pandang tradisi lokal, termasuk kegiatan seperti membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar Bahasa Jawa mencakup muatan lokal di sekolah yang membahas nilai-nilai budaya bahasa, sastra, dan masyarakat Jawa (Ningsih & Subrata, 2022).

Mata pelajaran Bahasa Jawa, khususnya yang mencakup materi aksara Jawa, dimulai sejak Kelas III. Pada tahap ini, pelajaran dimulai dengan pengenalan berbagai bentuk huruf Jawa. Karena karakter Javanik memiliki bentuk yang berbeda dibandingkan dengan alfabet yang pada umumnya digunakan oleh siswa, mereka harus belajar untuk menghafal bentuk huruf-huruf ini. Memori visual terhadap bentuk huruf Jawa sangat penting bagi siswa dalam tahap awal pembelajaran mereka (Ramansyah, 2016). Pembelajaran Bahasa Jawa umumnya dipandu oleh guru kelas yang membantu siswa mengenali bentuk-bentuk tradisional huruf Jawa. Biasanya, guru akan menuliskan bentuk aksara Jawa di papan tulis yang kemudian diikuti oleh siswa dengan menuliskannya di buku catatan mereka serta membaca aksara tersebut. Beberapa guru juga menggunakan alat bantu seperti poster aksara Jawa. Alat ini dipasang pada papan sebagai media untuk menjelaskan pelajaran kepada siswa.

Rendahnya minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Jawa seringkali disebabkan oleh kesulitan mereka dalam memahami materi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif. Salah satu solusi yang efektif adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang didukung oleh teknologi digital. Menurut Putri & Subrata (2022), proses belajar yang bersifat interaktif dan menarik terbukti mampu mengakomodasi beragam gaya belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media yang tidak hanya mendukung

penyampaian materi secara visual, tetapi juga dapat mengembangkan aspek kinestetik siswa, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem dan proses belajar secara keseluruhan, memberi pengaruh dalam aktivitas pembelajaran serta menjadi elemen krusial dalam pendidikan (Daniyati et al., 2023). Mengembangkan media pembelajaran, termasuk alat bantu belajar, merupakan aspek penting dari implementasi pendidikan di sekolah. Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk belajar lebih mudah dan efektif. Media belajar berperan sebagai perantara yang menyampaikan berita dan informasi antara sumber dan penerima. Di era globalisasi, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi adalah tantangan sekaligus tuntutan pendidikan untuk mengadopsi pembelajaran abad ke-21. Perlu dicatat bahwa pembelajaran abad ke-21 adalah tentang literasi, keterampilan, pengetahuan, sikap, dan penguasaan teknologi (M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan² & 1, 2, 3, 2023).

Dalam kenyataannya di kelas III SDN 2 Panjunan, penggunaan media pembelajaran digital dapat dengan jelas meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Kemampuan siswa untuk memperoleh informasi, struktur pengetahuan, dan pengembangan diri adalah kemampuan proses yang sangat penting untuk proses pembelajaran (Rachmadina & Mulyani, 2023). Siswa sangat tertarik untuk berbicara, menjawab pertanyaan, menjawab pertanyaan dan bekerja dengan teman ketika berpartisipasi dalam permainan pendidikan yang nyaman. Ini membuat belajar lebih hidup, interaktif, dan kurang membosankan. Selain itu, media game membantu siswa untuk memahami konsep abstrak dengan lebih akurat dan mudah, karena pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan. Akibatnya, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep keseluruhan.

Media kartu adalah alat atau perantara berbentuk kertas yang berisi sesuatu yang berbeda dari foto. Ada panjang dan lebar termasuk foto, surat dan surat untuk mempromosikan pembelajaran (Hakim & Yulianasari, 2021). Media termasuk dalam jenis media visual. Visual Media adalah media konkret yang dapat dilihat siswa secara langsung. Media kartu yang digunakan oleh siswa Kelas III dan guru sekolah dasar cocok untuk menulis materi yang akan dibuat, yaitu menulis aksara Jawa dengan menggunakan aksara legena.

KRAJA adalah media visual dari kartu sastra Javanik dan terdiri dari kartu ilustrasi foto dan kartu susun (kartu Legena, kartu Sandangan, dan kartu pasangan). Bagaimana Anda menggunakan media ini akan memengaruhi permainan Anda. Siswa mengambil foto kartu literasi dan memutar kartu dan menempatkannya sampai menjadi kata atau frasa. Media ini digunakan sebagai variasi, inovasi, membuat skrip Jawa lebih mudah bagi siswa untuk menulis dengan mudah (Joeniarni & Mulyoto, 2022). Diharapkan bahwa media *KRAJA* akan dapat membangun kerja sama dan kemandirian siswa yang lebih positif dan bersemangat melalui diskusi dengan teman -teman. Alasan lain untuk memilih media Karsawa adalah bahwa media ini sesuai dan berbeda untuk siswa Kelas III. Media

kartu mempromosikan minat siswa dalam belajar dan memungkinkan siswa untuk mempraktikkan akurasi siswa saat memasukkan kartu skrip Javanic secara verbal. Media kartu dapat secara tidak langsung memudahkan siswa untuk mengingat bentuk naskah Jawa (Hidayati et al., 2019).

Pelajaran Bahasa Jawa sebagai konten lokal di sekolah dasar memainkan peran strategis dalam mempertahankan identitas lokal budaya dan bahasa lokal serta muda. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran Jawa menimbulkan berbagai tantangan, terutama yang terkait dengan minat dan pemahaman siswa. Pengamatan awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran biasanya monoton, minimal visual dan tidak terlalu relevan dengan dunia siswa, menyulitkan banyak siswa untuk memahami materi Jawa.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk bahasa Jawa, seperti buku bergambar, buku pop-up, kartu pendidikan kartu bahasa Jawa, media digital interaktif, dan seri media gambar. Media ini lebih mudah diterima dan diingat, terutama karena mereka menggabungkan elemen visual dan tekstual, karena mereka telah terbukti efektif dalam motivasi dan pemahaman siswa (Kusumoningrum & Handriyotopo, 2021). Penelitian tentang pengembangan spesifik dan penyelidikan efektivitas media poster untuk meningkatkan pemahaman materi Jawa di sekolah dasar masih sangat terbatas.

Penelitian ini dilengkapi dengan penelitian yang diperbarui dalam bentuk media *KRAJA*. Itu dikembangkan secara khusus untuk mendukung pembelajaran Javanic di tingkat sekolah dasar. Media *KRAJA* telah mengembangkan prinsip-prinsip desain pendidikan berdasarkan budaya lokal. Visualisasi materi dalam bentuk ilustrasi yang menarik, penggunaan bahasa komunikasi, simbol, gambar dan warna yang mendukung memori siswa. Kebaruan lain adalah orientasi konten kartu susun dengan pendekatan kontekstual dan kurikulum bahasa Jawa yang berlaku. Oleh karena itu, media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga pendidikan fungsional.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran tersebar luas dan telah terbukti memiliki efek positif pada hasil pembelajaran siswa. Studi Ningsih & Kurniawati (2019) menyatakan bahwa media poster dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep subjek ilmiah. Sementara itu (Krismasari Dewi et al., 2019) menemukan bahwa media visual dapat membantu siswa sekolah dasar belajar kosakata baru lebih cepat. Menurut (Fitria et al., 2022) menekankan bahwa media visual yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar. Sehubungan dengan konten lokal, (Hartatik, 2025) menjelaskan bahwa pembelajaran Jawa membutuhkan media kontekstual dan lebih dekat dengan kehidupan siswa.

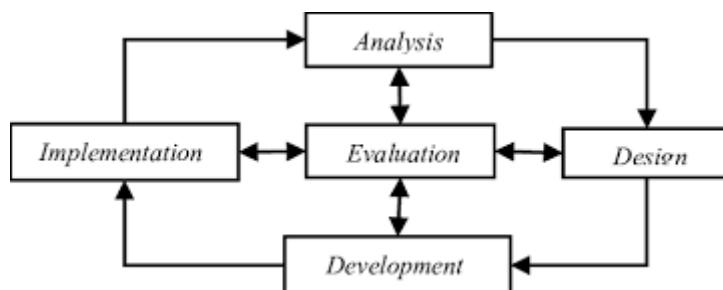
Namun, sebagian besar penelitian ini tidak secara eksplisit menekankan penggunaan media *KRAJA* ketika mempelajari Javar. Media visual adalah pelajaran yang sangat berpotensi budaya, tetapi Java masih memiliki inovasi media visual khusus. Studi lain oleh (Fardani et al., 2023) mengembangkan media pencitraan untuk memperkenalkan karakter Jawa, tetapi tidak membahas aspek tematik dan fungsi pendidikan umum. Oleh karena itu, pengembangan media poster media penting untuk memuaskan kekosongan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pendidikan sesuai dengan karakteristik materi linguistik dasar dan Jawa dan memeriksa efektivitas media dalam meningkatkan siswa. Kami berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan media pembelajaran alternatif yang inovatif dan mudah digunakan dalam konteks konservasi bahasa daerah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan permainan kartu melalui materi aksara jawa di sekolah dasar untuk mata pelajaran bahasa Jawa kelas III. Studi ini dilakukan di SD Negeri 1 BAE dengan total 18 orang siswa Kelas III.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah ADDIE. Menurut Rosmiati (2019) dalam (Cahyadi, 2019) mengenai model pengembangan ADDIE meliputi lima fase, terdiri dari 5 tahapan yang saling terkait dan diatur dengan sistematis. Tahapan ADDIE tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Pengembangan produk dapat berupa pembaruan dari produk yang sudah ada agar menjadi lebih efisien, praktis, dan efektif, atau berupa penciptaan produk baru dalam (May Sela et al., 2023). Produk yang dimaksud tidak hanya terbatas pada benda fisik seperti buku, media pembelajaran, atau modul, tetapi juga mencakup perangkat lunak, model, metode, maupun pendekatan lainnya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah agar media permainan kartu susun tersebut mampu membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Jawa tentang aksara jawa secara lebih baik. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi, lembar observasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan solusi dengan merancang media pembelajaran berupa permainan kartu susun yang menarik untuk mendukung proses pengajaran materi aksara jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Media ini mencakup kartu susun, buku petunjuk, dan kartu pertanyaan yang telah disesuaikan dengan materi aksara jawa yang diajarkan di kelas III Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Hasil dari studi ini adalah pembuatan media *KRAJA* untuk belajar Bahasa Jawa di kelas III SD 1 Bae. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai sejauh mana media *KRAJA* diterima dan respons dari siswa terkait dengan materi huruf Jawa. Metode pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap langkah tersebut.

1. Analisis (*Analysis*)

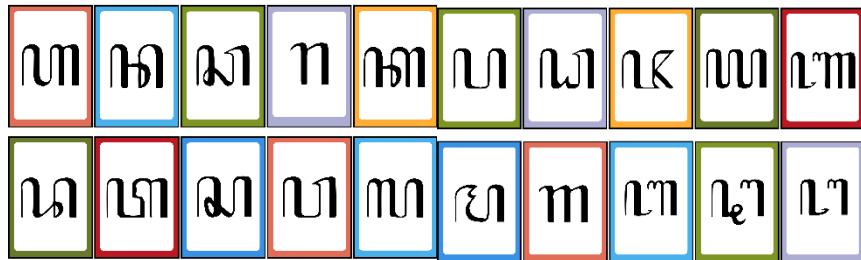
Pada tahap analisis ini, penelitian awal dilakukan untuk memberikan dasar bagi peneliti dalam merancang produk yang diperlukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran aksara Jawa. Dalam fase ini, peneliti melakukan wawancara dan survei untuk mengumpulkan data terkait analisis kebutuhan, karakteristik siswa, serta media yang diperlukan. Dari penelitian awal dan analisis kebutuhan yang dilakukan, terungkap bahwa sebagian besar siswa kurang menikmati pelajaran Bahasa Jawa. Mereka lebih menyukai dan lebih mudah memahami tema tertentu seperti wayang dan tembang dolanan dalam pelajaran Bahasa Jawa. Namun, terkait materi aksara Jawa, siswa biasanya merasa kesulitan, karena topik ini mengharuskan mereka untuk mengingat dan memahami agar bisa membaca serta menerapkannya dengan tepat dalam bentuk tulisan. Seringkali, siswa merasa jemu, kurang tertarik, dan mengalami kesulitan memahami penjelasan dari guru saat belajar tentang materi tersebut.

Di sisi lain, selama proses belajar di dalam kelas, pengajar tidak pernah menciptakan alat bantu belajar sendiri dan hanya menggunakan alat yang sudah ada di sekolah, seperti poster dan video pembelajaran. Karena penggunaan alat yang sama berulang kali, murid pun merasa cepat merasa jemu dan kehilangan minat. Mengingat permasalahan ini, dibutuhkan alat bantu belajar yang bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk bernama media *KRAJA*, yang ditujukan sebagai alat bantu belajar aksara Jawa bagi siswa sekolah dasar. *KRAJA* merupakan perangkat pembelajaran berupa kartu yang memuat materi tentang aksara Jawa. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi mereka.

2. Desain (*Design*)

Fase desain merupakan tahap untuk merancang ide produk media *KRAJA*. Aktivitas yang dilakukan di sini termasuk pembuatan konsep atau desain untuk media *KRAJA*, yang meliputi materi konten, desain kartu susun, pemilihan gambar yang sesuai, keserasian warna, dan pemilihan jenis huruf dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

*Gambar 1 Kartu Aksara Jawa (KRAJA)*

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi proses pencetakan media *KRAJA*. Begitu produk tersebut selesai dicetak, para ahli dalam materi dan media dapat melakukan validasi, diiringi dengan kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas.

Tabel 1 Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
	Kesesuaian Materi					
1	a. Materi aksa Jawa pada media Kartu Aksara Jawa sesuai dengan kurikulum b. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa					
2	Kebenaran Materi a. Informasi yang disajikan akurat dan tidak menyesatkan. b. Tidak terdapat kesalahan dalam menyebutkan Aksara Jawa					
3	Kelengkapan Materi a. Materi mencakup berbagai macam Aksara Jawa secara lengkap					
4	Keterpaduan dengan Media a. Materi disajikan selaras dalam bentuk Kartu Aksara Jawa b. Penyajian materi memudahkan siswa untuk mengenali, memahami, dan mengingat 20 huruf Aksara Jawa					

Setelah ahli materi melakukan kegiatan validasi , langkah selanjutnya adalah validasi oleh pakar media, yang hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Tampilan Visual						
1	a. Desain media menarik, berwarna, dan sesuai dengan karakter siswa b. Ukuran huruf, gambar, dan elemen visual mudah dibaca dan jelas					
Kejelasan Informasi Visual						
2	a. Informasi visual mudah dipahami tanpa penjelasan tambahan b. Tidak ada elemen visual yang membingungkan atau berlebihan					
Kualitas Bahan dan Daya Tahan						
3	a. Bahan media kuat dan tidak mudah rusak saat digunakan b. Media mudah dipasang dan dilepas tanpa merusak permukaan					
Daya Tarik dan Keterlibatan Siswa dan fungsiionalitas media						
4	a. Media memancing minat siswa untuk berinteraksi c. Media membantu siswa lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran d. Media mudah digunakan oleh guru dan siswa e. Fungsi magnet bekerja dengan baik dalam mendukung proses belajar					

4. Implementasi (*implementation*)

Pelaksanaan dilakukan melalui penerapan media *KRAJA* dalam pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas III SD. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menguji produk kepada para stakeholder atau pengguna, dalam hal ini guru dan murid. Hasil angket berfokus pada praktikabilitas media *KRAJA* berkaitan dengan penggunaan media *KRAJA* oleh siswa.

Tabel 3 Hasil Penilaian Praktisi

No	Validator	Skor	Skor	Presentase	Kualifikasi
		Maksimum	Diperoleh		
1	Ahli Media	40	32	80%	Layak
2	Ahli Bahasa	30	28	93.3%	Sangat Layak
3	Ahli Materi	50	44	88%	Sangat Layak

Tabel 4 Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Skor	Presentase skor
1.	Menurut saya media <i>KRAJA</i> ini sangat menarik	4.25	84%
2.	Saya dapat memahami materi dengan mudah	3.71	74%
3.	Materi yang sajikan secara berurutan dan dikemas menarik	4	80%
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	4.3	86%
5.	Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok	4.1	82%
6.	Menurut saya gambar pada materi sesuai dan jelas	4	80%
7.	Media <i>KRAJA</i> ini memberikan motivasi (ketertarikan) pada saya untuk belajar	4.7	94%
<i>Jumlah presentase skor yang diperoleh</i>			580%
<i>Rata – rata skor</i>			82.85%

Tabel 5 Hasil respon guru

No	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase skor
1.	Soal sesuai dengan materi	5	100%
2.	Bahasa yang digunakan baik dan benar	5	100%
3.	Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	100%
4.	Soal yang disajikan mudah dipahami siswa	5	100%
5.	Tingkat kesulitan soal bervariasi	5	100%
6.	Kualitas gambar	4.5	90%
7.	Efektif digunakan sebagai media pembelajaran	4.6	92%
<i>Jumlah presentase skor yang diperoleh</i>			682%
<i>Rata – rata skor</i>			97.5%

5. Evaluasi (Evaluation)

Setelah menjalani eksperimen dengan pemanfaatan media *KRAJA* untuk pengajaran aksara Jawa kepada siswa kelas III SD, terlihat bahwa para siswa menunjukkan semangat yang lebih besar dalam mempelajari aksara Jawa. Para siswa

menunjukkan antusiasme ketika mengerjakan latihan yang tersedia menggunakan media *KRAJA* tersebut.

Antusiasme para siswa terlihat ketika mereka berlomba-lomba menyelesaikan soal dengan menggunakan kartu susun ini. Siswa saling bersaing dan enggan berbagi giliran dengan teman ketika belajar menggunakan media *KRAJA*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *KRAJA* memberikan motivasi serta daya tarik yang khas bagi siswa dalam mempelajari materi aksara Jawa.

PEMBAHASAN

Studi ini menghasilkan sebuah media dalam bentuk kartu huruf yang disebut *KRAJA*. Pemilihan kartu huruf sebagai alat pengembangan dilakukan berdasarkan wawancara dan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan, dengan mempertimbangkan karakteristik serta cara belajar siswa di sekolah dasar. Dengan menggunakan kartu huruf, siswa dapat memperoleh dukungan dalam proses pembelajaran, dan dengan adanya permainan serta gambar pada kartu huruf ini, siswa dapat lebih fokus saat belajar. Kartu huruf berfungsi sebagai alat bantu bagi anak untuk mengajarkan membaca dengan cara mengamati bentuk huruf dan gambar sambil menuliskan makna dari gambar yang terdapat di kartu tersebut (Walidah & Sukartono, 2024) kartu huruf merupakan kartu berisi huruf jawa, gambar, dan symbol – simbol untuk mendidik serta membimbing anak – anak mengenai asosiasi dengan symbol – symbol itu. Kartu huruf juga adalah alat yang bermanfaat untuk Pendidikan siswa. Hal ini didukung oleh penelitian (Didik et al., 2023) Tujuan dari kartu huruf berfungsi untuk membantu siswa mengerti arti kata dalam teks serta konteks, sehingga memungkinkan mereka untuk maju ke level pembelajaran selanjutnya dan mendapatkan wawasan baru.

KRAJA ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi canva. Menurut (Yuliana et al., 2023) Canva adalah alat desain grafis yang membantu menciptakan desain kreatif secara daring. Canva merupakan platform desain grafis yang dipakai untuk menciptakan grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. media canva dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di perguruan tinggi. Ini menjadi kesempatan bagi pembelajaran, serta memberikan video melalui aplikasi canva. Dengan demikian, berdasarkan penjelasan tersebut, canva merupakan aplikasi yang sesuai untuk perancangan media *KRAJA* karena dapat menyajikan berbagai elemen menarik dan memiliki antarmuka yang mudah digunakan.

Setelah proses perancangan dan pencetakan media *KRAJA* selesai, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli materi, media, dan penilaian dari pengajar kelas III SD. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan angka yang sangat memuaskan dengan skor 88%. Hal ini terjadi karena isi dari *KRAJA* telah disusun secara menyeluruh, terorganisir dengan baik, dan saling terhubung, sesuai dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran untuk kelas III SD, dengan penggunaan bahasa yang komunikatif, jelas, dan mudah dimengerti oleh siswa. Ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Yuni Pratiwi, Ahmad Agung Yuwono Putro, dan Mukti Amini (2023). yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual seperti modul atau kartu

yang disusun sistematis, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa Sekolah Dasar terbukti dapat meningkatkan efektivitas dan pemahaman dalam pembelajaran aksara Jawa. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya keterkaitan antara desain media dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil validasi yang dilakukan oleh pakar materi menunjukkan angka 88%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Penilaian dan evaluasi terhadap media kartu alfabet juga membuktikan bahwa kriteria yang digunakan termasuk "sangat baik," sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amseke et al., 2022) yaitu penggunaan kartu gambar dan huruf dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat positif. Hal ini terkonfirmasi melalui data pelaksanaan pembelajaran antara guru dan anak-anak. Awalnya, nilai rata-rata hasil pre-test hanya mencapai 42%, yang termasuk kriteria belum berkembang. Namun, pada Siklus I, tingkat pencapaian oleh guru mencapai 78,6% dan meningkat lebih jauh ke 83,8% pada Siklus II, yang digolongkan sebagai sangat baik.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian dan pengembangan ini, disimpulkan bahwa produk yang dibuat adalah alat bantu belajar berbasis *KRAJA*, yang dapat dimanfaatkan dalam pengajaran membaca dan menulis huruf Jawa untuk siswa kelas III di sekolah dasar. Langkah-langkah yang dilakukan untuk merancang media *KRAJA* adalah sebagai berikut:

1. Fase analisis
2. Fase perancangan
3. Fase pengembangan
4. Fase pelaksanaan
5. Fase evaluasi

Berdasarkan evaluasi dari ahli materi dan media, tercatat bahwa skor validasi oleh ahli materi mencapai 88%, sementara ahli media memberikan skor 80%. Hasil ini mengindikasikan bahwa kriterianya sangat layak. Di samping itu, penilaian dari guru menghasilkan skor 97,5%, yang mencerminkan kualifikasi yang menonjol. Dari angket yang diberikan kepada siswa, terlihat bahwa mereka memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media *KRAJA*, dengan skor mencapai 82,25%. Hal ini juga didukung oleh observasi yang menunjukkan bahwa para siswa tampak antusias, bersemangat, dan merasa tertantang saat terlibat dalam dan menyelesaikan berbagai aktivitas di media *KRAJA*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amseke, F. V., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L., & Lobo, R. (2022). Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6723–6731. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2532>
- Ariani, D. (2020). Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk

- Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 08(01), 154–164.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Didik, P., Nur, R. A., Tomohon, Z., Rahman, A., & Pd, M. (2023). NUR ZAHRA TOMOHON. 03, 49–66.
- Fardani, M. A., Rohmah, F., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pokja (Poster Aksara Jawa) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(4), 423–432. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i4.147>
- Fitria, S. A., Imani, S. H. A., Pratama, F. A., & Hajron, K. H. (2022). Meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi aksara jawa dengan menggunakan media pembelajaran spin game. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3, 1153–1165. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Fitriyani, F., Hamzah, R. A., Koyange, P., & Anisyah, N. (2024). Kajian literatur mengenai penggunaan media pembelajaran di SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–263.
- Hanifah, Q. H., Purbasari, I., & Pratiwi, I. A. (2023). Peran Budaya Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Religius Berbasis Profil Pelajar Pancasila Di Sd Muhammadiyah 1 Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2530–2541.
- Hakim, L., & Yulianasari, M. (2021). Penerapan Strategi Talking Stick dengan Media Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Ponorogo. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.46277>
- Hartatik, R. (2025). Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di RAM Sapugarut Buaran Kab Pekalongan Jawa Tengah. 02(01), 197–200.
- Hidayati, R., YP, S., & Artharina, F. P. (2019). Keefektifan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17388>
- Hanif, R. F., Avianto, D., & Yogyakarta, U. T. (2024). *Media Pembelajaran Aksara Jawa untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality*. 9(1).
- Joeniarni, L., & Mulyoto, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 72–80. <https://doi.org/10.30738/wd.v10i1.3646>
- Keguruan, F., & Balitar, U. I. (2025). Pengembangan Media Wayang Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 4(19).

- Krismasari Dewi, N. N., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>
- Kusumoningrum, I. D., & Handriyotopo, H. (2021). Media Buku Pop Up Pembelajaran Bahasa Jawa Anak Sekolah Dasar. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 50–66. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3669>
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Lutfiyah, T., Fardani, M. A., & Pratiwi, I. A. (2025). Pembelajaran P5 berbantuan e-modul proyek berbasis kearifan lokal Bulusan Kudus untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Didaktika*, 5(1), 15–32.
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², S. dan D. E. J., & 1, 2, 3, 4Universitas Sultan وناس ليلد يلقن غي تنيءاكرب بدا يهيساغم لوسر لاـهـ نـغـ تـقـتـ . 1 نـلـاعـوـس زـيـعـوك نـغـ لـوـتـبـ . نـكـنـوـكـلام يـسـلاـمـيـسـ 3 بدا يـهـيـسـاـغـمـ لوـسـرـ لاـهـ نـوـدـيـهـكـ نـيـرـاهـ . 2 خـابـمـ 4 باـوـجـنـمـ . Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian, 2(6), 784–808.
- Mau, P., Dony, T., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(5), 8992–9006.
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai karakter sopan santun dalam pembiasaan berbahasa jawa anak usia sekolah dasar di lingkungan keluarga. *Jurnal Educatio*, 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Ningsih, L. R., & Subrata, H. (2022). Efektivitas penggunaan media kartu carakan dalam pembelajaran menulis aksara jawa legena di kelas awal sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(9), 1953–1963.
- Novitasari, A. D., Wahyuningtyas, I. N., & Salsabila, M. (2025). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Information and Communication Technologies (ICT)*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 172–187.
- Panggalo, I. S., & Palimbong, S. M. (2025). Tradisi lisan ulelean pare sebagai penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Elementary Journal*, 8(1), 12–18.
- Pendidikan, D. A. N. U. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1), 1–8.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama anak usia 10 tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>

- Putri, A. H., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Cakap Aksara Jawa (CAKRA) Berbantuan Aplikasi Genially untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id.* <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60314%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60314/46547>
- Putri, H. P. K., Fardani, M. A., & Fajrie, N. (2025). *Tipologi Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar Dilihat dari Kemampuan Kognitif*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 11(1), 635–648.
- Pratiwi, Y., Putro, A. A. Y., & Amini, M. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1234–1245.
- Pratiwi, F. I., & Rofi'ah, S. (2024). *Pengembangan Kartu Edukasi Aksara Jawa pada Pembelajaran Bahasa Jawa di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal TARBAWI*, 14(1), 28–38.
- Rachmadina, C. D., & Mulyani. (2023). Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 11(07), 1405–1414.
- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Game Edukasi “Aksara Jawa” Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas 3 Sdn Mulyoarjo 3 Lawang. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 2(2), 31–42. <https://doi.org/10.21107/edutic.v2i2.1577>
- Saparuddin, S., Hamzah, R. A., & Al Faridzin, S. (2024). Media pembelajaran di SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 275–283.
- Sari, S. N., Sukarno, & Karsono. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Joyful Learning Berbantuan Kartu Carakan terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(4).
- Sugiono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Issue January).
- Surur, A. M., Wulandari, R., Rofiah, T. D., & Triani, D. A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar*. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(2).
- Walidah, A. K., & Sukartono. (2024). Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2179–2188.
- Wardani, R. O., Soenaryo, S. F., & Suwandyani, B. I. (2025). *Analisis Pembelajaran Aksara Jawa melalui Penerapan Media Pembelajaran Permainan Misteri Huruf dan Bunyi pada Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar Kota Batu*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 10(4).
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>