



Pengembangan Media *Puzzle* Raja untuk Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar

Vikaharista Ayuningtyas^{1*}, Filia Prima Artharina², Suyitno³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: vikaharista1994@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: filiaprima@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: suyitno@upgris.ac.id

Abstract. *This study aims to develop learning media for Javanese script puzzles in Javanese language learning, on Javanese script writing material at the elementary school level and to improve Javanese script writing skills for students as well as analyze the feasibility and practicality of learning media. This type of research is Research and Development (R&D). The development method by Borg and Gall uses 8 steps, namely research and initial information gathering, planning, product format development, trials, revisions, field trials, field trial revisions. The subjects in this study were fourth grade students at SDN Tombo 01, Bandar District, Batang Regency. Data collection techniques in the form of interviews, observation, questionnaires, and documentation. Data were analyzed qualitatively from the results of interviews with class IV teachers at SDN Tombo 01, as well as quantitative analysis from the results of media expert questionnaires, material expert questionnaires, class teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The results of the study entitled "Development of Puzzle Raja Media for Javanese Script Writing Skills for Elementary School Students" concluded that the learning media complies with the Borg and Gall development procedure to obtain feasible and practical criteria applied to Javanese language learning in Javanese script material, elementary school.*

Keywords: *Development; Decent; Javanese script; Media.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle aksara jawa dalam pembelajaran bahasa jawa, pada materi menulis aksara jawa tingkat sekolah dasar dan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa pada peserta didik serta menganalisis kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Metode pengembangan oleh Borg and Gall menggunakan 8 langkah, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, Pengembangan format produk, uji coba, revisi, uji coba lapangan, revisi uji lapangan. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Tombo 01 Kecamatan Bandar, Kabupaten Batang. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan kualitatif dari hasil wawancara guru kelas IV SDN Tombo 01, serta analisis kuantitatif dari hasil angket ahli media, angket ahli materi, angket respon guru kelas, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Puzzle Raja untuk Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar" didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan Borg and Gall untuk mendapatkan kriteria layak dan praktis diterapkan pada pembelajaran bahasa jawa dalam materi aksara jawa, tingkat sekolah dasar.*

Kata Kunci: *Aksara Jawa; Layak; Media; Pengembangan.*

PENDAHULUAN

Pengembangan ini dilakukan karena mengingat media pembelajaran mendapat peranan penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media *puzzle* Raja ini penting dilakukan karena untuk menambah ide media yang kurang dalam pembelajaran serta sebagai variasi dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih hidup dan diharapkan peserta didik juga lebih tertarik dengan materi aksara Jawa. Disamping itu media *puzzle* Raja sesuai dengan karakteristik peserta didik yang suka belajar sambil bermain serta melatih sikap peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat mengikuti peraturan. Menurut Rahmawati Matondang, dkk (2021: 144) *puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan merangkai atau membongkar pasang kotak-kotak atau potongan-potongan gambar, sehingga membentuk sebuah pola gambar yang utuh. menurut Suciaty (2010: 78) dalam Randi Ramliyana (2021: 146) menuturkan bahwa manfaat dari permainan *puzzle* adalah sebagai berikut: a) Mengasah otak, b) Mengasah mata dan tangan, c) Melatih nalar, d) Melatih kesabaran, e) Pengetahuan.

Aksara Jawa merupakan sebuah aksara atau simbol yang digunakan masyarakat Jawa sejak jaman dahulu untuk media tulisan yang tersurat. Aksara Jawa yang digunakan sekarang adalah aksara Jawa yang sudah melewati beberapa perkembangan. Aksara Jawa yang kita kenal sekarang ada dua puluh buah yang disebut dengan aksara legena atau dentawiyana. Aksara Jawa bersifat silabik (suku kataan). Setiap aksara legena memiliki pasangan yang berfungsi untuk menghubungkan antar aksara. Aksara Jawa pada materi sekolah dasar terdiri dari aksara legena, aksara pasangan, dan aksara sandhangan. Penelitian yang dipilih ini, peneliti mengambil penelitian tentang media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih adalah berupa *puzzle* aksara Jawa. Alasan peneliti mengambil judul pengembangan media pembelajaran *puzzle* aksara Jawa untuk keterampilan menulis aksara Jawa siswa sekolah dasar karena peneliti ingin sekali mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa dengan cara membuat suatu media pembelajaran yang dapat dimainkan peserta didik kemudian siswa menjawab pertanyaan melalui potongan pada *puzzle* dan melakukan diskusi dan dapat menuliskan jawabannya menggunakan aksara Jawa.

Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran ini diilhami dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ervina Hafidah, Sumardi, dan Yusuf Suryana (2020) dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar" membuktikan bahwa setelah dilakukan dua kali implementasi media pada peserta didik yang berbeda di rumah peneliti. Secara keseluruhan media dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran. Berdasarkan implementasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dapat membantu dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik juga lebih tertarik serta lebih semangat dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran *puzzle* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Dilamsyah dan Heru Subrata dalam jurnal pendidikan yang berjudul "Pengembangan Media Puserawa (*Puzzle* Aksara Jawa) untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD" membuktikan bahwa penelitian tersebut mendapat perolehan persentase kevalidan media puserawa oleh ahli materi sebesar 91,66% dengan kategori sangat valid adapun perolehan nilai hasil uji validasi oleh ahli media sebesar 79,16% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil kevalidan media dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan pendapat Riduwan (2012: 15) media dikatakan sangat valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 81%-100% dan media dikatakan valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 61%-80%. Perolehan hasil kepraktisan media sebesar 89% sesuai dengan pendapat Jusniar, dkk. (2014: 40) media dikatakan praktis apabila respon positif siswa mencapai 50%. Berdasarkan perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa media puserawa memiliki kevalidan dan kepraktisan yang layak digunakan siswa kelas III sekolah dasar untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena. Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan tersebut, peneliti melakukan observasi berdasarkan masalah yang berhubungan dengan keadaan yang ada di beberapa SD yang ada di kabupaten Batang, salah satunya di SD Negeri Tombo 01 Kecamatan Bandar khususnya pada mata pelajaran bahasa Jawa, materi aksara Jawa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang telah dilakukan di SDN Tombo 01 Kecamatan Bandar, dapat dilihat bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran, kurangnya fasilitas yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat menunjang hasil belajar peserta didik di sekolah. Tidak hanya itu, kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada materi aksara Jawa, sehingga hasil belajar mata pelajaran bahasa Jawa juga masih dikatakan kurang dan masih perlu suatu solusi untuk menangani masalah tersebut, agar peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran dan dapat menarik keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Permasalahan yang muncul dari hasil observasi tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai sebuah media pembelajaran untuk melakukan penelitian mengenai sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik dapat berperan aktif, serta dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik khususnya pada materi aksara Jawa. Dalam hal ini peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Raja untuk Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar”. Spesifikasi dari produk pengembangan *Puzzle* Raja yang diharapkan yaitu:

1. Media *Puzzle* Raja merupakan sebuah pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa yang didalamnya memuat aksara legena, aksara pasangan, dan sandhangan berupa konsep yang disediakan untuk mengenalkan serta melatih keterampilan peserta didik dalam materi aksara Jawa dasar yang ada di Sekolah Dasar.
2. Media *puzzle* Raja digunakan untuk peserta didik, dimana peserta didik dapat memainkan sebuah *puzzle* dengan cara menyusun potongan-potongan *puzzle* berupa aksara Jawa, baik aksara legena, aksara pasangan, ataupun sandhangan.
3. Media *puzzle* Raja dapat dimainkan secara individu dan kelompok.
4. Media *puzzle* Raja dibuat dan disajikan agar peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran aksara Jawa tanpa merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.
5. Media *puzzle* Raja dapat digunakan untuk bermain sambil belajar serta dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif melalui bermain *puzzle* Raja.
6. Media *puzzle* Raja dibuat dari bahan dasar kayu yang dibentuk menjadi *puzzle* yang bertuliskan aksara Jawa. Tulisan aksara Jawa pada kotak *puzzle* juga dapat dibongkar pasang agar memudahkan peserta didik dalam memahami tata letak penulisan aksara Jawa.
7. Penerapan media *puzzle* Raja didampingi dengan kartu bergambar bahasa Jawa yang didalam kartunya berisi sebuah gambar, dan dibawahnya terdapat tulisan atau keterangan gambarnya dalam bahasa Jawa. Keterangan pada gambar bertujuan agar peserta didik dapat menyusun *puzzle* sesuai dengan tulisan pada kartu yang telah diambil

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk (*Research and Development*). Metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori (Gay 1985). Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan berdasarkan langkah penelitian pengembangan *Borg and Gall*. Dari 10 tahapan pengembangan menurut *Borg and Gall*, dalam penelitian yang dilakukan ini peneliti membatasi langkah penelitian hanya sampai tahap 8 (delapan) yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) Pengembangan format produk, (4) uji coba, (5) revisi. Suharsni, Arikunto (2010: 264). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Tombo 01 Kecamatan Bandar, Kabupaten Batang sebanyak 35 peserta didik. Berikut ini merupakan teknik pengumpulan datanya:

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
Pada tahap ini, peneliti melakukan sebuah kegiatan wawancara dengan menggunakan sebuah angket yang telah dipersiapkan mengenai proses pembelajaran bahasa jawa pada materi aksara jawa, apakah ada kendala pada peserta didik, dan bagaimana guru menerapkan pembelajaran bahasa jawa dengan materi aksara jawa di kelas.
- b. Perencanaan
Pada tahap ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media *Puzzle* Raja yang didampingi sebuah kartu bergambar bahasa jawa. Tujuan dari pembuatan media tersebut adalah untuk menunjang proses pembelajaran bahasa jawa, khususnya dalam materi keterampilan menulis aksara jawa.
- c. Pengembangan format produk
Peneliti memilih untuk membuat media *puzzle* aksara jawa untuk materi menulis aksara jawa. Tahapan dalam menentukan pengembangan media *Puzzle* Raja meliputi:
 - 1) Bahan-bahan pembelajaran yaitu buku kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa jawa kelas IV sekolah dasar, buku guru pada mata pembelajaran bahasa jawa materi aksara jawa, beserta sumber pendukung sejenisnya.
 - 2) Menentukan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran bahasa jawa materi aksara jawa kelas IV SD/MI. Tujuan Pembelajaran pada materi aksara jawa kelas IV sebagai berikut:
 - a) Memahami kalimat yang mengandung sandhangan swara, sandhangan panyigeg.
 - b) Membaca kalimat beraksara jawa yang mengandung sandhangan swara dan sandhangan panyigeg.
 - c) Menulis kalimat berhuruf jawa yang mengandung sandhangan swara, sandhangan panyigeg.
 - 3) Membuat pola desain dengan menyiapkan peralatan yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan produk media pembelajaran *puzzle* aksara jawa meliputi laptop, handphone, penggaris, pensil, gunting, dan printer.
 - 4) Bahan yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan produk media *puzzle* aksara jawa meliputi kayu triplek dengan tebal 0,5 cm. Satu set *puzzle* berisi tiga bagian set, yaitu bagian set aksara carakan, bagian set aksara sandhangan. Dan bagian set aksara pasangan yang masing-masing berisi 20 kotak *puzzle* yang per satu kotak *puzzle* mempunyai ukuran 9cm x 9cm, dengan total per bagian set adalah 36 cm x 45 cm. setiap *puzzle* bertuliskan aksara yang juga dapat dibongkar pasang. Dalam pewarnaan menggunakan dua warna, yaitu coklat kayu dan hitam menggunakan cat kayu.
 - 5) Alat-alat evaluasi atau instrumen validasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* aksara jawa meliputi angket validasi ahli materi pertama, angket validasi ahli materi kedua, angket validasi ahli media pertama, angket validasi ahli media kedua, angket respon guru kelas, dan angket respon peserta didik.
 - 6) Teknik Analisis Data
Teknik analisis data didapatkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru kelas, angket respon siswa, serta dokumentasi.
- d. Uji coba
Uji coba yang pertama pada media *puzzle* Raja dilakukan di kelas IV SDN Tombo 01, Kecamatan Bandar, Kabupaten Batang. Jumlah peserta didik yaitu 35 peserta didik sekolah dasar sebagai uji coba lapangan yang pertama diterima atau tidaknya tentang media *puzzle* Raja.
- e. Revisi
Setelah dilakukan uji coba di SDN Tombo 01, peneliti dapat melihat hasil uji coba yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

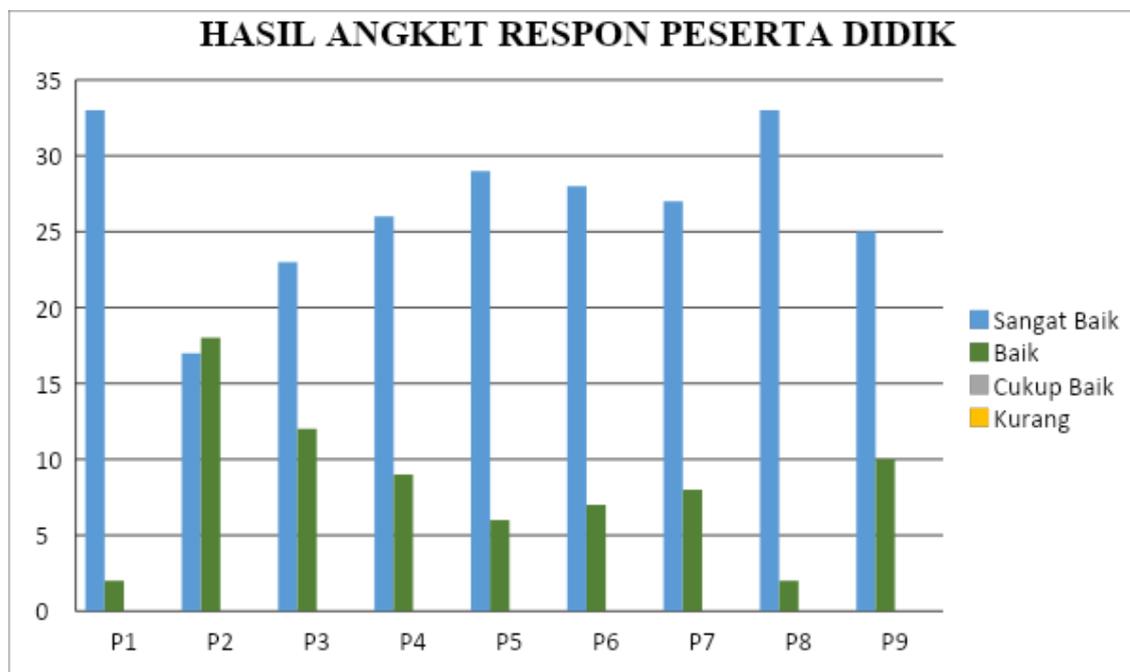
Hasil

Hasil Uji Keefektifan media pembelajaran *Puzzle* Raja diperoleh dari hasil pengisian angket respon guru kelas, angket respon peserta didik dalam. Uji coba dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri Tombo 01 Kecamatan Bandar, Kabupaten Batang dengan tujuan untuk mengetahui respon guru kelas dan respon peserta didik. sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Angket Respon Guru Kelas IV SDN Tombo 01 Kecamatan Bandar Kabupaten Batang

No	Aspek yang dinilai	Presentase	Kriteria
1.	Media pembelajaran puzzle aksara jawa dapat mencapai salah satu kompetensi dasar dalam kurikulum	3 X 100% 4	Layak
2.	Penyajian media pembelajaran puzzle aksara jawa menarik bagi peserta didik	4 4 X 100%	Sangat Layak
3.	Kesesuaian media pembelajaran puzzle aksara jawa dengan karakteristik peserta didik.	4 X 100% 4	Sangat Layak
4.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran puzzle aksara jawa dengan kurikulum yang berlaku.	4 X 100% 4	Sangat Layak
5.	Media pembelajaran puzzle aksara jawa yang dikembangkan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi	3 4 X 100%	Layak
6.	Penerapan media puzzle aksara jawa efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa	3 X 100% 4	Layak
7.	Tingkat estetika dalam media puzzle aksara jawa menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.	4 4 X 100%	Sangat Layak
8.	Tingkat interaktivitas media menyenangkan dan memikat perhatian peserta didik	4 X 100% 4	Sangat Layak
9.	Bahan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan aman jika digunakan.	3 X 100% 4	Layak
10.	Efektivitas media pembelajaran puzzle aksara jawa dalam pembelajaran bahasa jawa pada materi aksara jawa.	4 X 100% 4	Sangat Layak
$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{total skor ideal}} \times 100\% = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$			Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik setelah proses penerapan media pembelajaran *Puzzle* Raja yang terdiri dari 9 butir pernyataan yang diisi oleh peserta didik kelas IV SDN Tombo 01 Kecamatan Bandar, Kabupaten Batang. Hasil respon peserta didik dari peserta didik kelas IV SDN Tombo 01 mendapatkan persentase 94,3% dengan kriteria sangat baik.

Diagram 1.1 Hasil Angket Respon Peserta Didik.

Dari hasil angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Puzzle Raja* untuk materi aksara jawa mendapatkan kriteria sangat layak digunakan sebagai penunjang materi menulis aksara jawa kelas IV SDN Tombo 01 Kecamatan Bandar, Kabupaten Batang. Media pembelajaran *Puzzle Raja* dapat memusatkan perhatian peserta didik, tidak bermain sendiri, penuh semangat saat belajar, dan saat proses penyampaian materi menjadi menyenangkan dan menarik.

Pembahasan

Pembelajaran pada materi aksara jawa di SDN Tombo 01 umumnya hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sarana untuk melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Sedangkan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik, rata-rata menjawab bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membuat bosan dengan pembelajaran. Untuk menambah minat dan keaktifan peserta didik dalam belajar materi aksara jawa maka diperlukan suatu sarana baru yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran *puzzle* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Dilamsyah dan Heru Subrata dalam jurnal pendidikan yang berjudul "Pengembangan Media Puserawa (*Puzzle Aksara Jawa*) untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD" membuktikan bahwa penelitian tersebut mendapat perolehan persentase kevalidan media puserawa oleh ahli materi sebesar 91,66% dengan kategori sangat valid adapun perolehan nilai hasil uji validasi oleh ahli media sebesar 79,16% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil kevalidan media dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan pendapat Riduwan (2012: 15) media dikatakan sangat valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 81%-100% dan media dikatakan valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 61%-80%. Perolehan hasil kepraktisan media sebesar 89% sesuai dengan pendapat Jusniar, dkk. (2014: 40) media dikatakan praktis apabila respon positif siswa mencapai 50%. Berdasarkan perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa media puserawa memiliki kevalidan dan kepraktisan yang layak digunakan siswa kelas III sekolah dasar untuk keterampilan membaca aksara jawa legena.

Pengembangan media pembelajaran *Puzzle Raja* (*Puzzle Aksara Jawa*) ini dilakukan berdasarkan penelitian terdahulu, serta hasil observasi, setelah menganalisa permasalahan dan mengumpulkan data selanjutnya dilakukan perencanaan produk dengan membuat rancangan media pembelajaran *Puzzle Raja*. Apabila media pembelajaran *Puzzle Raja* sudah jadi, langkah selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah melalui penilaian validasi, kemudian media dinyatakan layak untuk digunakan, maka langkah selanjutnya yaitu uji coba produk. Dari uji coba produk peneliti memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik untuk evaluasi kemampuan pemecahan masalah dan hasil angket tersebut dinyatakan sudah layak, maka peneliti tidak perlu merevisi.

Metode mengajar akan lebih bervariasi jadi guru tidak hanya menggunakan papan tulis dan menyampaikan secara lisan saja sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dan kehilangan fokus, maka peserta didik menjadi lebih banyak melakukan kegiatan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Puzzle Raja*. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan memfokuskan pikiran peserta didik serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Puzzle Raja* merupakan pembelajaran yang menggunakan media permainan *puzzle* bongkar pasang bertuliskan simbol aksara jawa, hal ini sesuai kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Muhammad Hasan, dkk (2021: 4). Media pada penelitian ini kemudian di uji coba kepada peserta didik kelas IV SDN Tombo 01 dari total keseluruhan 35 peserta didik. Keaktifan peserta didik ditunjukkan dengan peserta didik menggunakan media pembelajaran *Puzzle Raja*. Pengembangan media pembelajaran *Puzzle Raja* harus melalui langkah-langkah sesuai dengan prosedur pengembangan agar memperoleh kriteria layak. Langkah yang digunakan sesuai dengan model yang digunakan yaitu model *Borg and Gall*. Setelah pengembangan produk awal selesai, kemudian dilakukan validasi yaitu penilaian terhadap media pembelajaran *Puzzle Raja*.

Media pembelajaran *Puzzle Raja* yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain membuat peserta didik lebih senang dengan pembelajaran tidak membosankan, secara berkelompok peserta didik dapat bersosialisasi dengan temannya, peserta didik memperhatikan peserta didik lain yang sedang menggunakan media pembelajaran dalam kelompok yang berbeda serta peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran aksara jawa. Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle Raja* layak untuk digunakan. Serta uji kelayakan menghasilkan hasil dengan kriteria "Sangat Baik" maka media pembelajaran *Puzzle Raja* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran *Puzzle Raja* layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa jawa pada materi menulis aksara jawa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya pemahaman serta semangat peserta didik dalam pembelajaran bahasa jawa, pada materi aksara jawa. Rata-rata hasil angket respon peserta didik 94,3% dan rata-rata angket respon guru sebesar 87,5%. Hal ini didapat karena media pembelajaran *Puzzle Raja* dapat membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta praktisnya media *Puzzle Raja* dan pelengkapannya yang telah didesain oleh peneliti, sehingga media dapat dengan mudah dibawa dan diaplikasikan pada pembelajaran aksara jawa. Karakteristik media pembelajaran *Puzzle Raja* yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin Irzal. 2021. *Terampil Menulis Sinopsis dan Resensi Karya Sastra*. Indonesia. Guepedia.
- Ariani Desti & Subrata Heru. 2020. Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa* 8 (1) 154-164.
- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Devi Shita Anggit, Maisaroh Siti. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop-Up* Wayang Tokoh Pandhawa pada Materi Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia* 3 (2).
- Dilamsyah Mustiara, Subrata Heru. 2020. Pengembangan Media PUSARAWA (*Puzzle* Aksara Jawa) untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *08 (02)*. 1– 9.
- Febyanita Icha, Wardhani Pramoda Ayu Dyah. 2020. Pengembangan Media *Puzzle* Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (6), 1205 – 1210.
- Hafidah Ervina, Sumardi, Suryana Yusuf. 2020. Pengembangan Media *Puzzle* tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Sekolah Dasar* 7 (4), 71 – 81.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman* 4 (2), 129-150.
- Hasan Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hatmo Tri Kenang. 2021. *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Jannah Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press.
- Matondang Rahmawati, dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara.
- Rahayu Candra Ventika, Suyitno, Wardana, Setia Yusuf. Analisis Pendidikan Karakter Dalam Tembang Dolanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Jawa Tengah. *Majalah Lontar Universitas PGRI Semarang* 33 (1), 53 – 60.
- Rayanto Hari Yudi, Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Septantiningtyas Niken, dkk. 2020. *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Klaten. Penerbit Lakeisha.
- Sudjana, Nana dan Rivai A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Syamsuri Sukri Andi. 2021. *Pendidikan Guru dan Pembelajaran*. Makassar. Nas Media Pustaka.
- Tastin, Solikhah Atus Hani, Sulastri. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 14 (2), 157 – 168.
- Widyawati, Arni & A.K Prodjosantoso. 2015. *Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta didik SMP*. Vol. 1, No.1, April 2015.