

**IMPLEMENTASI MEDIA FLASHCARD MATERI SANDHANGAN SWARA
AKSARA JAWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 02 PANDEAN**

Nafisah Wardati¹, Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta², Erma Vismayanti³
¹PPG Prajabatan PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun, ²PGSD Universitas PGRI
Madiun, ³SDN 02 Pandean
¹nafisahwa11@gmail.com, ²fauzatul@unipma.ac.id
³ermavismayanti13@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to see the improvement in student learning outcomes before and after the implementation of concrete learning media in the form of Flashcards. This type of research is classroom action research (CAR) using the Kurt Lewin model. There are 4 components in this model, starting from planning, action, observation, and reflection. The research was carried out in 2 cycles. The targets of this research were class IV students at SDN 02 Pandean with a total of 20 students consisting of 14 male students and 6 female students. Data collection techniques through observation, interviews and evaluation tests. The results obtained from this research prove that the implementation of sandhangan swara javanese script material flashcard media is able to help improve the learning outcomes of class IV students at SDN 02 Pandean. Based on the data obtained, it appears that there has been an increase from cycle I of 90% to 95% in cycle II.

Keywords: Learning outcomes, Flashcard, Sandhangan swara.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran konkret berupa *Flashcard*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Terdapat 4 komponen dalam model ini, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Sasaran dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 02 Pandean dengan jumlah keseluruhan 20 peserta didik terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data melalui kegiatan obsevasi, wawancara, dan tes evaluasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini membuktikan bahwa pengimplementasian media *flashcard* materi *sandhangan swara* aksara Jawa mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 02 Pandean. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh terlihat mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 90% menjadi 95% pada siklus II.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Flashcard*, *Sandhangan swara*.

A. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan multi etnis, tiap etnis satu

dengan yang lainnya memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai

negara multikultural, dimana didalamnya terdapat keragaman budaya (Wahyuni, 2015). Salah satu keragaman budaya tersebut adalah keragaman bahasa pada tiap daerah yang berbeda-beda. Diantara banyaknya keragaman bahasa, salah satu bahasa daerah yang memiliki keaksaran khusus dan sering kita jumpai yaitu aksara Jawa. Hal ini menjadi sebuah keistimewaan karena tidak semua bahasa memiliki aksara. Aksara Jawa merupakan aksara khas berasal dari daerah Jawa yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa pada zamannya. Aksara Jawa merupakan penyempurnaan dari aksara Jawa kuno atau biasa disebut dengan aksara kawi (Avianto & Prasida, 2018).

Mata pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal di sekolah dasar. Tujuan dijadikannya bahasa Jawa sebagai salah satu muatan lokal adalah agar kelak peserta didik memiliki karakter aatau watak yang sopan, ramah, serta mencerminkan kepribadian yang luhur. Selain itu juga agar peserta didik dapat mengenal dan menghargai budaya yang dimiliki sebagai sebuah warisan leluhur (Verrysaputro & Subekti, 2023).

Dalam mata Pelajaran Bahasa Jawa terdapat materi pembahasan mengenai aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkatan kelas IV atau bisa disebut kelas atas. Dalam aksara Jawa terdapat istilah *sandhangan*. *Sandhangan* aksara Jawa adalah suatu simbol yang berfungsi mengubah vocal dasar pada aksara Jawa. *Sandhangan* aksara Jawa ini dibagi menjadi 3 macam, yaitu *sandhangan swara*, *Sandhangan panyigeg wanda* dan *sandhangan wyanjana* (Hadi, Winarto, Santosa, & Nayirotin, 2016). Dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kendala. Problematika yang muncul dipicu oleh minimnya media pembelajaran yang digunakan serta kurangnya minat peserta didik ketika belajar aksara Jawa. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit membedakan aksara Jawa yang hampir mirip antara satu dengan yang lainnya. Selain itu, kesulitan yang dihadapi peserta didik yaitu dalam hal mengeja atau membaca aksara Jawa. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik (Majid & Arief, 2016).

SDN 02 Pandean merupakan salah satu sekolah di wilayah Kota Madiun yang menjadikan mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal. Jika dilihat fakta di lapangan, sering kali kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional/ ceramah yang mana pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran terkesan monoton. Hal ini berpengaruh pada keinginan belajar peserta didik yang menurun hingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik (Nazifah, Sugiyono, & Abdussamad, 2013). Selain itu juga, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung masih minim dalam hal penggunaan media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut seyogyanya guru sebagai agen perubahan memikirkan cara agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan. Salah satu alternatif solusinya adalah dengan menggunakan media konkret. Media konkret merupakan segala sesuatu yang berwujud sehingga bisa dilihat langsung oleh mata. Media konkret sebagai sarana dalam

menyampaikan materi agar lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai (Anggraini & Mahmudah, 2023).

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *Flashcard*. *Flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang didalamnya memuat gambar dan juga ringkasan materi yang dituliskan pada bagian belakang. Penggunaan media *Flashcard* ini didasarkan pada nilai praktis dan efektif jika digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran (Arman, 2019).

Berdasarkan problematika yang muncul tersebut, diperlukan solusi sebagai jalan keluar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi *sandhangan swara* aksara Jawa. Penggunaan media pembelajaran konkret berupa *flashcard* dianggap peneliti sebagai solusi yang efektif untuk peserta didik kelas IV dengan rentang usia 9-11 tahun yang mana pada usia tersebut tahapan kognitifnya baru sampai pada tahap operasional konkret. Pada tahap tersebut, peserta didik belum

sepenuhnya mengerti simbol yang sifatnya abstrak, namun peserta didik dapat berpikir logis apabila dihadapkan dengan sesuatu yang bersifat konkret (Febrianingrum & Wiranti, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 02 Pandean dengan menggunakan media *flashcard* materi *sandhangan swara* aksara Jawa.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau biasa disingkat PTK. PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru dengan melakukan tindakan-tindakan dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran (Sumarni, Belawati, & Sapriati, 2022). PTK ini menggunakan desain Kurt Lewin yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di SDN 02 Pandean yang beralamat di Jl. Serayu Timur No. 14 Madiun. Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua tahun ajaran 2023/2024. Siklus I dilaksanakan

pada tanggal 30 April 2024 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 03 Mei 2024. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah 20 peserta didik, terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar menggunakan soal evaluasi pilihan ganda. Peneliti menggunakan instrument lembar evaluasi berupa soal pilihan ganda sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Data yang sudah diperoleh, selanjutnya diolah untuk mengetahui peningkatan perkembangan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti masih menggunakan KKM sebagai patokan ketercapaian hasil belajar peserta didik. walaupun pada realitasnya, kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam kurikulum Merdeka sudah dihapuskan dan digantikan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Peserta didik dianggap tuntas dalam hasil belajarnya apabila nilai mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar ≥ 75 . Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila seluruh

peserta didik mampu mencapai hasil belajar lebih dari atau sama dengan 95%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap pelaksanaan siklus I ini tujuannya adalah mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya media pembelajaran konkret berupa *flashcard*. Pada tahap pelaksanaan siklus I ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara konvensional tanpa menggunakan media. Hasil dari siklus I ini yang kemudian dijadikan tolak ukur perbandingan dengan siklus II. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran konkret berupa *flashcard*. Berikut ini adalah hasil penilaian akhir siklus I.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

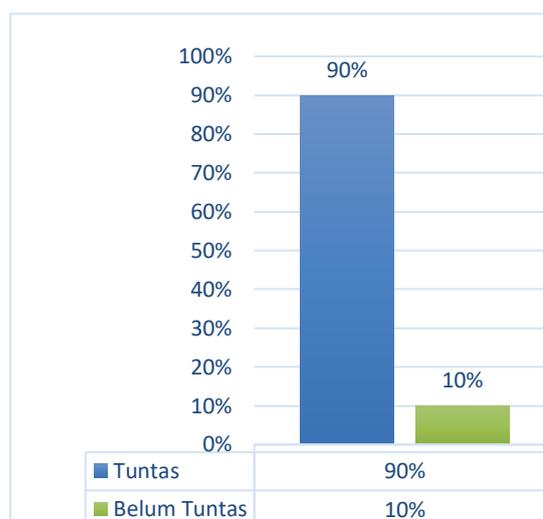
Nilai	Total Peserta Didik	Presentase	Keterangan
≥75	18	90%	Tuntas
<75	2	10%	Belum Tuntas
Jumlah	20	100%	-

Agar dapat memahami lebih detail presentase hasil belajar peserta

didik, dapat dilihat dalam bentuk diagram batang berikut.

Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Berdasarkan informasi yang disajikan, dari jumlah keseluruhan 20 peserta didik terdapat 18 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM (Nilai $KKM \geq 75$). Presentase ketuntasan pada siklus I ini sebesar 90%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 2



peserta didik dengan presentase sebesar 20%. Data tersebut menunjukkan presentase ketuntasan yang belum mencapai indikator keberhasilan pencapaian hasil peserta didik yang ditetapkan peneliti sebesar 95%. Setidaknya harus ada 1 lagi peserta didik yang memiliki nilai diatas KKM agar penelitian ini bisa dikatakan berhasil. Oleh karena itu,

sebagai tindak lanjut maka perlu dilaksanakan siklus ke II.

Bersumber pada kegiatan siklus I tersebut, dapat dilakukan analisis dan refleksi bahwa Ketika pembelajaran berlangsung peneliti menemui beberapa kendala yang dihadapi peserta didik seperti sulitnya memahami materi karena dalam penyampaianya hanya sebatas symbol abstrak. Sedangkan anak pada usia kelas IV masih pada tahap operasional konkret. Kendala lain yang ditemui peneliti yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami soal. Hal ini merupakan imbas dari penyampaian materi dengan cara konvensional, tidak diulang-ulang dan hanya sebatas symbol abstrak. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengatasinya dengan menggunakan media pembelajaran konkret berupa *Flashcard* sebagai sarana mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Siklus II

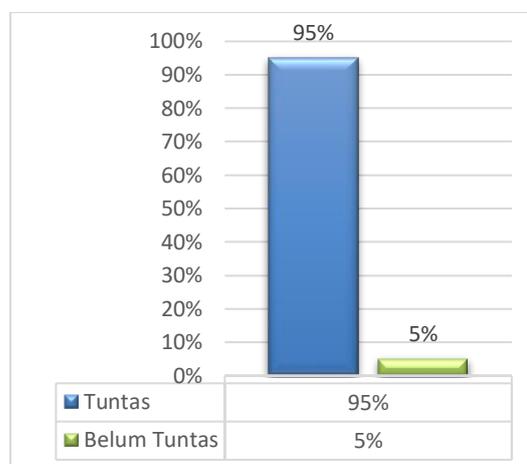
Pada tahap pelaksanaan siklus li ini tujuannya adalah mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran konkret berupa *Flashcard*. Data hasil belajar peserta

didik siklus II ini, diperoleh melalui tes hasil belajar menggunakan soal evaluasi pilihan ganda pada akhir pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Nilai	Total Peserta Didik	Presentase	Keterangan
≥75	19	95%	Tuntas
<75	1	5%	Belum Tuntas
Jumlah	20	100%	-

Agar dapat memahami lebih detail presentase hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dalam bentuk diagram batang berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan siklus I. hasil belajar yang diperoleh pada siklus II ini sudah mencapai presentase ketuntasan

hasil belajar peserta didik yaitu sebesar 95%. Mayoritas peserta didik, sudah berhasil mendapatkan nilai diatas KKM.

Jika dilihat secara spesifik data hasil pelaksanaan siklus II, maka dapat diperjelas sebagai berikut: 1) Peserta didik sudah mencapai presentase ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti yaitu sebesar 95%; 2) Sejumlah 19 peserta didik sudah mencapai nilai diatas KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 75; 3) Rasa ingin tahu peserta didik begitu terlihat ketika peneliti menunjukkan media pembelajaran konkret berupa *flashcard*; 4) Peserta didik sangat percaya diri ketika menjawab pertanyaan lalu menuliskannya di depan kelas. Implementasi media pembelajaran konkret berupa *Flashcard* pada siklus II, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus pencapaian kompetensi profil pelajar Pancasila pada elemen bernalar kritis.

Bersumber pada data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, terlihat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Refleksi dilakukan untuk membantu peneliti menentukan Tindakan yang semestinya dilakukan pada tahap berikutnya. Peningkatan

hasil belajar peserta didik pada tiap tahap dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Peserta Didik	(%)	Jumlah Peserta Didik	(%)
Tuntas	18	90%	19	95%
Belum tuntas	2	10%	1	5%

Dari data yang disajikan dapat ditarik Kesimpulan bahwa implementasi media pembelajaran konkret berupa *flashcard* terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jumlah presentase ketuntasan peserta didik yang semula 90% kini naik menjadi 95%. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru untuk mencoba menerapkan media pembelajaran konkret berupa *flashcard* kepada peserta didik khususnya pada tingkat dasar.

D. Kesimpulan

Melalui penelitian Tindakan kelas (PTK) sebanyak 2 siklus yang telah dilaksanakan di SDN 02 Pandean Madiun pada peserta didik kelas IV semester 2 tahun ajaran 2023/2024 dapat ditarik Kesimpulan

bahwa implementasi media pembelajaran konkret berupa *flashcard* mampu mendapatkan hasil yang baik kaitannya dengan upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Kesimpulan tersebut ditarik berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan peneliti pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I terdapat 18 peserta didik dinyatakan tuntas dengan presentase 90%. Sedangkan pada siklus II, sejumlah 19 peserta didik dinyatakan tuntas dengan presentase 95%. Peserta didik dianggap tuntas apabila mencapai nilai KKM ≥ 75 , dengan jumlah keseluruhan peserta didik dalam satu kelas sebanyak 20 Peserta didik.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implelementasi media *flashcard* materi *sandhangan swara* aksara Jawa, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN 02 Pandean. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan peneliti mampu memberikan hasil yang positif sehingga para pendidik dapat menerapkan hal yang serupa kepada peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Avianto, Y. F., & Prasida, T. S. (2018). Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Boar Game. *Aksara*, 133-148.
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 125-131.
- Arman. (2019). *Media Flashcard*. Kuningan: Goresan Pena.
- Febrianingrum, L., & Wiranti, D. A. (2023). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4098 - 4109.
- Hadi, S., Winarto, A., Santosa, Y. B., & Nayirotn, U. (2016). *Tantri Basa*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Majid, A. A., & Arief, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Blimbing 4. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 48-54.
- Nazifah, Sugiyono, & Abdussamad. (2013). Penggunaan Media Konkret Meningkatkan

Aktivitas Siswa Matematika
Kelas I Sdn 07 Sungai Soga
Bengkayang. *Jurnal
Pendidikan dan Pembelajaran
Untan.*

Sumarni, Belawati, T., & Sapriati, A.
(2022). Hubungan
Penggunaan Media
Pembelajaran Video serta
Sikap Ilmiah Siswa Terhadap
Hasil Belajar. *Jurnal PTK dan
Pendidikan*, 78-83.

Verrysaputro, E. A., & Subekti, P. A.
(2023). Kontribusi Mata
Pelajaran Muatan Lokal
Bahasa Jawa Dalam
Penerapan Kurikulum
Merdeka. *Nusantara: Jurnal
Pengembangan Bahasa dan
Sastra Daerah*, 22-31.