



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1663 - 1673

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Kartu Pakota (Penguasaan Kosa Kata) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jawa Krama di Sekolah Dasar

Putri Caesarani Dwi Rahmawati<sup>1✉</sup>, Wahyu Kurniawati<sup>2</sup>

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [pcaesarani7233@gmail.com](mailto:pcaesarani7233@gmail.com)<sup>1</sup>, [wahyukurniawati@gmail.com](mailto:wahyukurniawati@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Masih banyak peserta didik di sekolah dasar yang tidak dapat menggunakan bahasa yang sopan dengan benar ketika berbicara dengan orang yang lebih tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran Kartu Pakota efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Jawa Krama peserta didik kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan model ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa 1) Media kartu pakota berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE 2) kualitas media kartu pakota dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media dengan skor rata-rata 4,00 dan 4,00 3) Media kartu pakota dinyatakan praktis berdasarkan skor rata-rata angket kepraktisan peserta didik dan guru sebesar 4,14 dan 4,81 serta keterlaksanaan pembelajaran guru dan peserta didik dinyatakan sangat baik dengan memperoleh presentase 93% dan 4) Media kartu pakota dinyatakan efektif dari hasil analisis dengan perolehan nilai *Sig.* 0.00 lebih kecil dari 0,05, *H<sub>0</sub>* ditolak. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian Kartu Pakota dinyatakan efektif.

**Kata Kunci:** kartu, kartu kata, bahasa Jawa Krama.

### Abstract

There are still many students in elementary schools who cannot use polite language correctly when talking to older people. This research aims to find out whether the Pakota Card learning media is effective in improving the mastery of Javanese vocabulary and manners in class IV elementary school students. This research method is *research and development* (R&D) with the ADDIE model, namely *analyze, design, development, implementation and evaluation*. Based on the research results, it is known that 1) Pakota card media was successfully developed using the ADDIE model 2) The quality of Pakota card media was declared valid by material experts and media experts with an average score of 4.00 and 4.00 3) Pakota card media was declared practical based on The average score on the practicality questionnaire for students and teachers was 4.14 and 4.81 and the implementation of teacher and student learning was declared very good with a percentage of 93% and 4) Pakota card media was declared effective from the analysis results with a *Sig* score. 0.00 is smaller than 0.05, *H<sub>0</sub>* is rejected. Thus, it can be concluded that the Pakota Card assessment is declared effective.

**Keywords:** card, word cards, Javanese krama.

Copyright (c) 2024 Putri Caesarani Dwi Rahmawati, Wahyu Kurniawati

✉ Corresponding author :

Email : [pcaesarani7233@gmail.com](mailto:pcaesarani7233@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7250>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Bahasa daerah seringkali ditinggalkan. Bahasa Jawa kini semakin dilupakan. Masyarakat Jawa meninggalkan penggunaan bahasa Jawa sebagai bahasa percakapan sehari-hari, akan ada kecenderungan yang kuat. Kecenderungan ini berdampak pada dunia lembaga pendidikan (Kosanke, 2019).

Bahasa merupakan salah satu budaya yang diciptakan dan digunakan oleh manusia itu sendiri sebagai alat komunikasi. Bahasa juga merupakan bentuk ekspresi diri dan alat untuk menjelaskan identitas seseorang. Melalui bahasa, orang dapat menunjukkan sudut pandang, sentimen, dan kualitas mereka. Sehingga bahasa sangat mungkin menjadi alat utama untuk menyampaikan secara memadai sehingga apa yang ingin disampaikan dapat terlihat dengan jelas (Chotimah et al., 2019).

Jika dilihat dari suku atau pola kehidupannya, Jawa memiliki basis pengetahuan yang tidak pernah habis untuk diteliti. Berbagai macam falsafah mulai dari wayang, kepercayaan, tradisi, adat istiadat atau praktik lainnya yang memiliki sifat dan cara pandang yang luhur (Suwito et al., 2015).

Bahasa Jawa krama merupakan bahasa yang memiliki kedudukan paling tinggi dan halus dalam tingkatannya, karena bahasa krama inggil memiliki susunan kata antara bahasa krama dan krama inggil sehingga mengandung nilai-nilai kesopanan. Bahasa Jawa krama inggil biasanya digunakan sebagai bentuk penghormatan oleh orang muda kepada mereka yang lebih tua atau yang dihormati. Bahasa ini juga masih sering digunakan (Sri, Sulistiani, 2016).

Orang tua menggunakan bahasa Jawa krama sebagai alternatif dalam mendorong perkembangan moral anak sejak kecil, karena terdapat perbedaan antara krama Jawa dengan bahasa lainnya. Bahasa Jawa merupakan bahasa yang unik, karena selain keragamannya juga memiliki tingkatan bahasa yang disesuaikan antara penutur dan mitra tutur (Alifiyah, 2019). Ada perbedaan bahasa saat berbicara dengan orang tua dan teman seusianya. Jadi secara tidak langsung saat berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa krama juga akan belajar tentang unggah-ungguh untuk menghargai dan menghormati orang lain. Ada pepatah Jawa yang mengatakan bahwa *ajining dhiri saka lathi* artinya harga diri seseorang dilihat dari cara berbicara yang santun (Coles, 2000).

Penggunaan bahasa krama tentunya dapat menggambarkan nilai kesopanan seorang anak. Begitu banyak orang tua mengeluh bahwa anak-anak mereka tidak dapat menggunakan bahasa yang sopan dengan benar ketika berbicara dengan orang yang lebih tua (Isfak & Setyawan, 2022). Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Padokan, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam berbicara bahasa daerah yang sesuai terutama pada saat berbicara dengan bahasa daerah yang sesuai. Yang harus digunakan anak-anak adalah krama inggil ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, ternyata anak-anak cenderung menggunakan ngoko bahkan ada yang menggunakan ngoko kasar. Oleh karena itu, bahasa krama lebih ditingkatkan lagi untuk mengenalkan anak-anak sebagai bentuk pelestarian budaya daerah (Utami & Welas, 2019).

Lembaga pendidikan atau sekolah berfungsi sebagai penyebar nilai budaya, pembentukan kepribadian, dan sikap manusia yang secara alami tumbuh dalam kehidupan keluarga dan meluas ke seluruh aspek kehidupan masyarakat (Arda et al., 2015). Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Padokan di Dusun Padokan Lor, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan Kab. Bantul, D.I.Y., masih banyak siswa yang menggunakan bahasa Jawa ngoko dalam berkomunikasi dengan guru maupun orang yang lebih tua. Hal ini terjadi karena siswa belum memahami cara penggunaan bahasa Jawa krama. Hal tersebut juga dikarenakan dalam pembelajaran bahasa Jawa, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan, kurang memahami materi pembelajaran, dan pembelajaran yang monoton.

Kurangnya variasi pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Dalam melakukan variasi diperlukan beberapa penunjang salah satunya adalah media pembelajaran. Jika pembelajaran didukung oleh media

pembelajaran, maka akan muncul berbagai ide model permainan. Hal ini akan meningkatkan minat siswa terhadap apa yang dipelajari (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Maka perlu diadakan pengenalan unggah-ungguh bahasa Jawa kepada siswa sekolah dasar khususnya dalam penggunaan bahasa Jawa Krama. Sebagai orang Jawa, mereka harus melestarikan bahasa mereka sendiri. Jika tidak dilestarikan, bahasa Jawa Krama akan punah.

Oleh karena itu media yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran adalah kartu PAKOTA (Penguasaan Kosa Kata). Karena permainan kartu sudah tidak asing lagi bagi anak-anak dan sederhana. Kartu PAKOTA (Penguasaan Kosa Kata) terdiri dari berbagai gambar kegiatan. Kartu pintar ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan tujuan yang diinginkan. Kartu PAKOTA (Penguasaan Kosa Kata) yang dikembangkan untuk media pembelajaran bahasa Jawa berisi gambar kegiatan sehari-hari dan tulisan yang mengandung bahasa ngoko dan krama. Media kartu PAKOTA (Penguasaan Kosa Kata) diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Dari segi desain, kartu ini menarik karena memuat berbagai gambar dan warna. Keunggulan lainnya adalah praktis, fleksibel dan mudah dibawa kemana saja. Kartu ini bisa bertahan cukup lama karena terbuat dari kertas yang tebal. Jika sewaktu-waktu terjadi kerusakan, guru dapat mencetaknya kembali. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa SD N 1 Padokan dalam mempelajari materi unggah-ungguh bahasa Jawa.

Hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini adalah penelitian dari Fatihatus Syahida (2016) dengan judul “Pengembangan Media Kartu untuk Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa bagi Siswa SD/MI Kelas V”. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pengembangan kartu kata dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru dalam mengajarkan tata bahasa dengan kegiatan yang menarik (Ratri & Damayanti, 2022). Dalam penelitian Syahida terdapat jenis permainan kartu yang diharapkan siswa mampu membuat kalimat sederhana dari kata-kata yang ada pada kartu, sedangkan penelitian ini memiliki jenis permainan kartu yang memungkinkan siswa memahami dan mengingat kosa kata dalam bahasa Jawa Ngoko dan Krama.

Penelitian lain yang relevan lainnya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Muhimatuz Zahro (2019) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Pintar Bahasa Jawa terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Unggah-Ungguh di SDN Gading 1 Tambakrejo Bojonegoro”. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media kartu kata berpengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan unggah-ungguh dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $3,6 \geq 1,684$  artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  adalah ditolak (Sugiarto, 2016). Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Ultari Ningsih (2017) dengan judul “Penerapan Media Kartu Kosakata dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di TK FKIP UNSYIAH Banda Aceh”. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa penggunaan media kartu kosakata berpengaruh baik terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak (Ningsih Ultari, Yuhatriati, 2017).

Kelebihan kartu kata bergambar (1) Mudah dibawah ke mana-mana. (2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. (3) Mudah diingat karena kartu kata ini bergambar yang sangat menarik perhatian. (4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan (Saeful Rahmat & Heryani, 2014). Manfaat penggunaan kartu kata bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak yaitu dapat membaca dengan mudah, membantu anak dalam mengenal huruf, kosakata dan gambar, mengembangkan daya ingat otak kanan, dan memperbanyak perbendaharaan kata pada anak. Kelemahan kartu kata bergambar (1) Hanya menekankan pada persepsi indra mata. (2) Kartu hanya di buat untuk mata pelajaran tertentu. (3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar (Arsini & Kristiantari, 2022).

## METODE

Penelitian yang dikembangkan berupa media pembelajaran Kartu PAKOTA dengan materi unggah-ungguh bahasa Jawa yaitu bahasa Jawa ngoko dan krama untuk sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi, gambar, dan teks yang didesain sedemikian rupa. Hasil akhir media dicetak dalam bentuk kartu. Pada proses pengembangan terdapat uji validasi ahli, revisi produk, dan uji coba produk (Sugiyono, 2016).

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang tepat, efektif dan efisien. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat dipublikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Hasil produk pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam terhadap materi yang disajikan (Daryanto, 2016). Prosedur pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Padokan di Dusun Padokan Lor, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan Kab. Bantul, D.I.Y. pada tanggal 28 November 2023 sampai dengan 18 Desember 2024. Penelitian ini menggunakan sampel dari kelas V A dengan 15 peserta didik dan populasi dari kelas IV A dan IV B dengan jumlah 59 peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sebelum digunakan, lembar observasi telah divalidasi oleh validator.

b. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

1) Angket Validasi Produk

Angket validasi produk ditujukan untuk ahli materi dan ahli media. Angket ini digunakan untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Angket validasi produk menggunakan skala *likert* tingkat lima, yaitu: skala 1 = STB (sangat tidak baik), skala 2 = TB (tidak baik), skala 3 = KB (kurang baik), skala 4 = B (baik), skala 5 = SB (sangat baik).

2) Angket Respons/Kepraktisan

Angket respons ditujukan kepada guru dan peserta didik. Angket ini digunakan untuk mengukur kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket respons menggunakan skala *likert* tingkat lima, yaitu: skala 1 = STS (sangat tidak setuju), skala 2 = TS (tidak setuju), skala 3 = KS (kurang setuju), skala 4 = S (setuju), skala 5 = SS (sangat setuju).

c. Tes

Tes digunakan untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan ditinjau dari hasil tes kemampuan unggah-ungguh siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Instrumen tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk soal uraian.

**Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.4	Memahami unggah-ungguh bahasa jawa, menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain.	3.4.1	Menjelaskan pengertian unggah-ungguh bahasa jawa.
		3.4.2	Menjelaskan fungsi dan jenis unggah-ungguh bahasa jawa
4.4	Menggunakan unggah-ungguh bahasa jawa, menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain.	4.4.1	Menyusun teks lisan unggah-ungguh bahasa jawa untuk menjawab pertanyaan orang lain.
		4.4.2	Menyusun teks lisan unggah-ungguh bahasa jawa untuk mengajukan pertanyaan kepada orang lain.
		4.4.3	Mempraktikan teks lisan unggah-ungguh bahasa jawa menjawab pertanyaan orang lain.
		4.4.4	Mempraktikan teks lisan unggah-ungguh bahasa jawa mengajukan pertanyaan kepada orang lain

**Tabel 2. Kisi-Kisi Soal Pretest**

Indikator Penggunaan Kosakata	Butir Soal	Jumlah Soal
A. Menganalisis kosakata bahasa jawa krama dan ngoko	1-19	19
B. Mengevaluasi fungsi-sungsi dari kosakata bahasa jawa ngoko dan krama	30, 31, 32, 33, 34, 35	6
C. Menyusun teks lisan unggah-ungguh bahasa jawa untuk mengajukan pertanyaan kepada orang lain dan menjawab pertanyaan orang lain	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	10

**Tabel 3. Kisi-Kisi Soal Posttest**

Indikator Penggunaan Kosakata	Butir Soal	Jumlah Soal
A. Menganalisis kosakata bahasa jawa krama dan ngoko	1-15	15
B. Mengevaluasi fungsi-sungsi dari kosakata bahasa jawa ngoko dan krama	26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33	8
C. Menyusun teks lisan unggah-ungguh bahasa jawa untuk mengajukan pertanyaan kepada orang lain dan menjawab pertanyaan orang lain	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	10

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari pengembangan Kartu Pakota ini untuk mengetahui proses pengembangan dan kualitas Kartu Pakota dari aspek valid, praktis, dan efektif. Peneliti mengembangkan kartu yang terdiri dari jenis kartu yang menyatakan materi kosakata pada kartu tersebut apakah termasuk kosakata bahasa jawa ngoko atau krama, gambar/ilustrasi dari kosakata yang terdapat pada kartu yang mencerminkan kehidupan sehari-hari, dan kosakata bahasa jawa krama atau ngoko yang sesuai dengan gambar/ilustrasi. Berikut adalah tampilan bagian depan kartu yang dapat dilihat pada gambar.



**Gambar 1. Bagian depan Kartu Pakota**



**Gambar 2. Bagian belakang kartu**

Pada bagian belakang Kartu Pakota, peneliti mengembangkan bagian belakang kartu terdiri dari nama kartu yaitu Kartu Pakota.



**Gambar 3. Petunjuk penggunaan Kartu Pakota**

Pada gambar 3 merupakan petunjuk atau cara bermain menggunakan kartu pakota. Terdapat langkah-langkah permainan dan terdapat ilustrasi untuk memudahkan membaca petunjuk tersebut.

**Tabel 4. Perubahan Kartu Pakota dari Ahli Media**

No	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.		
2.		
3.		

Berdasarkan pada tabel 4 di atas, kartu Pakota yang telah dikembangkan peneliti kemudian akan diserahkan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan/komentar/saran.

Komentar maupun saran yang diperoleh tersebut kemudian digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki Kartu Pakota. Tahap perbaikan ini penting dilakukan karena setiap penelitian pengembangan produk akan melalui tahap perbaikan dari para ahli hingga menghasilkan produk yang terbaik yang layak digunakan pada proses pembelajaran.



**Gambar 4. Revisi Kartu Pakota pada Implementasi Skala Kecil**

Pada implementasi skala kecil ini, peneliti memperoleh beberapa komentar/saran/masukan dari peserta didik. Peserta didik memberikan komentar positif bahwa dengan Kartu Pakota ini peserta didik terbantu dalam proses pembelajaran dan mempelajari materi. Sementara itu, saran yang diberikan oleh peserta didik, yaitu berkaitan dengan tampilan bagian depan kartu untuk gambar ilustrasi yang kurang tepat penempatannya.



**Gambar 5. Revisi Kartu Pakota pada Implementasi Skala Besar**

Pada saat implementasi skala besar, memperoleh komentar-komentar positif yang berkaitan dengan penggunaan kartu pakota. Kartu pakota ini dianggap membantu dalam pembelajaran dan memudahkan dalam memahami unggah-ungguh bahasa Jawa. Peserta didik juga berkomentar bahwa belajar menggunakan Kartu Pakota ini terasa seru dan menyenangkan karena menarik dan bisa bermain. Sementara itu, komentar positif dari guru yaitu Kartu Pakota ini dapat menarik perhatian peserta didik sehingga tercipta interaksi pembelajaran yang aktif antara guru dan peserta didik. Selain komentar positif, terdapat juga masukan yang diberikan peserta didik pada implementasi skala besar. Menurut peserta didik, kartu pakota tersebut kurang banyak dan waktu yang diberikan kurang. Serta gambar ilustrasi pada kartu pakota kurang besar sehingga kurang terlihat saat permainan sedang berlangsung.

**Tabel 5. Hasil Analisis Kevalidan Ahli Materi**

No	Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan Isi	4,00	Baik
2.	Penyajian	4,00	Baik
3.	Penilaian Konstektual	4,00	Baik
	Rata-rata Keseluruhan	4,00	Baik

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 5, dapat diketahui bahwa penilaian Kartu Pakota pada aspek kelayakan isi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 yang termasuk ke dalam kriteria baik sehingga dinyatakan valid. Aspek penyajian memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 dengan kriteria baik sehingga dinyatakan valid. Pada aspek penilaian konstektual memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 dengan kriteria baik sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, secara keseluruhan, Kartu Pakota ini memperoleh skor rata-rata 4,00 dengan kriteria baik yang dapat dinyatakan valid. Dengan demikian, media pembelajaran Kartu Pakota yang menunjang kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jawa Krama peserta didik dinyatakan valid oleh ahli materi.

**Tabel 6. Hasil Analisis Kevalidan Ahli Media**

No	Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan kegrafikan	4,00	Baik
2.	Kelayakan bahasa	4,00	Baik
	Rata-rata Keseluruhan	4,00	Baik

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 6, penilaian ahli media terhadap Kartu Pakota pada aspek kelayakan kegrafikan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 yang termasuk kriteria baik sehingga dinyatakan valid. Pada aspek kelayakan bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 dengan kriteria baik sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, secara keseluruhan, Kartu Pakota ini memperoleh skor rata-rata 4,00 dengan kriteria baik yang dapat dinyatakan valid. Dengan demikian, penilaian ahli media menyatakan bahwa Kartu Pakota yang dikembangkan dinyatakan valid.

**Tabel 7. Hasil Analisis Angket Kepraktisan Peserta Didik Skala Besar**

No	Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Materi	3,90	Baik
2.	Keterbacaan atau bahasa	4,24	Sangat Baik
3.	Ketertarikan dan kepraktisan	4,14	Baik
4.	Kemudahan dalam penggunaan	4,26	Sangat Baik
	Rata-rata Keseluruhan	4,14	Baik

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 7, dapat diketahui bahwa pada aspek materi memperoleh skor rata-rata sebesar 3,90 yang termasuk dalam kategori baik. Aspek keterbacaan atau bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 4,24 yang termasuk ke dalam kriteria sangat baik sehingga dinyatakan praktis. Aspek ketertarikan dan kepraktisan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,14 dengan kriteria baik sehingga dinyatakan praktis. Pada aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,26 dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan praktis. Sementara itu, secara keseluruhan, Kartu Pakota ini memperoleh skor rata-rata 4,14 dengan kriteria baik yang dapat dinyatakan praktis.

**Tabel 8. Hasil Analisis Angket Kepraktisan Guru**

No	Aspek	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Materi	4,75	Sangat Baik
2.	Keterbacaan atau bahasa	4,50	Sangat Baik
3.	Ketertarikan dan kepraktisan	5,00	Sangat Baik
4.	Kemudahan dalam	5,00	Sangat Baik

penggunaan		
Rata-rata Keseluruhan	4,81	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 8, dapat diketahui bahwa pada aspek materi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,75 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek keterbacaan atau bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 4,5 yang termasuk ke dalam kriteria sangat baik sehingga dinyatakan praktis. Aspek ketertarikan dan kepraktisan memperoleh skor rata-rata sebesar 5 dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan praktis. Pada aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh skor rata-rata sebesar 5 dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan praktis. Sementara itu, secara keseluruhan, Kartu Pakota ini memperoleh skor rata-rata 4,81 dengan kriteria sangat baik yang dapat dinyatakan praktis.

**Tabel 9. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran Guru**

Kelas	Persentase Keterlaksanaan	Kriteria
IV A	93%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase	93%	Sangat Baik

**Tabel 10. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran Peserta Didik**

Kelas	Persentase Keterlaksanaan	Kriteria
IV A	87%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase	87%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 9 dan 10, dapat diketahui bahwa pembelajaran guru pada implementasi skala besar memperoleh rata-rata persentase keterlaksanaan 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, keterlaksanaan pembelajaran peserta didik memperoleh rata-rata persentase 87% juga termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan Kartu Pakota ini terlaksana dengan sangat baik sehingga dapat dinyatakan bahwa Kartu Pakota ini praktis.

**Tabel 11. Hasil Analisis Data**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	12.040	.001	5.815	47	.000	26.562	4.568	17.373	35.751
	Equal variances not assumed			5.913	29.503	.000	26.562	4.492	17.381	35.743

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 11 dengan hipotesis yang digunakan yaitu,  $H_0$  diterima jika  $\text{sig} > \alpha$  (0,05) dengan kesimpulan tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Jawa di kelas IV A dan di kelas IV

B dan H1 diterima jika  $\text{sig} < \alpha$  (0,05) dengan kesimpulan Terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Jawa di kelas IV A dan di kelas IV B. Karena nilai Sig. 0,01 lebih kecil dari 0,05, Ho ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Jawa kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan, pada  $\alpha=5\%$ .

Dalam penelitian terdahulu terdapat jenis permainan kartu yang diharapkan siswa mampu membuat kalimat sederhana dari kata-kata yang ada pada kartu (Ratri & Damayanti, 2022), sedangkan penelitian ini memiliki jenis permainan kartu yang memungkinkan siswa memahami dan mengingat kosakata dalam bahasa Jawa Ngoko dan Krama. Sejalan dengan pengertian media pembelajaran menurut Dwi Maryani yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Maryani, 2014), kartu pakota ini dapat digunakan untuk merangsang kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih baik daripada sebelumnya. Media pembelajaran yang bervariasi juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (N. Simbolon et al., 2021), sehingga peserta didik dapat lebih menguasai apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga merupakan salah satu hal penting yang harus ada pada pembelajaran (Luh & Ekayani, 2021). Sehingga peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa kartu pakota untuk menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Kartu Pakota juga terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa Krama pada peserta didik di sekolah dasar. Media kartu pakota yang dikembangkan peneliti di sekolah dasar memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi unggah-ungguh bahasa. Pengembangan ini hanya terbatas pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa sehingga pembaca/peneliti lain yang tertarik dapat mengembangkannya dengan materi yang lain untuk menunjang kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jawa Krama peserta didik.

## KESIMPULAN

Media kartu pakota dinilai oleh ahli materi dan ahli media dengan kategori baik sehingga dinyatakan valid. Kartu pakota dinilai oleh peserta didik dan guru kelas melalui angket kepraktisan/respon dengan kategori sangat baik dan baik. Kualitas media kartu pakota ini dengan kategori tersebut dinyatakan sangat praktis dan praktis. Selain itu, berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran antara guru dan peserta didik memperoleh kategori sangat baik sehingga media kartu pakota dinyatakan sangat praktis. Kartu pakota dinilai memiliki kualitas efektif dari nilai tes peserta didik. Hasil analisis menggunakan SPSS memperoleh kesimpulan bahwa Kartu Pakota dinyatakan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa Krama peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifiyah, K. (2019). Implementasi Bahasa Jawa Ragam Krama Sebagai Upaya Pembinaan Sikap Ta'dzim Siswa. *Skripsi Institusi Agama Islam Negeri Salatiga*. [Http://E-Repository.Perpus.Iainsalatiga.Ac.Id/Id/Eprint/6108](http://E-Repository.Perpus.Iainsalatiga.Ac.Id/Id/Eprint/6108)
- Arda, Sahrul, S., & Darsikin. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii*. 69–77.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Chotimah, C., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa Dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 202.

- 1673 *Pengembangan Media Kartu Pakota (Penguasaan Kosakata) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Krama di Sekolah Dasar – Putri Caesarani Dwi Rahmawati, Wahyu Kurniawati*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7250>
- <https://doi.org/10.23887/Ijee.V3i2.18529>
- Coles, R. (2000). *Perkembangan Moral Anak*. 75.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Isfak, M. A., & Setyawan, B. W. (2022). Representasi Bahasa Jawa Krama Sebagai Bahasa Yang Melambangkan Tindak Kesopanan. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 101. <https://doi.org/10.30595/Mtf.V9i2.13969>
- Kosanke, R. M. (2019). *Pengembangan Media Kartu Bergambar (Berbantuan Google Sites)*. Kosanke, R. M. (2019). *Pengembangan Media Kartu Bergambar (Berbantuan Google Sites)*. 156–164., 156–164.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Jurnal Speed*, 6(2), 18–24.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/Um009v29i12020p088>
- N. Simbolon, I.K. Suartama, & L.P.P. Mahadewi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50. [https://doi.org/10.23887/Jurnal\\_Tp.V11i1.634](https://doi.org/10.23887/Jurnal_Tp.V11i1.634)
- Ningsih Ultari, Yuhasriati, F. D. (2017). Penerapan Media Kartu Kosakata Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Fkip Unsyiah Banda Aceh Ultari Ningsih, Yuhasriati, Dewi Fitriani. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 2(1), 13–23.
- Ratri, R. N. A. R., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Permainan Kartu Kokoma (Kosakata Ngoko Krama) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(9), 2000–2001.
- Saeful Rahmat, P., & Heryani, T. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 101–110.
- Sri, Sulistiani, Purnomo Sukarman. (2016). “*Tantri Basa Klas 4.*”
- Sugiarto. (2016). *濟無no Title No Title No Title*. 4(1), 1–23.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suwito, Sriyanto, A., & Hidayat, A. (2015). Tradisi Dan Ritual Kematian Jawa. *Ibda' Jurnal Kebudayaan Islam*, 13(2n Juli-Desember), 197–216.
- Utami, P., & Welas. (2019). \* 簡超宗1 张永红2 (1, 2. 10(2), 71–76.