

Pengembangan Media *Flash Card* Aksawa Kelas IV SD Negeri 2 Janturan Tahun Ajaran 2025/2026

Yuni Sukartinah , Geyol Sugiyanta, Ratri Shinta Wardhani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Wates.
Jalan KRT Kertodiningrat No. 5, Gunung Gondang, Margosari, Pengasih, Kulon Progo, Daerah Istimewa
Yogyakarta, 55652, Indonesia.
E-mail: yuniunika292@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 9 Februari 2026

Revised: 20 Februari 2026

Accepted: 4 Maret 2026

Keywords:

Aksara Jawa,
Pengembangan Media
Pembelajaran.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flash card* Aksawa pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV di SD Negeri 2 Janturan guna membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang melibatkan ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik kelas IV. Data dikumpulkan dengan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu meliputi tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek uji coba meliputi skala kecil berjumlah 14 peserta didik dan skala besar berjumlah 16 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan ahli media memperoleh skor 88% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli materi memperoleh 82%. Respon peserta didik dan guru mencapai 86,87% dan 92% (sangat praktis). Analisis N-Gain kemampuan membaca dan menulis menunjukkan nilai 0,59 dan 0,56 (kategori sedang). Dengan demikian, media *flash card* Aksawa layak, praktis, dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa.

This study aims to develop Aksawa flash card media in Javanese language learning for grade IV at SD Negeri 2 Janturan to help students improve their reading and writing skills in Javanese script. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model involving media experts, material experts, teachers and grade IV students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. The model used in this study is the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects included a small scale of 14 students and a large scale of 16 students. The results showed that the feasibility test of media experts obtained a score of 88% with a very feasible category, while material experts obtained 82%. Student and teacher responses reached 86.87% and 92% (very practical). N-Gain analysis of reading and writing abilities showed a value of 0.59 and 0.56 (moderate category). Thus, Aksawa flash card media is suitable, practical and effective for use in improving reading and writing skills.



<https://sl1nk.com/7623dyr>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pencapaian tujuan tersebut memerlukan implementasi kurikulum yang mampu memfasilitasi perkembangan kompetensi peserta didik secara optimal. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar mengakomodasi kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Salah satu mata pelajaran dalam kegiatan intrakurikuler adalah muatan lokal yang bertujuan mengembangkan potensi, budaya, dan kearifan lokal sesuai karakteristik daerah (Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014; Rahmawati et al., 2023).

Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan adalah Bahasa Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa tidak hanya berorientasi pada penguasaan kompetensi berbahasa, tetapi juga berperan dalam melestarikan budaya daerah, membangun karakter, serta memperkuat identitas budaya peserta didik (Nurhayati, 2021). Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Jawa adalah aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan warisan budaya yang memiliki nilai historis dan filosofis tinggi serta telah diakui dalam standar *Unicode*, sehingga keberadaannya tetap relevan dalam perkembangan teknologi digital (Prasetyo et al., 2024).

Meskipun demikian, pembelajaran aksara Jawa masih menghadapi berbagai kendala. Peserta didik sering mengalami kesulitan mengenali bentuk huruf, membedakan karakter yang memiliki kemiripan, serta memahami aturan penulisannya (Astutik et al., 2020; Sulistyani, 2020). Penelitian yang lebih mutakhir juga menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan literasi aksara Jawa dipengaruhi oleh terbatasnya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan bentuk aksara secara menarik dan kontekstual (Sari & Wibowo, 2022; Nugroho et al., 2023). Kondisi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar aksara Jawa relatif rendah (Hidayat et al., 2024).

Permasalahan serupa ditemukan di SD Negeri 2 Janturan. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 16 peserta didik kelas IV, sebanyak tujuh peserta didik masih mengalami kesulitan membaca dan menulis aksara Jawa karena belum mampu mengenali bentuk aksara dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 9 Oktober 2024 diketahui bahwa pembelajaran masih memanfaatkan media konvensional berupa papan tulis, buku paket, lembar kerja peserta didik, dan buku *Kawruh Basa Jawa*. Keterbatasan media tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami bentuk maupun cara penulisan aksara Jawa.

Berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Susilowati dan Setiawan (2019) mengembangkan media *flash card* aksara Jawa dan memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* mampu meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa karena mempermudah peserta didik mengenali simbol-simbol visual (Pradana & Santosa, 2020; Lestari et al., 2022). Selain itu, media berbasis kartu visual dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan retensi memori dalam pembelajaran sekolah dasar (Putri et al., 2023; Kurniawan et al., 2024).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan *flash card* sebagai media pengenalan bentuk huruf aksara Jawa. Belum banyak penelitian yang mengembangkan *flash card* yang mengintegrasikan gambar ilustratif sebagai stimulus visual sekaligus petunjuk langkah penulisan aksara Jawa dalam satu media pembelajaran. Padahal, integrasi kedua komponen tersebut berpotensi membantu peserta didik tidak hanya mengenali bentuk aksara, tetapi juga memahami proses penulisannya secara bertahap. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikembangkan melalui media pembelajaran yang lebih inovatif.

Yuni Sukartinah¹, Geyol Sugiyanta², Ratri Shinta Wardhani³

Pengembangan Media *Flash Card* Aksara Kelas IV SD Negeri 2 Janturan Tahun Ajaran 2026/2026, 14(1)

Copyright © 2026, DIKDASTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan ke-SD-an

P-ISSN 2302-6804, E-ISSN 2579-4531

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Flash Card Aksawa yang memadukan gambar ilustratif, bentuk aksara Jawa, serta petunjuk arah penulisan pada setiap kartu. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengintegrasian fungsi media sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa secara simultan melalui penyajian visual yang menarik, sistematis, dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media Flash Card Aksawa yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Janturan.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa **Flash Card Aksawa** untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa peserta didik kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena model ini memberikan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi produk pembelajaran (Walid, 2017).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026. Uji coba skala kecil dilakukan di SD Negeri Tawangsari pada tanggal 3 September 2025, sedangkan uji coba skala besar dilaksanakan di SD Negeri 2 Janturan, Kapanewon Pengasih, pada tanggal 4 dan 9 September 2025.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IV sekolah dasar. Uji coba skala kecil melibatkan 14 peserta didik kelas IV SD Negeri Tawangsari, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 16 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Janturan. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kebutuhan penelitian untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh seorang ahli materi sekaligus ahli media yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Wates.

Prosedur Penelitian

Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE. Tahap *analysis* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan materi aksara Jawa melalui observasi serta wawancara dengan guru kelas IV. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, perancangan desain *Flash Card Aksawa*, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* menghasilkan produk awal yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi sesuai masukan validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba skala kecil dan skala besar untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan media dalam pembelajaran. Tahap *evaluation* dilakukan dengan mengevaluasi seluruh proses pengembangan berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan hasil uji keefektifan sebagai dasar penyempurnaan produk.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, serta saran dan komentar dari validator maupun guru. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dan tes.

Teknik Analisis Data

Data hasil validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan skor *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa setelah menggunakan media

Yuni Sukartinah¹, Geyol Sugiyanta², Ratri Shinta Wardhani³

Pengembangan Media *Flash Card* Aksawa Kelas IV SD Negeri 2 Janturan Tahun Ajaran 2026/2026, 14(1)

Copyright © 2026, DIKDASTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan ke-SD-an

P-ISSN 2302-6804, E-ISSN 2579-4531

Flash Card Aksawa. Analisis *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar berdasarkan selisih skor *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasi sehingga dapat menunjukkan tingkat efektivitas suatu perlakuan (Hake, 1998). Sementara itu, data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, serta saran dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pengembangan media pembelajaran *Flash Card Aksawa* dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil pengembangan pada setiap tahap diuraikan sebagai berikut.

Tahap *Analysis*

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri 2 Janturan masih menggunakan media konvensional berupa papan tulis, buku paket, dan lembar kerja peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali, membaca, dan menulis aksara Jawa. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka sehingga media yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Jawa Fase B. Berdasarkan analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi, dikembangkan media *Flash Card Aksawa* sebagai alternatif media pembelajaran aksara Jawa.

Tahap *Design*

Tahap desain meliputi penyusunan materi, perancangan media, dan penyusunan instrumen penelitian. Materi yang dikembangkan berfokus pada aksara Jawa *nglegena* sesuai capaian pembelajaran kelas IV. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan dua sisi kartu, yaitu bagian depan berisi aksara Jawa beserta gambar ilustratif, sedangkan bagian belakang berisi langkah-langkah penulisan aksara.



Gambar 1. Desain bagian depan *Flash Card Aksawa*



Gambar 2. Desain bagian belakang *Flash Card Aksawa*

Media terdiri atas kartu bergambar, teks menggunakan font Sugo Display, Lovelo, dan font Aksara Jawa, papan penyangga berbentuk segitiga, serta *ring binder* sebagai penghubung antarkartu. Instrumen penelitian yang disusun meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes kemampuan membaca dan menulis aksara

Yuni Sukartinah¹, Geyol Sugiyanta², Ratri Shinta Wardhani³

Pengembangan Media *Flash Card Aksawa* Kelas IV SD Negeri 2 Janturan Tahun Ajaran 2026/2026, 14(1)

Copyright © 2026, DIKDASTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan ke-SD-an
P-ISSN 2302-6804, E-ISSN 2579-4531

Jawa.

Tahap Development

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Validasi Media Flash Card Aksawa

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli materi	82%	Sangat Layak
Ahli media	88%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, media memperoleh kategori sangat layak baik dari aspek materi maupun media. Saran perbaikan dari validator meliputi penyempurnaan ilustrasi gambar agar lebih sesuai dengan aksara Jawa serta penambahan keterangan pada beberapa kartu untuk membedakan bunyi vokal "a" dan "o". Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan.

Tahap Implementation

Implementasi dilakukan melalui uji coba skala kecil dan skala besar. Hasil kepraktisan media berdasarkan respons guru dan peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Skala Kecil	Kategori	Skala Besar	Kategori
Peserta didik	87,85%	Sangat Praktis	86,87%	Sangat Praktis
Guru	90%	Sangat Praktis	92%	Sangat Praktis

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa media *Flash Card Aksawa* memperoleh kategori sangat praktis baik berdasarkan respons guru maupun peserta didik pada kedua tahap uji coba. Keefektifan media diukur menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan skor *N-Gain*. Hasil analisis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3.
Hasil Uji Keefektifan Media

Aspek Kemampuan	N-Gain	Persentase	Kategori
Membaca aksara Jawa	0,59	59%	Cukup Efektif
Menulis aksara Jawa	0,56	56%	Cukup Efektif

Berdasarkan Tabel 3, penggunaan media *Flash Card Aksawa* mampu meningkatkan kemampuan membaca maupun menulis aksara Jawa. Nilai *N-Gain* pada kedua aspek berada pada kategori cukup efektif, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respons pengguna, serta hasil uji coba. Evaluasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Revisi akhir dilakukan dengan memperbaiki ilustrasi gambar agar lebih representatif terhadap bentuk aksara *nglegena* serta menambahkan petunjuk penulisan pada beberapa kartu. Setelah revisi, media *Flash Card Aksawa* dinyatakan siap digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* Aksawa yang dikembangkan melalui model ADDIE memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa pada materi aksara Jawa *nglegena*. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi sebesar 82% dan ahli media sebesar 88%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, tampilan visual, dan komponen media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan berupa penyempurnaan ilustrasi gambar agar lebih representatif terhadap bentuk aksara Jawa serta penambahan keterangan pada beberapa kartu untuk membedakan bunyi vokal "a" dan "o". Perbaikan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE mampu menghasilkan media yang memenuhi standar kelayakan baik dari aspek isi maupun desain pembelajaran, sebagaimana juga ditunjukkan pada berbagai penelitian pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Kepraktisan media terlihat dari hasil uji coba skala kecil maupun skala besar. Pada uji coba skala kecil, respons peserta didik mencapai 87,85%, sedangkan respons guru mencapai 90%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hasil yang relatif konsisten juga diperoleh pada uji coba skala besar dengan persentase respons peserta didik sebesar 86,87% dan respons guru sebesar 92%. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2015) yang menyatakan bahwa *flash card* merupakan media visual yang mampu menarik perhatian peserta didik melalui penyajian gambar dan simbol secara sederhana sehingga mempermudah pemahaman konsep. Selain itu, Pardede (2014) menjelaskan bahwa *flash card* dapat meningkatkan daya ingat karena informasi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Indarwati dan Musyadad (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Keefektifan media ditunjukkan melalui hasil analisis *N-Gain*, yaitu sebesar 0,59 (59%) pada kemampuan membaca dan 0,56 (56%) pada kemampuan menulis, yang keduanya berada pada kategori cukup efektif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Flash Card* Aksawa membantu peserta didik mengenali bentuk huruf, memahami cara membaca, sekaligus mempelajari langkah-langkah penulisan aksara Jawa secara sistematis. Penyajian ilustrasi visual yang dipadukan dengan petunjuk arah penulisan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan bentuk aksara dengan bunyi serta cara penulisan. Temuan ini didukung oleh penelitian Yuananda et al. (2024) menjelaskan bahwa media berbasis gambar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung perkembangan kemampuan literasi melalui penyajian visual yang menarik dan kontekstual.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Susilowati dan Setiawan (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa. Penelitian ini memperkuat temuan Pradana dan Santosa (2020) bahwa karakteristik *flash card* yang praktis, mudah digunakan, dan menarik secara visual dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Media *Flash Card* Aksawa tidak hanya menampilkan bentuk aksara Jawa, tetapi juga mengintegrasikan gambar ilustratif sebagai stimulus visual dan panduan langkah penulisan pada setiap kartu. Integrasi kedua komponen tersebut memungkinkan peserta didik mempelajari kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, sistematis, dan bermakna. Kebaruan ini memperluas pemanfaatan media *flash card*, yang sebelumnya lebih banyak difokuskan pada pengenalan simbol atau huruf, menjadi media yang juga memfasilitasi keterampilan menulis melalui petunjuk penulisan yang terstruktur.

Yuni Sukartinah¹, Geyol Sugiyanta², Ratri Shinta Wardhani³

Pengembangan Media *Flash Card* Aksawa Kelas IV SD Negeri 2 Janturan Tahun Ajaran 2026/2026, 14(1)

Copyright © 2026, DIKDASTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan ke-SD-an

P-ISSN 2302-6804, E-ISSN 2579-4531

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media *Flash Card* Aksawa dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar, khususnya pada materi aksara Jawa *nglegena*. Media ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi aksara Jawa melalui pembelajaran yang lebih visual, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat temuan-temuan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar (Indarwati & Musyadad, 2021; Yuananda et al., 2024).

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Flash Card Aksawa* untuk materi aksara Jawa *nglegena* pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD Negeri 2 Janturan yang memadukan bentuk aksara, gambar ilustratif sebagai stimulus visual, serta panduan arah penulisan untuk membantu peserta didik dalam membaca dan menulis aksara Jawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (82%) dan ahli media (88%), serta memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik pada uji coba skala kecil maupun skala besar. Selain itu, hasil uji keefektifan menggunakan skor *N-Gain* menunjukkan peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa sebesar 59% dan kemampuan menulis sebesar 56%, yang keduanya termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, *Flash Card Aksawa* layak, praktis, dan cukup efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dalam bentuk digital atau interaktif serta mengujicobakannya pada cakupan subjek yang lebih luas agar diperoleh temuan yang semakin komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 2 Janturan, guru kelas IV, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan izin, berpartisipasi, dan mendukung pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreyani, D. Y., Suyitno, & Prasetyo, S. A. (2025). Pengembangan media kartu aksara lepasan bagi pembelajaran Bahasa Jawa di fase B. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 286–296. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9820>
- Arifah. (2025). Keefektifan media *flash card* bagi kompetensi penulisan aksara Jawa dasar siswa kelas III SD Negeri 4 Tunggak Kabupaten Grobogan. *Indonesian Journal of Elementary School*.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Astutik, L. S., Agustin, U. L., & Suwandayani, B. I. (2020). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar aksara Jawa di sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 8(8), 79–87.
- Candra, P. D., Hendratno, H., & Sukartiningsih, W. (2025). Flash card learning media to improve Javanese writing skills in elementary school. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1034–1043. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1461>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66*(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Ilfa, Y., & Kinesti, R. D. A. (2025). Penerapan media *flash card* pada pembelajaran Bahasa Jawa di MI Unggulan Sunan Kudus. *YASIN*, 5(4), 3015–3030. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5910>

Yuni Sukartinah¹, Geyol Sugiyanta², Ratri Shinta Wardhani³

Pengembangan Media *Flash Card* Aksawa Kelas IV SD Negeri 2 Janturan Tahun Ajaran 2026/2026, 14(1)

Copyright © 2026, DIKDASTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan ke-SD-an

P-ISSN 2302-6804, E-ISSN 2579-4531

- Indarwati, D., & Musyadad, F. (2021). Urgensi media pembelajaran audio visual pada hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar. DIKDASTIKA: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 7(1).
- Maharani, I. F., Rahmawati, M. R., & Attalina, S. N. C. (2025). Peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *flash card* materi aksara Jawa di SDN 3 Jambu. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(2), 240–247.
<https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i2.622>
- Nurhayati. (2021). *Pembelajaran Bahasa Jawa sebagai upaya pelestarian budaya daerah*. Deepublish.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. Universitas Negeri Surabaya.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sulistiyani. (2020). Upaya meningkatkan keterampilan menulis huruf Jawa melalui diskusi kelompok berbantu kartu huruf pada peserta didik kelas VI SD 1 Prambanan Kidul Kudus. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 240–250.
- Susilowati, G., & Setiawan, D. (2019). Pengembangan media *flash card* aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. *Joyful Learning Journal*, 8(3).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Viola, M. P., Azalea, T. S., Wahyuningsih, F., Candra, A. E., Afifah, N. N., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). Implementasi media *Flashcard UNO* dalam pembelajaran materi aksara Jawa kelas 3B SD Negeri Wates 01. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 395–402.
<https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.375>
- Walid, M. I. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis GeoGebra dengan model ADDIE pada materi geometri kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar* (Skripsi). UIN Alauddin Makassar.
- Yuananda, R. H., Musyadad, F., & Utaminingtyas, S. (2024). Manfaat media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar. DIKDASTIKA: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 10(1).