

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era saat ini pendidikan masih mempunyai masalah, seperti lemahnya proses pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik. Pembelajaran yang menarik tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Guru harus mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, variatif dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik pula.<sup>2</sup> Dalam Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 Pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa pengalaman yang berkembang di unit pendidikan harus dilakukan secara cerdas, bermanfaat, menyenangkan, menguji, dan siap membangkitkan siswa untuk berpartisipasi secara efektif dan memberikan ruang untuk mengemudi, imajinasi, dan otonomi sesuai minat, keterampilan dan kemajuan fisik dan mental siswa.<sup>3</sup>

Menurut Sadiyah & Afriansyah dalam Putri, minat merupakan suatu bentuk kebutuhan atau keinginan seseorang terhadap suatu benda ataupun kegiatan tertentu sehingga munculnya perasaan suka atau tertarik terhadap hal itu, serta sikap yang baik dan memperhatikan guru saat melakukan proses pembelajaran menjadi satu hal bukti bahwa siswa tersebut memiliki minat dalam pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, minat menjadi pendukung yang sangat penting dalam kegiatan. Dalam hal ini, tentunya perhatian terhadap siswa untuk memperoleh keberhasilan belajar dapat dilihat melalui faktor dari minat belajar siswa.<sup>4</sup> Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.<sup>5</sup> Menurut Paul dalam Kpolovie, Joe, & Okoto, berpendapat bahwa minat dapat dilihat

---

<sup>2</sup> Femmy Angreany dan Syukur Saud, Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar, *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Vol. 1 No. 2, (2017), h. 140.

<sup>3</sup> Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1

<sup>4</sup> Wafiq Andriani Putri, Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika* Vol 02, No 02, hal 124.

<sup>5</sup> Erlando Doni Sirait, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, No. 1 (2016): hal 37.

sebagai keadaan keterlibatan psikologis, yang dialami pada saat itu, dan juga kecenderungan untuk terlibat berulang kali dalam ide, peristiwa, atau objek tertentu seiring berjalannya waktu. Minat sekaligus mendiversifikasi pengalaman seseorang dan memfokuskan pengalamannya; terkemuka agar ia memperhatikan hal-hal tertentu saja dan tidak memperhatikan hal-hal lain yang cenderung merangsang perhatian seseorang. Minat berfungsi sebagai dorongan menuju sesuatu yang baru, menarik, dan eksotik, keduanya dorongan untuk mendekati atau terlibat dalam peristiwa-peristiwa tertentu dan dorongan untuk menghindari peristiwa-peristiwa tertentu terletak pada ranah minat.<sup>6</sup>

Dari ini, dapat diasumsikan bahwa hal yang paling menarik yang didukung dalam melakukan latihan belajar adalah sensasi kegembiraan atau minat selangit dalam sebuah artikel. Hipotesis pembelajaran Sibernetik berpendapat bahwa pengalaman tumbuh sangat penting, tetapi yang utama adalah bagaimana sistem data ditangani sehingga siswa dapat belajar karena data akan menentukan pengalaman pendidikan, karena tidak ada pengalaman tumbuh yang optimal untuk semua situasi serta semua tergantung pada keadaan dan situasi masing-masing.<sup>7</sup>

Minat didalam proses belajar adalah suatu aspek dalam psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada keterpaksaan. Minat belajar mempunyai peran yang sangat besar terhadap pelajar karena minat belajar ini merupakan salah satu kunci keaktifan seorang pelajar dengan ada minat belajar yang tinggi maka pelajar tersebut akan memiliki keaktifan yang berasal dari dalam diri nya sendiri.<sup>8</sup> Mengingat hasil wawancara pertemuan di SDN Jambangan, peneliti menemukan beberapa persoalan yang terjadi di kelas III, antara lain siswa benar-benar menghadapi tantangan selama belajar bahasa jawa, khususnya dalam materi muatan aksara Jawa, hal ini dengan alasan tidak adanya aset pembelajaran selain buku pengganti yang

---

<sup>6</sup> Peter James Kpolovie, Andy Igho Joe, dan Tracy Okoto, Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School, *International Journal of Humanities Social Sciences and Education* Vol. 1, Issue 11, 79.

<sup>7</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. (Sleman: CV. Budi Utama, 2017). hal. 26

<sup>8</sup> Rina Dwi Muliani dan Arusman, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik, *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* Vol. 2, No.2, hal. 134

diberikan oleh otoritas publik atau pemerintah. Peneliti juga Berdasarkan hasil wawancara di SDN Jambangan, peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi di kelas III, diantaranya peserta didik masih mengalami kesulitan saat pelajaran Bahasa Jawa khususnya di materi aksara jawa, ini dikarenakan tidak ada sumber belajar selain buku siswa yang diberikan oleh pemerintah. Guru juga belum maksimal dalam penggunaan media, dibuktikan dengan sesekali guru mencetak huruf aksara jawa dan ditempel di papan tulis untuk memudahkan siswa saat pelajaran dimulai. Guru juga memaparkan bahwa kesulitan ini disebabkan karena Bahasa Jawa bukan bahasa yang sehari-hari peserta didik gunakan, sehingga sedikit sulit jika dijelaskan ke siswa. Dari kesulitan diatas membawa siswa merasa lelah dan kurang bersemangat karena pembelajaran yang kurang berbeda dan variatif.<sup>9</sup>

Media pembelajaran saat pelajaran aksara jawa sangat perlu karena dengan adanya media pembelajaran menjadikan proses kegiatan belajar mengajar(KBM) lebih efektif, serta untuk memudahkan siswanya dalam memahami pelajaran yang diberikan, dengan adanya media tentunya mampu meningkatkan semangat siswa dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, siswa juga lebih mudah dalam memahami suatu materi, sayangnya dari pihak lembaga atau sekolah tidak menyediakan media penunjang pembelajaran. Dulu pernah ada semacam penelitian yang melibatkan setiap guru untuk membuat media pembelajaran yang akan dinilai oleh kepala sekolahnya, media yang akan dinilai itu adalah hasil dari kreativitasan guru di SDN Jambangan. Biasanya untuk pelajaran Bahasa Jawa materi aksara jawa guru menggunakan semacam kuis angka dan huruf jawa yang menggunakan media papan tulis. Di SDN Jambangan ini juga belum mempunyai aturan untuk setiap siswa mempunyai buku pepak aksara jawa, hal ini semakin membuat guru kesulitan dalam mengajar, terlebih saat menulis aksara jawa, siswa mengalami kesulitan dalam menulisnya ditandai dengan tulisan yang belum jelas, serta siswa juga masih belum bisa membedakan aksara satu dengan aksara yang lain.<sup>10</sup>

Berdasarkan beberapa masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar menjadikan pengajaran akan lebih menarik

---

<sup>9</sup> Agustin Kurnita Sari, wawancara dengan guru kelas III, SDN Jambangan, Rabu 13 September 2023

<sup>10</sup> Ratna Puspitasari, wawancara dengan guru kelas IV, SDN Jambangan Rabu 13 September 2023

perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar yang maksimal, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan menyanyikan.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, misalnya media pembelajaran interaktif aplikasi pengenalan aksara Jawa Berbasis Android dari pengembangan media yang dilakukan oleh R. H. Kusumodestoni dkk.<sup>11</sup> Media Kotak Pinter aksara jawa (PIRAWA) yang dikembangkan oleh Sinta Dina Afiana dkk.<sup>12</sup> Model pembelajaran Jigsaw dengan media kartu aksara yang dikembangkan oleh Lestari Joeniarni dan Mulyoto Mulyoto .<sup>13</sup> Media Karsawa (Kartu aksara Jawa) yang dikembangkan oleh Desti Ariani dan Heru Subrata.<sup>14</sup> Pengembangan Aplikasi Android Sinau aksara jawa yang dikembangkan oleh Emy Diah Aprilianti dkk.<sup>15</sup>

Dari beberapa paparan diatas bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa salah satunya adalah menggunakan media, yang bisa berupa media visual, media audio dan media audio visual. Terkait hal tersebut Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para siswa. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar. Pendapat lain menjelaskan kegunaan media pembelajaran adalah salah satu kiat dalam menghindari

---

<sup>11</sup> R H Kusumodestoni, dkk, Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Android Dengan Menggunakan Algoritma Flisher Yates Suffle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Informatika*, 2021.

<sup>12</sup> Sinta Dina Afiana, Mira Azizah, dan Ervina Eka Subekti, Pengembangan Media Kotak Pinter Aksara Jawa (PIRAWA) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023).

<sup>13</sup> Lestari Joeniarni dan Mulyoto Mulyoto, Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 10, no. 1 (2022).

<sup>14</sup> Desti Ariani dan Heru Subrata, Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar *JPGSD* Vol. 08 No. 01( 2020) 154-164.

<sup>15</sup> Emy Diah Aprilianti dan Wawan Priyanto, Pengembangan Aplikasi Android Sinau Aksara Jawa Untuk Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol. 4 No. 3 (2022).

kejujutan dalam belajar bahasa asing, khususnya media elektronik yang bersifat visual, audio, dan audio visual.<sup>16</sup>

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampaian pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut.<sup>17</sup> Berdasarkan konsep ini, peran guru adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Guru mempersepsi diri berhasil dalam pekerjaannya apabila dia dapat menuangkan pengetahuan sebanyak-banyaknya ke kepala siswa dan siswa dipersepsi berhasil apabila mereka tunduk menerima pengetahuan yang dituangkan guru kepada mereka.<sup>18</sup>

Hasil penelitian dari Annisa Ayu Mauludin dan Heru Subrata, yang telah dikembangkan layak digunakan, dibuktikan dengan hasil kevalidan media menunjukkan persentase angka sebesar 87,5% yang dikategorikan sangat valid, sedangkan hasil validasi materi menunjukkan persentase angka sebesar 95,3% yang menunjukkan sangat valid, sehingga media Ropantar dikatakan valid.<sup>19</sup> Hasil penelitian dari Kunthi Puspitasari, mendapatkan hasil yang valid dibuktikan dengan ahli media memberikan penilaian pada validasi tahap keempat memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kriteria “sangat baik”.<sup>20</sup> Hasil penelitian dari Dinarum Osi Fardani, dkk, Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Papan Ular Tangga aksara Jawa (Palu Andha Aja), melalui hasil angket respon siswa saat uji coba produk dan uji pemakaian produk diperoleh persentase 96% dan

---

<sup>16</sup> Siti Mahmudah, Media Pembelajaran Bahasa Arab *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 20, No. 01 (2018).

<sup>17</sup> Tejo Nurseto, Membuat Media Pembelajaran yang Menarik *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, No. 1 (012).

<sup>18</sup> Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, No. 1 (2018).

<sup>19</sup> Annisa Ayu Mauludin dan Heru Subrata, Pengembangan Media Ropantar (Roda Panah Putar) untuk Pembelajaran Menulis aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar *JPGSD*. Vol. 08 No.01 (2020),hal 166.

<sup>20</sup> Kunthi Puspitasari, Pengembangan Media Pembelajaran Kertu Gladen Aksara Jawa Untuk Kelas IV SDN Kotagede I *Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 18 Tahun ke-5 (2016).

98.8% dengan kategori nilai “A” yang mana nilai ini termasuk kriteria sangat baik.<sup>21</sup> Hasil penelitian oleh Genjek Susilowati dan Deni Setiawan yang telah dikembangkan layak digunakan dibuktikan dengan berdasarkan penilaian pendidik sebesar 96.2% (Sangat Baik), respon peserta didik sebesar 75.7% (Baik).<sup>22</sup> Hasil penelitian dari Desti Ariani, dkk, yang telah dikembangkan layak digunakan dibuktikan dengan hasil kevalidan media Karsawa mendapat persentase 90,38 % (sangat valid) dan validasi materi mendapat persentase 96,7 % (sangat valid). Kepraktisan media diperoleh dari angket guru mendapat persentase 91,67 % dan angket respon siswa sebesar 87,72 % (sangat praktis).<sup>23</sup> Perbedaan penelitian dahulu dengan penelitian ini adalah penelitian ini terdapat *Quick Response Code (QRCode)* yang berisi video cara menulis dan penyebutan dalam aksara jawa, serta media *flashcard* yang berukuran 10 cm x 15 cm memudahkan siswa untuk melihat baik yang ada didepan atau belakang.

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *flashcard* aksara Jawa untuk pendidikan dasar dinyatakan layak dan terbukti berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Peneliti juga mengembangkan *flashcard* aksara jawa karena sumber belajar untuk mata pelajaran bahasa Jawa kurang untuk mendukung tujuan pembelajaran. Keuntungan dari membuat *flashcard* aksara jawa yang dilakukan oleh peneliti adalah bahwa *flashcard* aksara Jawa direncanakan dengan gambar dan berbagai campuran yang direncanakan benar-benar memikat tertarik saat terlibat dalam setiap pembelajaran. *Flashcard* konten Jawa ini dilengkapi dengan *Quick Response Code (QR Code)* yang berisi rekaman tentang metode yang paling mahir untuk menulis dan menentukan dalam aksara jawa sehingga normal untuk bekerja dengan pendidik dan siswa dalam pengalaman pendidikan.

Dari uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Aksara Jawa Berbasis *Quick Response Code (QR***

---

<sup>21</sup> Dinarum Osif Fardani, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ular Tangga Aksara Jawa (PaluU Andha Aja) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V, Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 9 No. 6 (2020).

<sup>22</sup> Genjek Susilowati dan Deni Setiawan, Pengembangan Media *Flashcard* Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis *Joyful Learning Journal*, 8 (3) (2019).

<sup>23</sup> Desti Ariani dan Heru Subrata, “Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar”, *JPGSD*. Vo. 08 No. 01 (2020).

## **Code) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Jambangan Kabupaten Kediri”.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *Flashcard* aksara Jawa berbasis *Quick Response Code (QR Code)* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Jambangan Kabupaten Kediri ?
2. Bagaimana kelayakan media *Flashcard* aksara Jawa berbasis *Quick Response Code (QR Code)* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Jambangan Kabupaten Kediri ?
3. Bagaimana keefektifan media *Flashcard* aksara Jawa berbasis *Quick Response Code (QR Code)* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Jambangan Kabupaten Kediri ?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *flashcard* aksara Jawa berbasis *Quick Response Code (QR Code)* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Jambangan Kabupaten Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* aksara Jawa berbasis *Quick Response Code (QR Code)* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Jambangan Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *flashcard* aksara Jawa berbasis *Quick Response Code (QR Code)* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Jambangan Kabupaten Kediri.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk atau Detail item adalah jenis keterbukaan yang pasti terhadap sesuatu yang akan dibuat oleh para ahli. Item yang dibuat dalam penelitian ini adalah media

*flashcard* aksara Jawa siswa kelas III. Spesifikasi media *flashcard* aksara Jawa yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media *flashcard* dikembangkan untuk menambah pemahaman, menarik minat peserta didik, dalam mempelajari aksara Jawa sehingga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Konsep *flashcard* aksara Jawa

*Flashcard* ini dilengkapi dengan aksara Jawa dan aksara latin yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di SDN Jambangan Kabupaten Kediri. Kelebihan produk ini dilengkapi *Quick Response Code (QR Code)* yang berisi video cara menulis dan penyebutan dalam aksara Jawa.

a. Sistematis

- 1) *Flashcard* ini berisi aksara Jawa, aksara latin, cara baca dan juga cara menulis aksara Jawa dalam memahami materi yang dipelajari.
- 2) Penyusunan bahasa dalam *flashcard* disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.
- 3) Media *flashcard* juga dilengkapi dengan bagian bawah kartu adalah teks atau pesan dari suatu objek di atasnya
- 4) *Flashcard* ini dimodifikasi sebegus mungkin dengan warna yang bervariasi supaya siswa tidak bosan menerima materi pembelajaran.
- 5) *Flashcard* dilengkapi *Quick Response Code (QR Code)* pada bagian pojok kanan bawah yang berisi video cara menulis dan penyebutan dalam aksara Jawa yang bisa diakses siswa maupun guru.
- 6) *Flashcard* akan diterapkan pada siswa kelas III SD.
- 7) Terdapat buku pedoman penggunaan media, sebagai pelengkap penggunaan media *flashcard* dengan ukuran 15 cm x 21 cm.
- 8) Lembar latihan pelengkap media, dengan ukuran 30 cm x 30 cm.

b. Bahan *Flashcard*

- 1) Media pembelajaran *flashcard* Terbuat dari plastik *Ultraviolet(UV) print*. Plastik bahan dasar pembuatan KTP ini memiliki bahan yang kuat namun berbobot ringan, serta bahan yang tahan lama dan mudah dibawa kemana-mana.



- 2) *Flashcard* dibuat dengan sejumlah 20 sejumlah aksara Jawa yang akan dijadikan media Pembelajaran.
- 3) *Flashcard* dibuat dengan ukuran 10 cm x 15 cm

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan produk ini didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik kelas III SDN Jambangan Kabupaten Kediri. Hasil wawancara ini semua sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### 1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penjelasan yang diberikan kepada siswa tidak ada, sehingga membutuhkan media yang menarik untuk lebih menarik, sehingga sangat bermanfaat bagi siswa dalam belajar aksara Jawa.
- b. Media *flashcard* ini dapat menambah wawasan dan pemahaman pelafalan dan penulisan.
- c. Media *flashcard* ini adalah aset pembelajaran yang memberikan wawasan yang terlibat kepada siswa menggunakan menghubungkan dengan presentasi dan pemberitahuan video dan menulis yang dapat di *scan* menggunakan *Quick Response Code (QR Code)*.

##### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian ini difokuskan pada materi pengembangan produk Media *flashcard* digunakan untuk aksara Jawa kelas III.
- b. Penelitian ini terbatas pada pengiriman produk yang digunakan untuk membantu atau mendukung pembelajaran siswa, wali kelas sebatas menghasilkan produk yang digunakan untuk menunjang atau mendukung pembelajaran peserta didik kelas III di SDN Jambangan Kabupaten Kediri.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Selanjutnya diperkenalkan beberapa penelitian sebelumnya yang telah menciptakan media *flashcard* untuk memperkuat pengembangan media yang dilakukan

oleh para ilmuwan, sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis <sup>24</sup>	Metode penelitian (RnD), membuat media <i>flashcard</i> aksara jawa	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video cara menulis dan pelafalan dalam aksara jawa.	Media <i>flashcard</i> aksara Jawa layak dan efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa terhadap hasil belajar siswa.
2	Pengembangan Media ROPANTAR (roda panah putar) untuk Pembelajaran Menulis aksara jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Model pengembangan ADDIE, membuat media pembelajaran aksara jawa,	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video cara menulis dan penyebutan dalam aksara jawa.	Kepraktisan media Ropantar (Roda Panah Putar) untuk pembelajaran menulis aksara jawa siswa kelas IV sekolah dasar
3	Pengembangan media pembelajaran kertu gladhen aksara jawa pembelajaran kelas IV SD <sup>25</sup>	Membuat media pengembangan aksara jawa untuk siswa SD	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video cara menulis dan penyebutan dalam aksara jawa, tidak meneliti minat belajar siswa.	Media kertu gladhen aksara jawa layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi menulis aksara Jawa untuk siswa kelas IV
4	Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Android Dengan Menggunakan Algoritma Fisher Yates Suffle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa <sup>26</sup>	Menggunakan metode ADDIE, meningkatkan minat belajar siswa SD	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video cara menulis dan penyebutan dalam aksara jawa.	Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Android Dengan Menggunakan <i>Algoritma Fisher Yates Suffle</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.
5	Pengembangan Media Kotak Pinter Aksara Jawa (PIRAWA) Pada	Metode <i>Research and Development</i> (RnD), media untuk pelajaran bahasa	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video	Media Kotak Pirawa yang dikembangkan dinyatakan layak

<sup>24</sup> Genjek Susilowati dan Deni Setiawan, Pengembangan Media Flashcard Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis *Joyful Learning Journal*, 8 (3), (2019)

<sup>25</sup> Kunthi Puspitasari, Pengembangan Media Pembelajaran Kertu Gladen Aksara Jawa Untuk Kelas IV SDN Kotagede I, *Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 18 Tahun ke-5(2016).

<sup>26</sup> R H Kusumodestoni dkk., Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Android Dengan Menggunakan Algoritma Fisher Yates Suffle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa *JURNAL INFORMATIKA*, Vol.8 No.1 April 2021

	Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang <sup>27</sup>	jawa di materi aksara jawa	cara menulis dan penyebutan dalam aksara jawa.	dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
6	Penerapan model pembelajaran jigsaw dengan media kartu aksara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar keterampilan menulis aksara jawa. <sup>28</sup>	Mengembangkan media kartu aksara, metode Research and Development (RnD).	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video cara menulis dan penyebutan dalam aksara jawa.	
7	Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III. <sup>29</sup>	Model pengembangan ADDIE,	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video cara menulis dan pelafalan dalam aksara jawa.	Media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi sebesar 98.30%, oleh ahli media 96.65
8	Pengembangan Aplikasi Android Sinau Aksara Jawa Untuk Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Model pengembangan ADDIE, media aplikasi android	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video cara menulis dan pelafalan dalam aksara Jawa	Media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi sebesar 98.30%, oleh ahli media 96.65
9	Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar <sup>30</sup>	Digunakan untuk siswa SD	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video cara menulis dan pelafalan dalam aksara Jawa	Sangat layak dengan persentase nilai dari ahli materi sebesar 100% dan persentase ahli media sebesar 95%.
10	Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) Dalam	Media kartu Media kartu aksara jawa,	Tidak memiliki <i>Quick Response Code (QR Code)</i> yang berisi video	Siswa mengalami peningkatan nilai diatas Kriteria

<sup>27</sup> Sinta Dina Afiana, dkk, Pengembangan Media Kotak Pinter Aksara Jawa (Pirawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (19 Juli 2023): 6063–72.

<sup>28</sup> Lestari Joeniarni dan Mulyoto Mulyoto, Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 10, no. 1 (24 Oktober 2022): 72–80

<sup>29</sup> Desti Ariani dan Heru Subrata, Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar *JPGSD*, Vol. 06 No. 05 (2018), 829 - 838.

<sup>30</sup> Rizka Istianah dan Novi Setyasto, Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 3 (12 Juli 2023): 437–50.

Keterampilan Menulis Aksara Jawa. <sup>31</sup>		cara menulis dan pelafalan dalam aksara Jawa	Ketuntasan Belajar (KKB)
---	--	--	--------------------------

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah dalam penelitian ini menggunakan media *flashcard*, jenis penelitian (*Rnd*) model pengembangan ADDIE, serta didalam penelitian terdahulu tidak terdapat *Quick Response Code (QR Code)* yang berisi video cara menulis dan pelafalan dalam aksara Jawa.

## H. Definisi Istilah

Untuk tidak salah menilai istilah atau semboyan yang digunakan oleh para ilmuwan, memberikan batasan istilah berikut dianggap penting sebagai berikut :

### 1. *Flashcard*

*Flashcard* merupakan kartu *flash* dua sisi bagus untuk menghafal dan mengulang, ada banyak orang dewasa yang memberi anak mereka waktu untuk belajar dari mereka mengenal nama huruf, angka, hewan, buah, dan informasi dasar umum lainnya.<sup>32</sup> Kartu *flash* mempunyai banyak fungsi dan sepertinya dapat digunakan oleh guru dalam bidang kosa katakegiatan mengajar. Secara khusus, mereka digunakan untuk membantu pelajar dalam mempelajari kosakata. Secara teoritis, *flashcard* diartikan sebagai karton yang berisi sebuah kata atau gambar sederhana di atasnya. Huruf-huruf pada kartu *flash* harus terlihat dan cukup besar untuk memastikan semua Untuk orang duduk di depan atau belakang kelas dapat melihat huruf-huruf pada kartu.<sup>33</sup> Menurut Derek Rowantree fungsi *flashcard*, diantaranya: a) Mengulang apa yang terjadi, b) Menyediakan stimulus belajar, c) Mengaktifkan respon siswa, dan d) Memberikan balikan dengan segera.<sup>34</sup> Sedangkan kekurangan dalam penggunaan *flashcard* yaitu: a. Hanya bisa digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil b.

<sup>31</sup> Ria Novita Sari dan Heru Subrata, Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa *JPGSD*. Vol. 06 No. 05 (2018).

<sup>32</sup> Nurul Husna Saragih dan Kamtini, The Effect of Flashcard Learning Media in Developing Cognitive Children Aged 5-6 Years in Al-Mauizhah Kindergarten, Silau Jawa Village, Bandar Pasir Mandoge District, Academic Year 2022/2023 *Indonesian Journal of Advanced Research* 2, no. 8 (31 Agustus 2023): 1099.

<sup>33</sup> Saeed Mohammadnejad, dkk, Reactivating EFL Learners' Word Knowledge by Means of Two Techniques: Flashcards versus Wordlists *International Journal of Linguistics* 4, no. 4 (2012): 398.

<sup>34</sup> Nafsiah Hafidzoh Rahman dkk, Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab, *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 102.

Memerlukan perawatan yang harus teliti karena dikhawatirkan kartu akan hilang atau tercecer. c. Menuntut penataan ruang yang baik.<sup>35</sup>

## 2. Minat Belajar Peserta Didik

Djamarah Syaiful dalam Ahmad, Ilato, R.Payu, berpendapat bahwa minat adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu. Minat belajar juga merupakan tenaga penggerak yang dipercaya ampuh dalam proses belajar. Oleh sebab itu, sudah semestinya pengajaran memberi peluang yang lebih besar bagi perkembangan minat seorang peserta didik. Minat erat sekali hubungannya dengan perasaan suka dan tidak suka, tertarik atau tidak tertarik.<sup>36</sup>

## 3. Aksara Jawa

Aksara jawa atau huruf jawa adalah huruf yang menggunakan teks bahasa Jawa satu dari aksara tradisional lainnya di Indonesia yang digunakan untuk menulis di berbagai subyek diantaranya buku, catatan, dan lain sebagainya, aksara jawa mempunyai nama lain yaitu Hanacaraka atau Carakan.<sup>37</sup> Menurut Soewardi dalam Hartiyani dkk, berpendapat bahwa jumlah aksara atau huruf pada Hanacaraka berjumlah 20 buah.<sup>38</sup>

## 4. *Quick Response Code (QR Code)*

*Quick Response Code* atau yang biasa dikenal dengan *QR Code* adalah *image* berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya. Rouillard dalam Ardhi, berpendapat bahwa keunggulan dari *QR Code* adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertical. Oleh karena itu,

<sup>35</sup> Rika Partikasar dkk, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain *Flashcard* Subaca Di PAUD AL- Anisa Bentiring Kota Bengkulu, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(4), 12.

<sup>36</sup> Novita Ahmad, dkk, Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa, *Jambura Economic Educational Journal*, Vo Vol. 2 No. 2 (2020).hal.72-73

<sup>37</sup> Tommy Rahardjo, dkk, Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X SMK Negeri 5 Malang, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol 2 No (3), (2019) hal 197.

<sup>38</sup> Selvi Dwi Hartiyani dkk, Aplikasi Multimedia Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar, *Edusainte, Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, Vol. 10 No. 2 (2023), hal. 681.

*QR Code* dapat menampung informasi lebih banyak dibandingkan dengan *barcode* satu dimensi.<sup>39</sup>

#### 5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Suryobroto dalam Astini dan Purwati, pada masa usia sekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah di didik dari pada masa sebelum dan sesudahnya. Beberapa karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu:

- a. Senang bermain.
- b. Senang bergerak.
- c. Senang bekerja dalam kelompok.
- d. Senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Peserta didik kelas III rata-rata berusia 8-9 tahun. Menurut Piaget, pada usia itu siswa mental berada dalam kegiatan substansial. Penggunaan hipotesis Piaget menyatakan bahwa pada tahap fungsional substansial anak-anak sudah dapat mencurigai secara cerdas namun membutuhkan hal-hal besar untuk mendukung pemikiran mereka . Dengan cara itu siswa akan lebih efektif memahami materi yang diajarkan.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas suatu proses pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk aktif mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun kelompok.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Ridal Ardhi, Geovanne Farell, Perancangan *Website Point of Sales* menggunakan Teknologi *QR Code* (Studi Kasus Gofha Studio Parfum Danguang-Danguang), *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.7 No. 1 (2023), hal 2757

<sup>40</sup> Ni Wayan Astinia dan Ni Kadek Rini Purwatib, Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Vol. 9 No. 1 (2020), hal. 3-4