

# Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar

Azzahro Khoiril Walidah<sup>1</sup>, Sukartono<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Univesitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

<sup>1</sup>walidahazzahro@gmail.com

## Abstrak

Kurangnya keterampilan dan inovasi media yang diperlukan untuk mengajarkan materi pembelajaran Aksara Jawa merupakan masalah yang terjadi saat ini. Sedangkan, pembelajaran aksara jawa merupakan muatan lokal dari mata pelajaran bahasa jawa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana media kartu huruf digunakan untuk membantu siswa kelas III MIM PK Kartasura dalam mempelajari aksara jawa, serta faktor pendorong dan penghambatan penerapannya. Terakhir, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap faktor-faktor yang menghambat penggunaan media kartu dengan cara tersebut. Huruf dalam kurikulum MIM PK Kartasura kelas 3 Aksara jawa. Subyek penelitian adalah pengelola sekolah, pengajar bahasa jawa kelas 3, dan anak kelas 3 MIM PK Muhammadiyah Kartasura. Metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis digunakan dalam penelitian ini. Dua puluh empat siswa kelas tiga dan satu instruktur bahasa jawa berpartisipasi dalam penelitian penulis. Data primer dan sekunder digunakan dalam penelitian ini. Hasil wawancara terhadap seseorang (informan) sebagai data primer dan hasil observasi dalam pembelajaran bahasa jawa khususnya aksara jawa. Sedangkan data sekunder berupa dokumentasi dan dokumen-dokumen jurnal. Menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi dari berbagai sumber antara lain siswa MIM PK Kartasura, pengajar, dan kepala sekolah. Model analisis interaktif yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini diselesaikan dalam empat langkah: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan media kartu huruf dapat membantu siswa mempelajari huruf aksara jawa dengan lebih cepat dan mudah. Selain itu, anak-anak yang menggunakan media kartu huruf menjadi terlibat, menikmati pelajaran, dan mampu terdorong dan bersemangat dalam mempelajarinya.

**Kata kunci :** *Implementasi, Media Pembelajaran, Kartu huruf*

## Pendahuluan

Pembelajaran aksara jawa merupakan muatan lokal dari mata pelajaran bahasa jawa. Aksara jawa adalah materi yang sulit karena bentuknya yang beragam dan penulisannya mempunyai aturan yang rumit sehingga siswa merasa kesulitan untuk menghafal Aksara Jawa (Trisniawati, 2016). Idealnya, guru dengan dan kreatif mengajarkan materi Bahasa Jawa kepada siswa, termasuk Aksara Jawa. Aksara Jawa yang terdiri dari 20 huruf aksara jawa dan pasangannya serta aksara Jawa yang terdiri dari aksara murda, legena, rekaan dan swara memiliki aturan penulisan masing-masing aksara yang berbeda. Namun keterbatasan pengembangan metode pembelajaran menjadi faktor penghambat efektifnya pengajaran Aksara Jawa.

Pembelajaran bahasa jawa tentunya dengan muatan lokal suatu daerah tidak terlepas dari pembelajaran Aksara Jawa. Muatan Lokal adalah pelajaran yang dapat mempelajari karakteristik dari suatu daerah tertentu, misalnya beberapa budaya lokal; bahasa daerah, adat

istiadat, dan legenda. Mempelajari bahasa Jawa di era globalisasi ini tidaklah mudah tetapi membutuhkan banyak usaha yang diberikan. Minat dalam belajar Bahasa Jawa kurang karena hanya dipelajari di sekolah saja dan jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan dianggap ketinggal jaman oleh anak-anak milenial. Padahal Bahasa Jawa sendiri mempunyai kandungan nilai-nilai bahasa yang unik seperti nilai kesopanan, kenaikan, dan kehormatan bagi masyarakat Jawa (Haryati et al, 2017).

Hambatan yang dihadapi oleh para guru adalah kurangnya keterampilan dan inovasi media yang diperlukan untuk mengajarkan materi pembelajaran Aksara Jawa. Biasanya Ketika belajar Aksara Jawa, guru hanya menulis dan menjelaskannya di depan kelas (Suparyanto dan Rosad, 2020). Dengan cara seperti ini, pembelajaran Aksara Jawa menjadi sulit bagi siswa kelas 3 SD. Di sisi lain, metode tersebut terlalu monoton tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat mendorong minat siswa untuk memahami Aksara Jawa tersebut.

Mengingat permasalahan di atas, ada pendekatan lain yang dapat membantu siswa memahami, mengidentifikasi, dan mengingat aksara Jawa: penggunaan media dalam Bahasa asli aksara tersebut. Kartu huruf merupakan alat yang digunakan untuk membantu siswa belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat kembali bentuk huruf dan gambar yang ada di dalamnya, beserta tulisan dari gambar tersebut (Pangastuti & Hanum, 2017). Menggunakan kartu huruf adalah cara belajar yang jauh lebih efisien. Untuk mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, kartu surat dapat dibuat dan diproduksi untuk tujuan Pendidikan (Sumantri et al., 2017).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rinata et al., 2023) membahas mengenai Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa bahwa media pembelajaran membantu siswa dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. Penelitian tersebut mengembang media jenga untuk membantu siswa membaca dan menulis, tetapi masih ada yang kesulitan dilihat dari presentasi pemahaman siswa yang masih kurang. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh (Hidayati et al., 2019) membahas mengenai Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa. Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran terhadap membaca aksara legena. Pada penelitian tersebut juga masih ada kendala yaitu siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran media leheha tersebut. Maka dari itu, dilakukannya penelitian mengenai keefektifan media kartu huruf dalam pembelajaran aksara Jawa guna membantu siswa agar mudah memahami aksara Jawa.

Salah satu kesulitan yang dihadapi anak-anak saat belajar aksara Jawa, sebagian besar siswa menganggap aksara Jawa adalah materi yang sulit karena bentuknya yang beragam dan aturan penulisannya yang rumit. Siswa merasa kesulitan untuk menghafal aksara Jawa, terutama ketika pelajaran bahasa Jawa tidak hanya mempelajari aksara Jawa saja (Trisniawati, 2016). Kesenjangan dengan penelitian lain, sebelumnya penelitian hanya meneliti penggunaan media pembelajaran aksara Jawa kepada anak sekolah dasar, bagaimana penerapan media pembelajaran saat diajarkan atau di presentasikan kepada siswa. Padahal ada yang lebih penting dari penerapan media tersebut. Apakah sebelum pembelajaran dimulai anak sudah fokus dalam pembelajaran? Sering kali guru tidak memperhatikan hal tersebut. Kesulitan pada anak biasanya terdapat banyak faktor, seperti anak yang tidak dapat memahami pengajaran yang guru berikan.

Dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki Guru, disertai media kartu huruf, maka belajar Aksara Jawa menjadi lebih mudah, menarik dan membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Media Kartu huruf ini ditujukan untuk mengatasi kesulitan siswa sekolah dasar dalam memahami kalimat yang menggunakan Aksara Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi media kartu huruf dalam pembelajaran aksara Jawa, faktor yang mendukung pembelajaran dan faktor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran aksara

jawa. Dengan latar belakang penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk penelitian yang berjudul “Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa di kelas 3 MIM PK Kartasura”.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dalam metodologi penelitiannya. Teknik fenomenologi menurut Cresswell (Susila, 2016) dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman dan memperjelas makna suatu peristiwa yang dialami oleh individu atau kelompok. Menurut Cresswell, kelas 3 MIM PK Kartasura juga dapat menggunakan fenomenologi untuk menerapkan media kartu huruf dalam pembelajaran aksara Jawa.

Populasi penelitian adalah satu orang pengajar Bahasa Jawa dan dua puluh empat siswa kelas tiga. Untuk penelitian ini, data primer dan data sekunder digunakan. Data primer dikumpulkan melalui observasi siswa yang belajar Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa, serta hasil wawancara dengan seseorang (informan) yaitu kepala sekolah dan guru bahasa Jawa kelas 3. Sedangkan data sekunder yang dipakai peneliti berupa dokumentasi dan dokumen-dokumen jurnal.

Penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Selama wawancara, pertanyaan dan tanggapan digunakan untuk bertukar ide dan informasi, Hal ini memungkinkan terjadinya diskusi subjek dan pengumpulan data. Penelitian mengamati informan di MIM PK Kartasura saat melakukan kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa dengan mengacu pada materi aksara Jawa kelas 3. Peneliti telah memberikan data yang terpercaya dan relevan pada pembelajaran Media Kartu Huruf Aksara Jawa. Para peneliti telah mendokumentasikan kegiatan pembelajaran secara terbukti dan valid (Rohman, 2017).

Triangulasi sumber digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan keaslian data dengan memverifikasi informasi dari berbagai sumber, antara lain siswa MIM PK Kartasura, instruktur, dan kepala sekolah. Dari segi triangulasi teknologi, data yang diperoleh melalui metode observasi dan wawancara adalah identik.

Penelitian ini menggunakan model analisis interaktif empat tahap oleh Miles dan Huberman untuk tahap Teknik analisis data. Langkah pertama adalah pengumpulan data, yang mencakup pendokumentasian informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam catatan lapangan yang dibagi menjadi dua bagian: refleksi dan deskripsi. (2) Reduksi data, yaitu proses memilih data yang relevan dan berguna (3) Penyajian Data, digunakan untuk menggabungkan informasi untuk menjelaskan suatu situasi. (4) Penarikan Kesimpulan, dilakukan penarikan kesimpulan sementara, setelah data lengkap kesimpulan akhir yang ditarik.

## Hasil

### ***Analisis Hasil Wawancara dan Observasi Guru Bahasa Jawa di MIM PK Kartasura***

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada Guru bahasa Jawa kelas 3 MIM PK Kartasura Implementasi Media Kartu huruf dalam pembelajaran Aksara Jawa dilakukan untuk mengetahui sebuah program, menilai dan mempunyai tujuan keberhasilan dalam sebuah program studi. Implementasi sebuah program atau suatu kebijakan merupakan serangkaian keputusan yang kurang lebih berkaitan mengenai tindakan yang diambil oleh lembaga dan yayasan dalam beberapa bidang lainnya (Prihatini & Sugiarti, 2021). Komponen penting dari keseluruhan proses pembuatan kebijakan adalah implementasi, yang mencakup penggunaan alat dan infrastruktur tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Intinya, penerapan kebijakan melibatkan upaya mencapai tujuan program agar implementasi kebijakan menjadi kenyataan.

Implementasi menurut kajian Hernita Ulfatihmah (2020) adalah proses mewujudkan suatu gagasan, konsep, kebijakan, atau inovasi sehingga mempunyai pengaruh terhadap pengetahuan, kemampuan, nilai, dan sikap masyarakat.

Implementasi Media kartu huruf ini yang diterapkan pada kelas 3 di MIM PK Kartasura ini menggunakan media kartu huruf, Ibu Novita Ekasari menjelaskan implementasi dari Kartu huruf Aksara Jawa sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Dengan kartu huruf dapat membuat siswa menjadi terbantu dalam proses pembelajaran, disertai permainan dan gambar kartu huruf ini mampu membuat siswa menjadi lebih fokus dalam pembelajaran. Kartu huruf digunakan sebagai alat bantu bagi anak untuk belajar membaca dengan cara melihat bentuk huruf dan gambar sambil menuliskan arti dari gambar yang ada di kartu tersebut (Pangastuti & Hanum, 2017). Kartu huruf adalah kartu huruf Jawa yang berisi gambar, huruf, dan simbol-simbol untuk mengajarkan dan membimbing anak-anak tentang asosiasi dengan simbol-simbol tersebut. Kartu huruf juga merupakan media yang berguna untuk pembelajaran siswa.

Tujuan implementasi kartu huruf adalah mengetahui manfaat penerapan media kartu huruf yang telah diajarkan kepada siswa. Dengan adanya media kartu huruf ini dapat menyampaikan pesan atau informasi, serta dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, instruksi, dan pembelajaran siswa. Dapat merangsang keterampilan dalam prosedur (Veryawan, 2020). Tujuan penggunaan media adalah untuk meningkatkan motivasi siswa. Media juga harus menginspirasi individu untuk mempelajari hal-hal baru dan membantu mereka mengingat apa yang telah mereka pelajari. Siswa juga didorong oleh media berkualitas untuk memberikan tanggapan, kritik, dan praktik yang sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maupun dokumentasi yang dilakukan di Mim PK Kartasura, menghasilkan bahwa penerapan media kartu huruf sangat memberi banyak manfaat kepada siswa. Siswa menjadi cepat memahami dan menghafal kartu huruf aksara Jawa, dengan media kartu huruf siswa menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran, dapat mendapat motivasi saat pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian oleh (Sumantri et al., 2017) yang membahas tentang Kartu huruf sebagai salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk pengajaran karena dapat membantu siswa memberikan konteks pembelajaran yang lebih luas. Demikian pula, karena media ini dicampur dengan kegiatan pendidikan, media ini dapat menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka berkonsentrasi lebih baik saat belajar.

Penggunaan bahan pembelajaran berdasarkan temuan analisis pembelajaran hasil wawancara dan observasi media kartu aksara Jawa efektif membantu siswa kelas 3 MI Muhammadiyah PK Karatasura dalam mempelajari bahasa. Perolehan hasil penelitian bahwa: Pertama, dengan penerapan media kartu huruf dalam pembelajaran menjadi mudah dipahami dan cepat dihafalkan oleh siswa. Bermain permainan dengan kartu huruf dapat membantu anak mengenali huruf lebih cepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan membacanya. Selain meningkatkan memori otak kanan, permainan kartu huruf membantu anak-anak meningkatkan kecerdasan emosional, kreatif, dan intuitif mereka. Hal tersebut sesuai pendapat (Anggraeni Nursanti et al. 2020) yang menyatakan bahwa dengan media kartu huruf membantu meningkatkan kosa kata dan pemahaman bacaan.

Kedua, dengan penerapan media kartu huruf dapat membuat siswa aktif dan menyukai pembelajaran. Remaja dapat belajar mengenal huruf dan termotivasi untuk belajar dengan memainkan permainan yang disebut "Permainan Kartu Huruf", yang menggunakan kartu huruf sebagai alat pengajaran. Membuat pembelajaran dengan kartu huruf menarik bagi siswa, permainan kartu huruf membantu anak-anak belajar huruf secara proaktif dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pandangan Rinata (2023) yang menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran, siswa tampak terlibat aktif dalam pembelajaran media kartu kata dengan senantiasa mengikuti arahan dan perintah guru.

Ketiga, dengan penerapan kartu huruf dalam pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Permainan kartu huruf menumbuhkan rasa menarik bagi anak karena anak-anak dapat belajar dengan mudah tentang bentuk-bentuk huruf. Anak-anak juga dapat menguraikan simbol-simbol huruf dengan melihat foto-foto yang namanya tertulis di kartu huruf. Permainan kartu huruf dapat meningkatkan rasa percaya diri anak karena mendorong mereka untuk berusaha belajar sendiri sambil bermain kartu huruf sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal tersebut sesuai pendapat (Sari & Subrata, 2018) yang menyatakan bahwa Dengan menggunakan media ini, lingkungan kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat mendorong kolaborasi dan sikap sosial siswa.

Keempat, dengan media kartu huruf dapat membuat siswa termotivasi dan semangat dalam pembelajaran. Ketika anak terdorong untuk belajar dan mahir menggunakan media kartu huruf melalui penggunaan permainan, maka timbullah persaingan yang sehat di antara anak-anak. Hal ini juga dapat membantu generasi muda mengembangkan rasa sportivitas dan kegembiraan, yang akan mendorong persaingan yang sehat di antara mereka. Hal tersebut sesuai pendapat (Hartiyani, 2023) yang menyatakan bahwa media kartu huruf membuat pembelajaran menjadi inovatif juga turut menjadi pendukung siswa untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

## Pembahasan

### ***Pentingnya Media Kartu Huruf Aksara Jawa***

Sebagai seorang guru, kreativitas dalam proses pembelajaran menjadi kunci utama dalam menarik minat dan perhatian siswa. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu strategi penting dalam mewujudkan hal ini. Media pembelajaran tidak hanya menghadirkan variasi dalam penyampaian materi, tetapi juga membuka peluang untuk berbagai jenis interaksi dan pembelajaran yang menarik.

Kartu huruf adalah contoh nyata dari media pembelajaran yang efektif dalam konteks pembelajaran membaca. Dengan menggunakan kartu huruf, guru dapat menggabungkan unsur visual dan tulisan, memfasilitasi pemahaman dan pengenalan huruf dengan lebih menyenangkan. Siswa dapat melihat, memegang, dan berinteraksi langsung dengan huruf-huruf tersebut, yang membantu memperkuat koneksi antara simbol huruf dengan bunyi yang mereka wakili.

Manfaat dari penggunaan permainan kartu huruf sangatlah beragam. Pertama-tama, permainan ini membantu anak-anak untuk mengenal huruf dengan lebih mudah, mempercepat kemampuan mereka dalam membaca. Selain itu, permainan ini juga dapat merangsang perkembangan otak kanan anak, karena melatih kecerdasan emosi, kreativitas, dan intuisi. Yang tak kalah penting, permainan kartu huruf mendorong anak-anak untuk belajar secara aktif dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan kartu huruf juga memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai permainan dan aktivitas yang merangsang partisipasi aktif siswa. Misalnya, guru dapat merancang permainan tebak huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, atau bahkan menciptakan cerita pendek yang melibatkan penggunaan huruf-huruf tertentu. Semua ini tidak hanya menyenangkan bagi siswa, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Dalam keseluruhan proses pembelajaran, penggunaan media kartu huruf tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai katalisator untuk memicu minat dan motivasi

siswa dalam pembelajaran membaca. Melalui penggunaan media kartu huruf ini, pesan atau informasi dapat disampaikan dengan lebih efektif, dan pikiran, perasaan, serta perhatian siswa dapat dipengaruhi dengan lebih baik (Veryawan, 2020). Disamping itu, media dapat memotivasi siswa untuk menyampaikan tugas, tanggapan, atau kritik, sehingga akan meningkatkan kemampuannya dalam belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk memilih dan menggunakan bahan ajar yang akan mendorong siswa untuk mempelajari hal-hal baru dan membantu mereka mengingat pengetahuan yang sudah ada. Untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, guru harus terus menciptakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswanya.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat**

Dalam menggunakan kartu huruf untuk pembelajaran, tidak selalu semuanya berjalan dengan lancar. Terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi efektivitas penggunaannya. Faktor pendukung ini termasuk kondisi internal baik dari guru maupun siswa, di mana keduanya dalam keadaan fisik yang baik, ceria, dan penuh antusiasme dalam mempelajari kartu huruf aksara Jawa yang tercantum di dalam kartu-kartu tersebut.

Faktor internal ini mencakup semangat dan kesiapan guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang sistematis menggunakan kartu huruf, serta kesungguhan siswa dalam fokus dan menyerap materi dengan baik selama proses pembelajaran. Dengan guru yang terampil dalam merancang dan menyajikan pembelajaran, serta siswa yang aktif dan terlibat, pembelajaran menggunakan kartu huruf dapat menjadi lebih efektif dan menarik. Selain faktor internal, faktor eksternal juga memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dengan kartu huruf. Salah satunya adalah lingkungan pembelajaran yang nyaman dan bersih. Suasana yang kondusif ini menciptakan ruang bagi siswa untuk fokus dan lebih mudah mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, faktor-faktor pendukung seperti ini membantu meningkatkan efektivitas penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran.

Namun, di sisi lain, terdapat juga faktor penghambat yang dapat menghambat keberhasilan penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran. Faktor penghambat dalam penggunaan Kartu Huruf bisa menjadi tantangan serius dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa bosan, lelah, atau mengantuk, kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dalam belajar dan memahami penjelasan guru dapat terganggu secara signifikan. Novita Ekasari, seorang ahli pendidikan, menyoroti bahwa faktor-faktor internal seperti kesehatan fisik dan kenyamanan saat belajar dapat menjadi penghambat utama. Ketika siswa tidak dalam kondisi fisik yang baik, mereka cenderung kesulitan untuk fokus dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Meskipun mereka berusaha maksimal untuk mengaktifkan siswa dan menjaga fokus pada pembelajaran, proses menciptakan suasana pembelajaran yang terfokus pada siswa memerlukan waktu dan upaya yang berkelanjutan. Sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran, guru harus memahami bahwa menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran efektif adalah suatu proses yang kompleks dan memerlukan kesabaran. Namun demikian, meskipun terdapat berbagai kesulitan dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran, respons positif dari siswa terhadap penggunaan permainan media gambar dan kartu huruf sebagai media pembelajaran tetap menjadi hal yang menggembirakan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat membantu mengatasi beberapa faktor penghambat dalam pembelajaran. Dengan terus mengembangkan strategi dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa,

diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat (Hidayati, 2019).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi yang diberikan oleh guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi faktor-faktor penghambat dalam implementasi kartu huruf aksara. Guru memiliki kekuatan untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan keingintahuan mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memulai pembelajaran dengan membangun suasana yang menyenangkan dan tidak memberatkan bagi siswa. Salah satu pendekatan yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan icebreaking sebelum memulai pembelajaran (Akbar, 2017). Icebreaking merupakan teknik yang efektif untuk meredakan ketegangan dan membuka komunikasi antara guru dan siswa. Dengan suasana yang ceria dan santai, siswa akan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran, serta lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan yang disajikan.

Selain itu, saat menggunakan media kartu huruf di kelas, guru perlu mendekati materi dengan cara yang menarik dan relevan dengan kebutuhan dan minat siswa. Penggunaan variasi dalam pengajaran, seperti permainan, diskusi kelompok, atau aktivitas kreatif lainnya, dapat membantu mempertahankan minat siswa dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, siswa juga perlu dibekali dengan kemampuan penyesuaian diri agar dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa. Secara keseluruhan, untuk mengoptimalkan penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran, penting bagi guru dan siswa untuk memperhatikan dan mengatasi baik faktor pendukung maupun penghambat yang ada. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf dapat menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi proses belajar mengajar. Dengan bantuan guru dan sumber belajar yang tepat, siswa akan merasa lebih percaya diri dan berani untuk mengekspresikan diri dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, melalui pendekatan yang mendukung dan kolaboratif antara guru dan siswa, serta penggunaan teknik-teknik pembelajaran yang inovatif, diharapkan dapat mengatasi faktor penghambat dalam implementasi kartu huruf aksara dengan efektif. Ini akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, menarik, dan memberdayakan bagi semua siswa.

## Kesimpulan

Implementasi Media Kartu Huruf ini memberikan dampak baik yang berupa peningkatan dan perubahan pengetahuan, nilai, sikap maupun keterampilan. Implementasi Media Kartu Huruf dapat membuat siswa; (1) media kartu huruf untuk pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami dan menghafal dengan cepat. (2), penggunaan media kartu huruf membuat siswa termotivasi secara aktif untuk belajar. (3), penggunaan media kartu huruf saat pembelajaran akan menarik dan menyenangkan bagi siswa. (4), media kartu huruf dapat menumbuhkan motivasi siswa dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Faktor Pendukungnya, Guru menjelaskan media pembelajaran dengan sistematis sehingga mudah dipahami oleh siswa, dan mendampingi siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Aksara Jawa. Siswa menggunakan media Kartu Aksara untuk berkonsentrasi dalam belajar Bahasa Jawa. Faktor penghambatnya, dalam penggunaan media Kartu Huruf adalah siswa dapat merasa bosan, lelah, dan mengantuk ketika siswa belajar dalam situasi yang seperti itu, sehingga siswa tidak berkonsentrasi dalam belajar dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Mengatasi faktor penghambat media Kartu Huruf yaitu siswa perlu diberi motivasi oleh gurunya, memiliki minat belajar yang meningkat, dan keinginan yang semakin kuat terhadap materi pembelajaran.

Guru sebaiknya menerapkan icebreaking sebelum siswa memulai pembelajaran. Dengan begitu, siswa akan merasa lebih senang dan tidak merasa terbebani saat belajar.

Saran untuk penelitian lanjut, penerapan pada implementasi harus lebih inovatif dilihat dari permasalahan baru dan kesulitan saat media pembelajaran diterapkan pada pembelajaran. Media pembelajaran kartu huruf tidak hanya diterapkan pada pembelajaran Aksara Jawa saja, akan tetapi semua pembelajaran di sekolah baik tingkat sekolah dasar atau jenjang tinggi lainnya. Karena dengan penelitian media pembelajara khususnya Kartu huruf ini akan lebih mengerti kesulitan siswa saat pembelajaran dengan media pembelajara. Tujuannya untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran, jangan sampai siswa menjadi kesulitan saat mempelajari materi tersebut. Karena itu faktor-faktor dalam kesulitan belajar harus lebih inovatif dan pembaharuan dalam penelitian.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan Terimakasih kepada berbagai pihak yang sudah membantu pelaksanaan penelitian ini, yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa kelas 3 MI Muhammadiyah PK Kartasura, Kepada dosen pembimbing Universitas Muhammadiyah Surakarta, Serta tidak lupa kedua orang tua yang telah mendukung, membiayai dan menyemangati penelitian ini sehingga dapat lancar dan berhasil.

## References

- Akbar, S. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Anggraeni Nursanti, A., Isvandiana, M. P., Ardhyantama, V., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Pacitan, S. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA KARTU KATA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA LAMBAN BELAJAR (SLOW LEARNER) KELAS III SD NEGERI 1 PRINGKUKU TAHUN*. <http://repository.stkippacitan.ac.id>
- Hartiyani, S. D., Prayogo, A., & Erlinawati, E. (2023). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 679–693. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.805>
- Haryati et al. (2017). Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 547. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/LPPM2017/LPPM2017/paper/view/1963>
- Hernita Ulfatimah. (2020). Implementasi Tabungan Baitullah Ib Hasanah Dan Variasi Akad Pada Pt. Bni Syariah Kantor Cabang Pekanbaru. In *Skripsi* (Issue 201310200311137).
- Hidayati, R., YP, S., & Artharina, F. P. (2019). Keefektifan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17388>
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Prihatini, A., & Sugiarti, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Engaged Learning dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Warta LPM*, 24(3), 507–520. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i3.13407>
- Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92–109. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Rohman, S. (2017). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 156.
- Sari, R. N., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (Kapija) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(05), 829–838. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23809>

- Sumantri, M., Sudana, D. N., & Yoni Adnyana P, I. B. E. (2017). Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.11433>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Aksara Jawa Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Repositori*, 5(3), 248–253.
- Trisniawati. (2014). mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang ti. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 117.
- Veryawan, V. (2020). Media Kartu Huruf Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Lentera: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 2(2), 151–164. <https://doi.org/10.32505/lentera.v2i2.2119>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---