

---

## Implementasi Media *Flashcard* UNO dalam Pembelajaran Materi *Aksara Jawa* Kelas 3B SD Negeri Wates 01

Melyna Putri Viola<sup>1)</sup>, Talitha Salsabila Azalea<sup>2)</sup>, Fitri Wahyuningsih<sup>3)</sup>, Amelia Ellena Candra<sup>4)</sup>, Naura Nisrina Afifah<sup>5)</sup>, Andarini Permata Cahyaningtyas<sup>6)</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Email : [melynaputrii@students.unnes.ac.id](mailto:melynaputrii@students.unnes.ac.id)  
[abelazalea064@students.unnes.ac.id](mailto:abelazalea064@students.unnes.ac.id)  
[fitriningsih6088@students.unnes.ac.id](mailto:fitriningsih6088@students.unnes.ac.id)  
[ellenacandraamelia@students.unnes.ac.id](mailto:ellenacandraamelia@students.unnes.ac.id)  
[nauranisrinaafifah22@students.unnes.ac.id](mailto:nauranisrinaafifah22@students.unnes.ac.id)  
[andarinipermata@mail.unnes.ac.id](mailto:andarinipermata@mail.unnes.ac.id)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media *flashcard* UNO dalam pembelajaran aksara Jawa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 3B SD Negeri Wates 01. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* UNO aksara Jawa, yang dirancang dengan warna dan sandhangan swara, mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam belajar, serta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan menulis aksara Jawa. Evaluasi pembelajaran mengungkapkan bahwa rata-rata nilai siswa berada di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media berbasis permainan seperti *flashcard* UNO efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk materi aksara Jawa di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media *Flashcard* UNO, aksara Jawa, Hasil Belajar

### Abstract

This study aims to implement *flashcard* UNO media in learning Javanese characters to increase the interest and learning outcomes of 3Brd grade students of SD Negeri Wates 01. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through interviews, observation, and documentation. The research conducted shows that the use of Javanese script UNO flashcards, designed with color and sandhangan swara, is able to create a fun and interactive learning environment. Students became more enthusiastic and active in learning, and showed significant improvement in their understanding and skills in writing Javanese characters. The learning evaluation revealed that the average student score was above the Criteria for achieving learning objectives (KKTP). This finding is in line with previous research which states that game-based media such as UNO flashcards are effective in improving student learning outcomes. Thus, this media is worth using as an innovative learning alternative for Javanese script material in elementary schools.

**Keywords:** *Flashcard* UNO Media, Javanese Alphabet, Learning Outcomes

---

## PENDAHULUAN

Menurut (Wardhanika et al., 2022) menjelaskan pembelajaran bahasa Jawa bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa, serta sikap dan menghargai terhadap budaya setempat. Pembelajaran bahasa Jawa mencakup materi seperti *unggah ungguh* bahasa, aksara Jawa, wayang, tokoh pejuang Jawa, tembang Jawa dan seni Jawa. Materi pembelajaran tersebut perlu ditanamkan pada diri siswa mulai sejak dini, dengan hal ini dapat diharapkan siswa menjadi pribadi yang berkarakter dan berkepribadian yang baik. Namun tidak hanya itu, siswa juga dapat mencapai tujuan pembelajaran pada kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran yang

akan diperoleh oleh siswa pada materi bahasa Jawa yaitu membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, serta sastra Jawa.

Namun, dalam implementasinya pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran bahasa Jawa yang diharapkan ternyata tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Latifah dalam (Wardhanika et al., 2022) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa saat ini dipandang kuno dan tidak penting, budaya Jawa juga sering kali dikaitkan dengan hal yang berkonotasi mistis serta negatif. Selain itu juga, terdapat munculnya bahasa asing dapat mengakibatkan posisi bahasa Jawa menjadi tergeser. *Ungguh ungguh basa* menjadi semakin hilang, siswa sekarang ini lebih condong memilih menggunakan bahasa Indonesia, atau bahasa asing ketika berkomunikasi. Selain itu juga siswa sekarang terlihat tidak tertarik untuk belajar bahasa Jawa khususnya pada *aksara Jawa*. Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa juga terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh (Febriana & Asfuri, 2024) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran hanya bersumber pada buku ajar tanpa adanya pelibatan penggunaan media pembelajaran. sehingga dari hal tersebut peserta didik merasa bosan dan kurang minat terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru. (Darmayanti & Subrata, 2021) Pada dasarnya dalam pembelajaran *aksara Jawa* tersebut, terdapat dua tujuan pembelajaran yaitu membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas 3B di SD Negeri Wates 01, mengatakan bahwa kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa yaitu guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, khususnya materi yang bersifat abstrak seperti *aksara Jawa*. Guru sering kali kurang percaya diri karena keterbatasan kosakata Jawa yang kompleks, terutama dalam variasi tingkat tutur bahasa misalnya bahasa *ngoko*, *krama*, dan *krama inggil*. Selain itu juga, media pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi. Guru lebih cenderung hanya mengandalkan presentasi PowerPoint yang bersifat pasif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat berdampak pada menurunnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa. Situasi ini diperburuk dengan adanya beberapa siswa yang berasal dari luar daerah Jawa, sehingga tidak memiliki latar belakang budaya maupun bahasa Jawa yang cukup untuk memahami materi dengan mudah. Hasil observasi dengan siswa juga menunjukan bahwa, siswa kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jawa, bahasa Jawa terasa kurang menarik minat belajar siswa di dalam kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukannya inovasi media pembelajaran yang bersifat edukatif, menarik, dan mampu membangkitkan partisipasi siswa. Media pembelajaran yang dimaksud berarti mencakup semua yang dapat mengirimkan informasi melalui berbagai saluran, yang berfungsi untuk merangsang pikiran dan emosi, siswa sehingga dapat mendukung terwujudnya proses belajar yang efisien guna menambah informasi baru dalam diri siswa, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Daniyati et al., 2023). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah permainan edukatif berupa *flashcard* UNO. Pembelajaran ini dirancang menyerupai permainan kartu UNO yang populer, tetapi pada kartu kali ini dibuat sedikit berbeda yaitu dengan materi mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu *aksara Jawa* dengan sandhangan swaranya (*taling*, *pepet*, *taling tarung*, *suku* dan *wulu*). Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah diterima.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lutfiyatul & Subrata, 2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu UNO yang berisi *aksara Jawa* dan sandhangan swara dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca dan menulis.

Penelitian yang kedua yaitu oleh (Walidah & Sukartono, 2024) dengan judul “Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran *aksara Jawa* Kelas 3 Sekolah Dasar”.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan menghafal dengan cepat serta siswa termotivasi secara aktif untuk belajar khususnya pada *aksara Jawa*.

Penelitian yang ketiga yaitu yang dilakukan oleh (Amalia & Wiranti, 2024) dengan judul “Pengembangan Media *Smart Card* Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Materi *aksara Jawa* Legena Siswa Kelas 3 SDN Batukali”. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan *smart card* dapat meningkatkan nilai keterampilan menulis siswa.

Dengan demikian, dari pembahasan yang telah dijelaskan bahwa peneliti ini berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media *Flashcard* Uno dalam Pembelajaran Materi *aksara Jawa* Kelas 3B SD Negeri Wates 01”. Dari penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana pelaksanaan pembelajaran materi *aksara Jawa* di kelas 3B menggunakan *flashcard* UNO yang dapat menarik minat belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Jawa.

## METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang memberikan gambaran, deskripsi, penjelasan, serta validasi terhadap peristiwa yang diteliti (Ardyan et al., 2023). Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana penerapan media *flashcard* UNO dalam proses pembelajaran bahasa Jawa dengan materi *aksara Jawa*, mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru kelas 3B dan seluruh siswa kelas 3B SD Negeri Wates 01 yang berjumlah 26 siswa. Adapun teknik pengambilan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan bersama dengan guru kelas 3B terkait bagaimana pembelajaran bahasa Jawa serta bagaimana penggunaan media *flashcard* UNO, selain itu wawancara juga dilakukan bersama dengan seluruh siswa kelas 3B SD Negeri Wates 01. Sedangkan observasi dilakukan peneliti dengan mengamati dan mencatat kegiatan pembelajaran menggunakan *flashcard* UNO. Data yang telah didapatkan tersebut kemudian diolah untuk dijadikan sebagai hasil penelitian, analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang ditulis oleh (Sugiyono, 2023) meliputi *data collection* (pengumpulan data), *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing* (verivication).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Flashcard* UNO adalah salah satu media pembelajaran dengan permainan kartu, UNO merupakan salah satu permainan yang sangat sederhana. Permainan kartu “UNO” berasal dari bahasa Spanyol dan Italia yang berarti “satu”, kartu UNO ini dapat berupa permainan kartu cetak. *Flashcard* UNO dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sebagai salah satu cara mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar (Kurniawan et al., 2023). Seiring perkembangan pendidikan yang semakin maju media pembelajaran ini dikembangkan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media *Flashcard* UNO yang digunakan pada pelajaran bahasa Jawa.

*Flashcard* UNO *aksara Jawa* adalah salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa materi *aksara Jawa*. *Flashcard* UNO *aksara Jawa* adalah sebuah media kartu UNO yang berisi gambar aksara Jawa beserta sandhangan swaranya. Menurut (Kamalia & Subrata, 2022) Kartu “UNO” dalam pembelajaran *aksara Jawa* disesuaikan dengan isi *aksara Jawa* dan sandhangan swara (*taling, pepet, wulu, taling tarung, dan suku*).

Dengan menggunakan media *Flashcard* UNO *aksara Jawa* ini nantinya akan memudahkan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi *aksara Jawa*, terutama dalam penulisan dan mengingat bentuk *aksara Jawa* yang sesuai dengan artinya. Hal ini sesuai dengan

penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Kamalia & Subrata, 2022). Yang menyatakan, media *Flashcard aksara Jawa* memberikan luaran yang layak untuk diterapkan dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa, sehingga meningkatkan minat siswa dalam memahami swara sandhangan.

Pembelajaran bahasa Jawa, khususnya *aksara Jawa*, sering dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik. Hal ini terjadi pada siswa kelas 3B di SD Negeri Wates 01, di mana guru sebelumnya belum menggunakan media belajar yang menarik pada materi ini. Akibatnya, siswa kehilangan motivasi untuk mempelajari bahasa Jawa terutama pada materi *aksara Jawa* dan siswa juga kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Untuk mengatasi masalah ini, kami menggunakan sebuah media *flashcard UNO aksara Jawa sandhangan swara* sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan harapan nantinya siswa akan bersemangat dan dapat memahami pembelajaran bahasa Jawa materi *aksara Jawa*.

### **Persiapan**

Sebelum kegiatan pembelajaran, guru membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP digunakan untuk keperluan proses pembelajaran yang didalamnya memuat model, metode, dan alat serta pembelajaran (Farhana et al., 2022).

Selain itu, guru menyiapkan media pembelajaran *flashcard UNO aksara Jawa*, dan juga menyiapkan seperangkat pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini selaras dengan apa yang telah dilaksanakan peneliti sebelumnya. Menurut Usman dalam (Anggraini, 2021), persiapan pembelajaran digunakan sebagai dasar untuk penyusunan rencana pembelajaran dan sekaligus sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih terencana dan berjalan efektif dan efisien.

### **Pelaksanaan**

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan, doa, dan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. Setelah itu guru menyampaikan tentang media *flashcard UNO aksara Jawa* yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran. 1 paket kartu *flashcard UNO* berjumlah 60 kartu, Setiap kartunya memiliki perbedaan warna yaitu ada warna merah berjumlah 15, warna kuning berjumlah 15, warna hijau berjumlah 15 dan warna biru berjumlah 15. Di Setiap warna terdapat perbedaan *aksara Jawa* dan sandhangan swara. Jadi cara bermain *flashcard UNO aksara Jawa* ini adalah dengan pertama guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, lalu siswa diberikan 1 paket *flashcard UNO* dan 1 LKPD yang berisi 20 kolom untuk menuliskan *aksara Jawa* sandhangan swara yang nantinya akan dimainkan berkelompok, lalu mereka bisa bermain didalam kelas maupun diluar kelas dengan nyaman, setelah menemukan tempat yang sesuai. Setiap kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama sampai terakhir. (Mufarrokhah et al., 2023) menyatakan bahwa, Pembelajaran kelompok memungkinkan siswa dapat memperoleh kemampuan baru pada materi pembelajaran yang sebelumnya belum dimengerti. dan pembelajaran berkelompok lebih menyenangkan, karena mereka dapat saling membantu satu sama lain

Pemain terakhir harus mengocok kartu sebelum permainan dimulai lalu setelah itu yang bertugas mengocok kartu membagikan kartu 1 anak 5 kartu, setelah semua pemain mendapatkan kartu lalu yang bertugas mengocok kartu membuka 1 kartu yang nantinya dari semua pemain harus mengeluarkan kartu dengan warna yang sama atau tulisan *aksara* yang sama tetapi warna berbeda, jika semua pemain mempunyai kartu yang dapat dikeluarkan maka permainan berlanjut, namun jika salah satu pemain tidak memiliki kartu yang sama untuk dikeluarkan maka pemain tersebut harus mengambil kartu dari tumpukan sampai mendapatkan kartu dengan warna atau *aksara* yang sama warna berbeda, dan setelah mendapatkan kartu dengan warna yang sama atau *aksara* yang sama warna berbeda, kartu tersebut tidak boleh dikeluarkan dan pemain selanjutnya dapat bermain untuk melanjutkan sampai mendapatkan 20 kartu yang telah dikeluarkan. Setelah

mendapatkan 20 kartu yang telah dikeluarkan maka siswa harus menuliskan *aksara* dan sandhangan swara dari kartu tersebut kedalam LKPD yang telah dipersiapkan.

Penulisan *aksara Jawa* di LKPD boleh dilakukan 1 orang atau boleh juga dilakukan secara bergantian. Siswa menunjukkan keaktifan saat pembelajaran menggunakan kartu ini, menurut mereka pembelajaran menggunakan media *flashcard* UNO *aksara Jawa* ini sangat menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah diperoleh peneliti terdahulu, Menurut (Kamalia & Subrata, 2022) Dengan menerapkan media pembelajaran kartu “UNO” siswa akan mendapatkan pembelajaran dan dapat melatih siswa menulis *aksara Jawa* dengan sandhangan swara secara baik sehingga kemampuan menulis siswa dapat meningkat dalam pembelajaran sandhangan swara *aksara Jawa*.

Selain itu siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang *aksara Jawa* sandhangan swara, tetapi mereka juga terlibat satu sama lain, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini didukung oleh (Aulya et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran *Flashcard* Uno sangat disukai oleh siswa dikarenakan dengan media *flashcard* kegiatan pembelajaran seperti permainan yang dianggap sebagai hiburan yang menyenangkan. (Pamungkas et al., 2021) Media pembelajaran yang baik dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik supaya dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini sangat berbeda dengan pengalaman mereka sebelumnya, di mana proses pembelajaran tampak membosankan dan kurang menarik. Sekarang, dengan media kartu *flashcard* UNO *aksara Jawa* ini, para siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pelajaran mereka. Selain itu dari penggunaan media *flashcard* UNO siswa kelas 3B juga berpikir kritis untuk menentukan jawaban dari kartu yang didapatkan setiap kelompok.

### Evaluasi

Setelah dilakukan penerapan pembelajaran menggunakan media kartu *flashcard* UNO *aksara Jawa* dan sandhangan swara, guru kemudian mengarahkan peserta didik semuanya untuk masuk kedalam kelas, karena akan dilakukan evaluasi terkait pembelajaran yang sudah dilakukan mengenai materi *aksara Jawa* dan sandhangan swara menggunakan kartu *flashcard* UNO. Guru kemudian bertanya kepada siswa mengenai pemahaman mereka tentang pembelajaran *aksara Jawa* dan sandhangan swara, peserta didik semuanya bersemangat saat menjawab pertanyaan dari guru, terlihat mereka sangat senang di dalam pembelajaran. Setelah itu, guru memberikan soal evaluasi terkait pembelajaran yang sudah dilakukan, untuk melihat seberapa jauh pemahaman mereka mengenai materi *aksara Jawa* dan sandhangan swara. Dengan pengawasan guru, peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan dengan teliti.

Tabel 1 Hasil Nilai Evaluasi Siswa Kelas 3B

Nilai	Jumlah siswa
100	5
96,7	2
93,3	2
90	2
86,7	1
80	2
76,7	1
70	1
66,7	1
33,3	3
30	1
26,7	1
13,3	1

Sumber Dokumen Pribadi

**Tabel 2. Rata-rata Nilai Evaluasi**

No.	Keterangan	Hasil
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	13,3
3.	Rata-rata Nilai	73
4.	KKTP	65
5.	Jumlah siswa yang lulus (diatas KKTP)	17 Siswa

Sumber Dokumen Pribadi

Dari keseluruhan jumlah siswa kelas 3B di SD Wates yaitu ada 26, tetapi yang masuk saat penerapan media pembelajaran *flashcard* UNO di pembelajaran bahasa Jawa yaitu ada 23 siswa, terdapat 3 siswa yang tidak masuk dikarenakan izin. Dari hasil rata-rata keseluruhan nilai posttest diatas, terlihat bahwa nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 13,3. Sehingga mendapatkan rata-rata nilai sebesar 73. Untuk nilai KKTP dalam pembelajaran bahasa Jawa yaitu 65. Jadi, siswa yang lulus diatas KKTP yaitu sebanyak 17 siswa. Dari hasil tersebut, saat penerapan pembelajaran menggunakan media *flashcard* UNO, terdapat evaluasi yaitu saat penerapan media *flashcard* UNO aksara Jawa peserta didik masih banyak terdapat kekeliruan dalam tahap penggunaan UNO sehingga menyebabkan pelaksanaan pembelajaran UNO kehabisan kartu, selain itu masih terdapat sebagian kecil peserta didik yang merasa kebingungan di dalam pembelajaran menggunakan kartu *flashcard* UNO, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi perlu ditingkatkan lagi. Saran yang perlu dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran ini yaitu guru harus meningkatkan pembelajaran dengan lebih mendalam, mulai dari pendekatannya kesetiap siswa. Pemahaman mendalam memberikan pengetahuan yang sangat penting bagi siswa untuk memaksimalkan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga siswa lebih mudah untuk memahami dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif (Khotimah, 2024). Meskipun terdapat evaluasi di dalam pembelajaran, berdasarkan hasil nilai evaluasi menggunakan media *flashcard* UNO, terlihat rata-rata nilai peserta didik banyak yang berada di atas KKTP dibandingkan dengan peserta didik yang berada di bawah rata-rata. Terlihat peserta didik yang mendapatkan nilai evaluasi di atas rata rata berjumlah 17 sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP berjumlah 6. Sehingga media *flashcard* UNO dikategorikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik yang lebih besar. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Rohmah et al., (2023) bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis huruf Jawa untuk siswa kelas V SDN 4 Bategede. (Nofiyanti et al., 2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyorejo. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wiranti & Af'idatul Hasanah, 2024) yang menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *Flashcard aksara Jawa* dapat meningkatkan minat, keterampilan menulis dan hasil belajar peserta didik kelas III MI Darul Huda 02 Karanggondang. Dengan hal ini, terbukti bahwa media pembelajaran *flashcard* UNO layak dan efektif untuk digunakan di dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan minat, keterampilan menulis dan hasil belajar peserta didik kelas 3B di SD Wates 01 Semarang.

## KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran guru pada bagian persiapan, guru telah membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan media pembelajaran *flashcard* UNO aksara Jawa. Pada bagian pelaksanaan

pembelajaran kegiatan belajar dimulai dengan, doa, dan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. Setelah itu guru menyampaikan tentang media flashcard UNO aksara Jawa yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran. Pada bagian pelaksanaan siswa mulai belajar aksara Jawa menggunakan media flashcard UNO aksara Jawa. Setelah bagian pelaksanaan dilakukan kemudian guru melakukan evaluasi. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa dan juga memberikan soal evaluasi terkait pembelajaran yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *flashcard* UNO dalam pembelajaran *aksara Jawa* terbukti rata-rata posttest 73 persen sehingga dapat dikatakan efektif meningkatkan minat, keterampilan menulis, dan hasil belajar siswa kelas 3B SD Negeri Wates 01. Media ini berhasil mengatasi masalah kebosanan dan kesulitan siswa dalam memahami materi *aksara Jawa* dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penggunaan *flashcard* UNO juga mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pencapaian akademik siswa, dengan nilai rata-rata di atas KKTP. Oleh karena itu, media *flashcard* UNO direkomendasikan sebagai salah satu solusi inovatif untuk pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi *aksara Jawa*, di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan media serupa pada materi atau mata pelajaran lainnya.

## REFERENSI

- Amalia, I. D., & Wiranti, D. A. (2024). *AKSARA JAWA LEGENA SISWA KELAS III SDN BATUKALI*. 7(2), 105–118.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1147.
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati, R. (2021). Media pembelajaran berbentuk kartu dengan metode permainan uno pada materi protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421–428.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10).
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(12), 892–896. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i12.171>
- Febriana, E., & Asfuri, N. B. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA NGLEGENA MELALUI MEDIA FLASHCARD KELAS IV SDN 03 WONOREJO, GONDANGREJO*. 11(1), 14–25.
- Kamalia, L., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10, 1127–1136.
- Khotimah, K. (2024). PENTINGNYA PEMAHAMAN MENDALAM BERBAGAI TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Dinamika Desain Belajar Dan Pembelajaran*, 123.
- Kurniawan, R., Ratnawuri, T., & Ningrum, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno

Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 195–202. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v3i2.3731>

- Lutfiyatul, K., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Untuk Meningkatkan Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1127–1136.
- Mufarrokhah, E., Mustafida, F., & Sulistiani, I. R. (2023). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KELOMPOK DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 357–364.
- Nofiyanti, D., Ngatman, & Wahyono. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12 (3), 1676–1682.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Rohmah, H., Khamdun, & Rondli, W. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Huruf Jawa Di Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 178–188. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1537>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: alfabeta.
- Walidah, A. K., & Sukartono. (2024). Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2179–2188.
- Wardhanika, E., Tryanasari, D., & HS, A. K. (2022). Pembelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 481–485.
- Wiranti, D. A., & Af'idatul Hasanah, U. A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Flashcard Aksara Jawa Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Legena Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas III. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 73–84. <https://doi.org/10.37680/basicav3i2.4359>