

AKSARA CARD BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA PADA ANAK SEKOLAH DASAR

*Augmented Reality-Based Aksara Card as an Innovation for
teaching Javanese Script to Elementary School Children*

Afenia Wulan Cahya¹, Lisa Kusuma Aprilia², Ana Fauziyah³, Nur Laili
Rahmawati⁴, Daning Hentasmaka⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas PGRI Jombang

E-mail : aksaracard@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL**Riwayat Artikel:**

Diterima : 29 Juli 2024

Direvisi : 19 Agustus 2024

Disetujui : 28 Agustus 2024

Keywords:

*Augmented Reality, Learning
Cards, Javanese Script.*

Kata kunci:

*Augmented Reality, Kartu
Belajar, Aksara Jawa*

ABSTRACT:

Learning Media Plays a Vital Role in Creating an Interactive and Enjoyable Learning Environment. In today's educational landscape, with the advancement of technology penetrating the field of education, it's unfortunate that teachers still struggle at times to determine effective media that can engage students' interest and attention. This challenge becomes even more pronounced when teaching subjects with limited popularity, such as regional languages, particularly Javanese. Research by Nurhasanah et al. (2016) revealed that 60% of 40 elementary school students were unable to read Javanese script. This issue arises due to low interest in learning and the monotonous use of traditional teaching materials, primarily textbooks and modules. These constraints highlight the inadequacy of existing learning media in capturing students' attention and providing an enjoyable and interactive learning experience. Addressing this phenomenon, researchers have developed the "Aksara Card Based on Augmented Reality Technology" as an innovative solution for Javanese script learning. The research employed the Research and Development (R&D) method, which involves developing specific products and evaluating their effectiveness. The development process

AKSARA CARD BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI INOVASI
PEMBELAJARAN AKSARA JAWA PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Afenia Wulan Cahya¹, Lisa Kusuma Aprilia², Ana Fauziyah³, Nur Laili Rahmawati⁴, Daning Hentasmaka⁵.

occurred iteratively, with each step building upon the insights gained from the previous stages. The results include the creation of Aksara Cards and an analysis of sales data. In June, 16 pieces of the product were sold, while in July, sales surged to 30 pieces—an impressive 75% increase from the predefined target. Overall, the revenue generated from Aksara Card sales during that period amounted to Rp331,500. The sales graph reflects positive performance and promising growth potential for the upcoming months.

ABSTRAK:

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan kemajuan IPTEK yang merambah pada dunia pendidikan di era sekarang amat disayangkan apabila masih dijumpai guru pengajar yang kesulitan dalam menentukan media untuk menarik minat dan perhatian siswa. Kesulitan ini menjadi lebih besar ketika pembelajaran yang dilaksanakan merupakan pembelajaran dengan peminat yang sedikit seperti bahasa daerah, khususnya bahasa Jawa. (Nurhasanah et al., 2016), dalam hasil penelitiannya, dinyatakan bahwa 60% dari 40 siswa sekolah dasar tidak mampu membaca aksara Jawa. Hal ini disebabkan oleh minat terhadap pembelajaran dan media yang masih monoton karena hanya terpusat pada buku modul dan pepak saja. Dengan melihat fenomena tersebut peneliti tergerak untuk membuat media belajar “Aksara Card Berbasis *Teknologi Augmented Reality*” sebagai solusi dan inovasi belajar Aksara Jawa. Dalam penelitian ini *Research and development* menjadi metode terpilih, yang mana penelitian ini digunakan untuk mengembangkan hasil produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Dalam proses pengembangannya dilakukan secara berkesinambungan, setiap langkah yang dikembangkan harus berpedoman pada hasil yang sudah diperoleh dari langkah sebelumnya. Dari apa yang telah peneliti lakukan diperoleh hasil yakni proses pembuatan dan analisis grafik penjualan Aksara Card yakni pada bulan Juni, produk terjual

AKSARA CARD BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI INOVASI
PEMBELAJARAN AKSARA JAWA PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Afenia Wulan Cahya¹, Lisa Kusuma Aprilia², Ana Fauziyah³, Nur Laili Rahmawati⁴, Daning Hentasmaka⁵.

sebanyak 16 pieces, dan pada bulan Juli penjualan melonjak menjadi 30 pieces jumlah penjualan tersebut menunjukkan peningkatan yakni 75% dari target yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, laba yang diperoleh dari penjualan Aksara Card selama periode tersebut mencapai Rp331.500. Grafik ini menggambarkan performa penjualan yang positif dan potensi pertumbuhan yang baik untuk bulan-bulan berikutnya.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan sebuah media dalam pembelajaran dipercaya mampu mendukung keberhasilan proses pembelajaran baik dalam lingkup sekolah maupun di luar sekolah. Hal tersebut dikarenakan dengan pemanfaatan sebuah media dalam pembelajaran dipercaya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa sekaligus dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain dapat membantu guru dalam membantu merangsang perhatian dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga memiliki peran yang penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) dengan memanfaatkan media yang tepat, guru dapat mengatasi berbagai tantangan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut (Ulfah et al., 2016), setiap media memiliki karakteristik dan keunggulannya masing-masing, sehingga tidak semua media cocok untuk setiap konteks pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa guru juga perlu untuk melakukan seleksi dalam pemilihan media guna memperoleh manfaat dari penggunaan media ajar serta dapat memaksimalkan efektivitas pembelajaran. Media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, akan tetapi juga di pandang sebagai sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik dalam (Wulandari et al., 2023) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dalam memilih media belajar, aspek daya tarik media juga perlu diperhatikan karena kesuksesan pembelajaran tidak hanya bergantung pada fungsi media sebagai alat penyampaian informasi, akan tetapi juga pada ketertarikan siswa untuk terlibat dan menggunakan media tersebut. Menurut (Agustira & Rahmi, 2022) media yang menarik akan lebih mudah menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Bukan hanya itu saja menurut (Fahira Arsyaf et al., 2022) media pembelajaran juga harus dapat meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran, merangsang refleksi, dan menciptakan suasana informal. Dalam menciptakan konteks suasana tersebut inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan guna menjamin bahwa media yang digunakan tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual dan interaktif bagi peserta didik. Namun cukup disayangkan di era yang maju dan mudah dalam mengakses informasi seperti sekarang ini pemilihan media ajar yang tepat masih menjadi hambatan bagi guru pengajar, yang mana terkadang guru-guru masih kesulitan dalam menentukan media untuk menarik minat dan perhatian siswa. Kesulitan ini menjadi lebih besar ketika pembelajaran yang dilaksanakan merupakan pembelajaran dengan peminat yang sedikit seperti bahasa daerah, khususnya bahasa Jawa. Bahasa Jawa, sebagai salah satu kekayaan budaya Indonesia, sering kali dihadapkan pada tantangan minimnya minat siswa dalam mempelajarinya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan serta minat siswa masa kini. Amat disayangkan apabila minat masyarakat terhadap bahasa Jawa semakin menurun di iringi oleh semakin sedikitnya jumlah generasi muda yang kurang mengenal warisan bahasa Jawa. Menurut (Wijayanti et al., 2024) apabila aksara Jawa sudah tidak dikenal maka akan menyebabkan kepunahan, yang mana efek lain yang akan menyertai kepunahan aksara Jawa tersebut diantaranya seperti masyarakat mengalami buta kasustraan dan menyebabkan hilangnya kekeayaan budaya di Indonesia.

Anggapan tersebut dapat dibuktikan melalui penelitian yang telah dilakukan oleh (Nurhasanah et al., 2016), dalam hasil penelitiannya, dinyatakan bahwa 60% dari 40 siswa sekolah dasar tidak mampu membaca aksara Jawa. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran serta sarana media penunjang yang masih monoton dengan hanya terpusat pada buku modul dan pepak saja. Kendala ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa

Jawa yang ada saat ini kurang mampu menarik perhatian siswa dan tidak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta interaktif. Selain itu kendala pembelajaran aksara Jawa tersebut tidak hanya berakar pada keterbatasan media di sekolah saja, akan tetapi juga dari kesadaran dari pihak orang tua peserta didik dalam memfasilitasi keperluan belajar anak-anak mereka. Menurut (Nadhiroh, 2021) peran orang tua sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran anak-anak di rumah. Namun, kurangnya pemahaman dan perhatian orang tua terhadap pentingnya pembelajaran aksara Jawa menjadi hambatan tambahan dalam upaya pelestarian bahasa daerah ini. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan juga didukung oleh orang tua dalam penggunaannya.

Dengan semakin maju dan berkembangnya teknologi pada ranah digital, membuat peserta didik di era sekarang lebih tertarik terhadap hal-hal yang instan, menarik, serta menambah pengalaman visual mereka. Menurut (Arikarani & Amirudin, 2021) teknologi digital menawarkan berbagai peluang untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Sebagai salah satu contoh dari bentuk teknologi yang kini sedang diminati oleh anak-anak adalah *Augmented Reality* atau biasa disebut sebagai AR yang merupakan teknologi yang menggabungkan benda dua dimensi atau benda tiga dimensi ke dalam satu lingkungan nyata. Menurut Azuma, Billinghurst dan Klinker dalam (Nistrina, 2021) menjelaskan bahwa secara khusus, *augmented reality* memungkinkan menggabungkan dan melapiskan objek nyata dan objek virtual dengan informasi yang ingin disampaikan. Menurut Prayitno dalam (Tohir et al., 2024) inovasi teknologi Augmented Reality ini merupakan inovasi teknologi yang dapat dengan mudah meresap kedalam berbagai aspek kehidupan modern, termasuk juga kedalam dunia pendidikan. Potensi kemungkinan tingginya minat peserta didik terhadap teknologi ini dapat dibuktikan oleh pernyataan Redjeki dalam (Sugiarso, 2024) yang menyatakan bahwa tingginya minat siswa terhadap teknologi digital, seperti permainan dan aplikasi menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pendidikan memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) yang dipadukan sebagai media ajar, dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan media konvensional.

Media pembelajaran yang menggunakan fitur *Augmented Reality* memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran dalam bentuk yang lebih hidup dan realistis, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Setelah melihat kendala-kendala dalam pembelajaran aksara Jawa, serta menemukan adanya peluang pemanfaatan perkembangan teknologi digital, peneliti terinspirasi untuk menciptakan inovasi media pembelajaran berupa *Flash Card* yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* yang diterapkan ke dalam *Aksara Card* tersebut bertujuan untuk menampilkan contoh jenis sandangan serta video pemaparan contoh penulisan aksara Jawa yang tak dapat di munculkan dalam satu lembar *Flash Card* saja. Untuk tampilan kartu hanya berisi foto atau gambar yang dilengkapi dengan kata-kata sebagai deskripsi. Adapun fungsi dari *Flash Card* yakni menurut (Hafidzoh Rahman et al., 2021) yang menyatakan bahwa *Flash Card* memiliki fungsi untuk meningkatkan memori anak, mengajarkan kemandirian dan meningkatkan kosa kata.

Media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti bernama media pembelajaran *Aksara Card*. *Aksara Card* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif kepada siswa khususnya siswa-siswi sekolah dasar. Dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*, *Aksara Card* memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan aksara Jawa dalam bentuk tiga dimensi serta video pemaparan yang menarik. Media ini di buat tidak hanya untuk memudahkan siswa dalam mempelajari aksara Jawa, kan tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. *Augmented Reality* atau AR sengaja dipilih sebagai bagian dari inovasi *Flash Card* aksara Jawa ini karena merupakan salah satu bentuk alternatif media yang marik bagi peserta didik yang kini mayoritas merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang bersama teknologi, sehingga mereka lebih tertarik dengan sesuatu yang berkaitan dengan teknologi dan inovasi. Hal tersebut di dukung oleh pendapat Waliyuddin dan Sulisworo dalam (Carolina, 2022) yang menyatakan bahwa AR sebagai media interaktif dipilih untuk mengatasi masalah inovasi belajar siswa dikarenakan AR memiliki beberapa manfaat maupun kelebihan AR merupakan salah satu alternatif media yang menarik bagi siswa. Dengan menyertakan video penjelasan cara penulisan contoh kata dalam AR aksara Jawa dinilai efektif dan fleksibel untuk membantu peserta didik dalam

belajar aksara Jawa baik di sekolah maupun ketika di rumah. Pernyataan tersebut di perkuat oleh pendapat dari Kay, Lloyd dan Robertson dalam (Adawiyah et al., 2021) yang mengungkapkan bahwa Media pembelajaran yang khususnya berupa video adalah alat yang sangat efektif digunakan karena menawarkan metode belajar yang fleksibel dan asinkron yang memungkinkan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan dalam lingkungan mereka sendiri. Dengan kebebasan dalam mengakses video penjelasan, peserta didik dapat dengan bebas belajar tanpa terbatas oleh waktu maupun tempat.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini di antaranya; penelitian yang dilakukan oleh (Walidah & Sukartono, 2024), pada penelitiannya yang berjudul Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar ditemukan hasil bahwasanya menunjukkan 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. Bukan hanya itu saja penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dilakukan juga oleh (Pranowo, 2021) dengan topik penelitian yang diangkat berkenaan dengan Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media flash cards pada uji ahli materi dinilai layak (89,13%) dan ahli media dinilai layak (90%). Selain uji ahli, pada uji coba lapangan utama media ini dinilai layak (93,125%) dan saat uji coba lapangan operasional media ini juga dinilai layak (94%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flash cards sudah layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Walidah & Sukartono (2024) serta Pranowo (2021) memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan topik yang akan diangkat oleh peneliti dalam penelitian berjudul "Aksara Card Berbasis Teknologi Augmented Reality Sebagai Inovasi Pembelajaran Aksara Jawa pada Anak Sekolah Dasar." Persamaan yang ditemukan pada dua penelitian terdahulu tersebut adalah penggunaan media kartu sebagai alat bantu dalam pembelajaran aksara Jawa yang terbukti efektif dalam membantu siswa

mempelajari huruf aksara Jawa dengan lebih cepat dan mudah serta meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Perbedaannya terletak pada inovasi yang digunakan; penelitian ini menggabungkan teknologi Augmented Reality (AR) dalam media kartu pembelajaran, yang belum diterapkan dalam penelitian sebelumnya. Teknologi Augmented Reality memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui pemindaian gambar yang memunculkan informasi dan visualisasi secara langsung.

Tujuan adanya pembuatan produk Aksara Card ini tidak hanya berfokus pada efektivitas media kartu dalam pembelajaran, tetapi juga mengeksplorasi potensi teknologi Augmented Reality untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan, Penelitian dan pengembangan berfokus kepada pengembangan produk. Research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan hasil produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini dalam proses pengembangannya dilakukan secara berkesinambungan atau siklus, setiap langkah yang dikembangkan harus berpedoman pada hasil yang sudah diperoleh dari langkah sebelumnya. Sehingga dimaksudkan produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengembangan produk.

Adapun objek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi dari sekolah dasar yang dimana pada saat melakukan penelitian peneliti berpedoman pada langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam (Dwi Lestari et al., 2023) maka penelitian pengembangan ini menggunakan 10 (sepuluh) langkah yang digunakan dalam prosedur penelitian ini. (Dwi Lestari et al., 2023) menyebutkan bahwasanya ada 10 langkah yang digunakan oleh Borg and Gall. Kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan, jika dilaksanakan dengan baik dan benar maka akan diperoleh produk yang dapat dipertanggungjawabkan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah pengembangan yang dilakukan peneliti diantaranya; 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Uji coba lapangan awal, 5)

Revisi produk I, 6) Uji coba lapangan utama, 7) Revisi Produk II, 8) Uji coba lapangan utama, 9) Revisi tahap akhir. 10) Dissemination dan implementasi. Setelah melakukan revisi tahap akhir Peneliti melakukan produksi secara masal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan persiapan untuk pembuatan Aksara Card dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran aksara Jawa. Peneliti melakukan survei pasar pada kegiatan persiapan awal, guna dapat memahami kondisi pasar, peluang pangsa pasar, minat para konsumen, serta melihat beberapa produk pembelajaran aksara dalam bentuk kartu yang sejenis agar peneliti bisa menentukan harga yang dapat disesuaikan dan dijangkau oleh masyarakat. Dari hasil survei pasar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa beberapa siswa-siswi khususnya pada jenjang sekolah dasar berminat dengan Aksara Card. Siswa-siswi sekolah dasar perlu Aksara Card yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Setelah melakukan survei pasar, peneliti melanjutkan dengan studi kelayakan terhadap usaha yang akan dijalankan. Studi kelayakan ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui prospek jangka panjang dari usaha tersebut. Pada tahap ini, analisis ekonomi sangat diperlukan untuk melihat potensi keuntungan dan peluang usaha di masa depan. Selanjutnya, tahap terakhir yaitu pemilihan bahan dan penyediaan tempat serta sarana dan prasarana sehingga dapat menunjang proses produksi. Secara rinci langkah-langkah dalam membuat produk Aksara Card diuraikan pada Tabel 1.

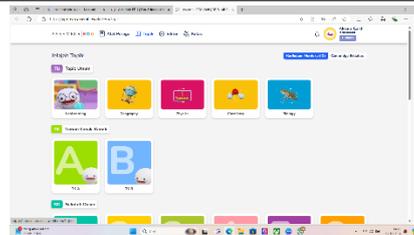
Tabel 1 Langkah-Langkah Pembuatan Produk Aksara Card

No	Langkah-langkah pembuatan	Gambar
1.	Siapkan dua desain kartu untuk sisi depan dan sisi belakang.	

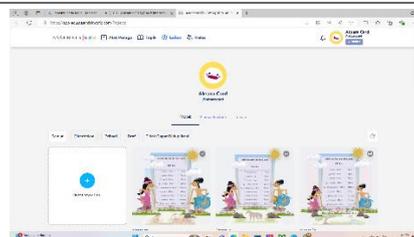
2. Buka aplikasi/website Essemblr Edu lalu lakukan login. Selanjutnya pilih editor dan tekan icon tambah untuk membuat proyek baru.



3. Setelah memasuki ruang menu, selanjutnya tekan "Editor" pada bar bagian atas.



4. Tekan tanda "+" untuk membuat proyek baru.



5. Setelah memasuki ruang editor 3D, tekan ikon image untuk memasukkan desain materi yang akan digunakan. Setelah itu, atur tata letak pada room projek untuk memastikan fitur augmented reality dapat muncul pada kartu.



6. Tambahkan "custom maker setting" guna menambahkan gambar yang akan digunakan sebagai AR maker.



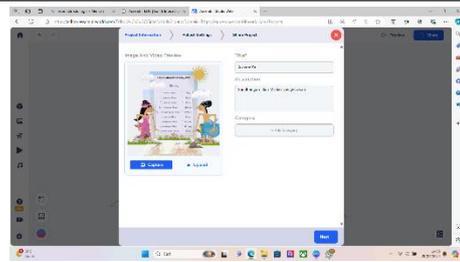
AKSARA CARD BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Afenia Wulan Cahya¹, Lisa Kusuma Aprilia², Ana Fauziyah³, Nur Laili Rahmawati⁴, Daning Hentasmaka⁵.

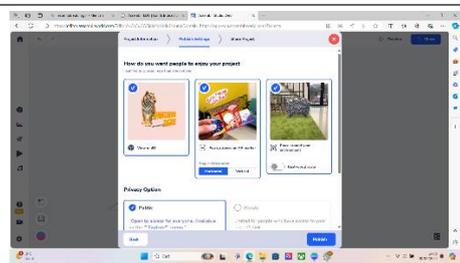
7. Jika sudah selesai, unggah tampilan desain tersebut dengan menekan ikon unggah berwarna biru yang terletak di pojok kanan atas.



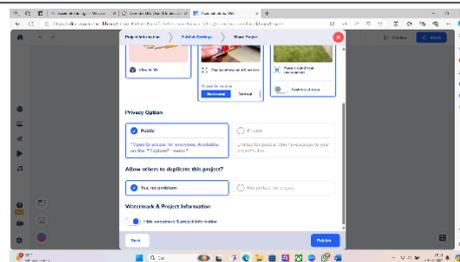
8. Lakukan capture lalu lengkapi judul, deskripsi dan kategori.



9. Selanjutnya lakukan pengaturan publikasi dengan memilih semua yang disediakan diantaranya view in 3D, pop up above an Augmented Reality maker, place around your Environment



10. Langkah terakhir tekan unggah/ publish. Setelah semua tahapan selesai dan kartu telah melalui tahap uji scan Augmented Reality maka selanjutnya kartu dapat dicetak dan dikemas dengan rapi.

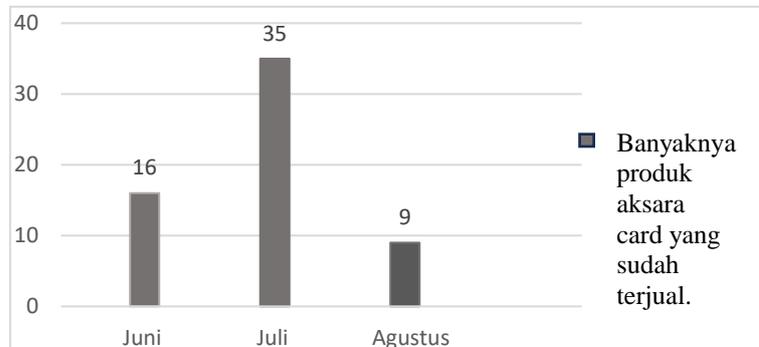


AKSARA CARD BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Afenia Wulan Cahya¹, Lisa Kusuma Aprilia², Ana Fauziyah³, Nur Laili Rahmawati⁴, Daning Hentasmaka⁵.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah melakukan beberapa langkah-langkah dalam pembuatan aksara card yang sangat berguna untuk belajar aksara jawa, adapun hasil penjualan yang dapat peneliti uraikan sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Penjualan Aksara Card

(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Dalam diagram batang yang disajikan, terlihat bahwa penjualan Aksara Card mengalami peningkatan signifikan dari bulan Juni ke Juli. Pada bulan Juni, produk terjual sebanyak 16 pieces, sedangkan pada bulan Juli jumlah penjualan melonjak menjadi 35 pieces dan dilanjutkan pada bulan Agustus terjual sebanyak 9 pieces . Peningkatan ini menunjukkan capaian penjualan yang mencapai 100% dari target produksi yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, laba yang diperoleh dari penjualan Aksara Card selama periode tersebut mencapai Rp 432.300. Grafik ini menggambarkan performa penjualan yang positif dan potensi pertumbuhan yang baik untuk bulan-bulan berikutnya.

Sebagai bagian dari strategi untuk memastikan keberhasilan dan pertumbuhan berkelanjutan Aksara Card, peneliti telah melakukan evaluasi menyeluruh terhadap berbagai aspek produk. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kekurangan yang mungkin menghambat kepuasan konsumen serta pencapaian target keuntungan yang telah direncanakan. Pertama, evaluasi kualitas produk dan fungsi kerjanya dilakukan untuk memastikan bahwa Aksara Card memenuhi standar yang diharapkan, baik dari segi bahan maupun efektivitas teknologi Augmented Reality yang terintegrasi. Kedua, peneliti menilai biaya bahan baku untuk memastikan bahwa biaya produksi tetap dalam batas yang wajar dan tidak merugikan margin keuntungan. Terakhir, evaluasi tempat pemasaran dilakukan untuk menilai efektivitas saluran pemasaran dalam menjangkau konsumen. Jika saluran

pemasaran tidak optimal, produk mungkin tidak mencapai audiens yang lebih luas, yang dapat menghambat pencapaian target penjualan. Melalui evaluasi menyeluruh ini, peneliti bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada, meningkatkan kualitas dan efisiensi produk, serta memastikan Aksara Card dapat memenuhi ekspektasi konsumen dan mencapai target keuntungan yang telah ditetapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Produk Aksara Card mendapat respons positif dari masyarakat khususnya wali murid peserta didik sekolah dasar; (2) Aksara Card tidak hanya bermanfaat sebagai alat pembelajaran aksara Jawa sehari-hari, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai produk edukasi yang berdaya guna.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen dan pihak-pihak lainnya yang telah membantu dan memberikan dukungan, bantuan dalam penyelesaian penelitian aksara card yang kami lakukan. Bantuan baik dalam bentuk bimbingan, saran, maupun fasilitas demi keberhasilan penelitian ini. Tanpa bantuan dan dedikasinya, pencapaian penelitian ini tidak akan mungkin terwujud. Terima kasih atas waktu dan usaha yang telah diluangkan. Semoga aksara card ini dapat terus berlanjut dan berkembang di masa depan.

PUSTAKA ACUAN

- Adawiyah, R., Robbia, A. Z., Jariah, A., Syukur, A., & Jamaluddin, J. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Kimia sebagai Solusi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19 di MAN 2 Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 175–181. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.185>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>

- Dwi Lestari, A., Wijayanti, R., Susilawati, L., & Insan Budi Utomo, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Akm Pada Materi Perbandingan Menggunakan Scan Qr. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 311–317.
- Fahira Arsyaf, Herlina Usman, Maryam Aunurrahim, & Sri Yulianingsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349–357. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i3.756>
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhasanah, N., Wuriyanto, A. B., & Arifin, B. (2016). Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(4), 267. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol1.no4.267-273>
- Pranowo, G. (2021). Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. *Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, 129–139.
- Sugiarso. (2024). Penerapan Teknologi AugmentedReality Dalam Menyajikan MateriPembelajaran Untuk MeningkatkanMinat Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, 7(2), 4999–5004.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., Husnita, L., & Siswa, P. (2024). *Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman*. 7, 8096–8102.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika*, 3(3), 955–961.
- Walidah, A. K., & Sukartono. (2024). Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2179–2188. <https://jurnaldidaktika.org>
- Wijayanti, R., Rahadini, A. A., & Sulaksono, D. (2024). Media Pembelajaran Kaligrafi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Aksara Jawa. *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(1), 59. <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v8i1.74113>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on*

