



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA BERBASIS SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS IV SDN NGBELGEDE 1

¹Dea Arini

¹(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta)
dhearin1899@gmail.com

Abstrak

Terdapat kendala mulai dari metode pengajaran dan media yang tidak bervariasi sehingga menyulitkan siswa dalam menulis aksara dan sandhangan karena bentuk dan pengucapan sama. Tujuan penelitian adalah mengembangkan sarana pembelajaran menulis bahasa Jawa berbasis scrabble yang valid, praktis dan efektif guna memudahkan pengajaran menulis aksara dan meningkatkan kemampuan menulis aksara pada siswa kelas IV SDN Ngebelgede I. Model 4-D (*four-D*) digunakan dalam penelitian dan pengembangan melalui 4 tahapan yaitu Definition, Design, Development, dan Dissemination. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif berupa saran dan masukan para ahli, serta analisis kuantitatif yang diperoleh dari penilaian numerik berupa angket dan tes. Hasil validasi materi pada media mendapat nilai rata-rata sebesar 4,8 dengan kategori sangat valid. Rata-rata hasil validasi media sebesar 4,5 sangat valid. Hasil respon guru mencapai nilai rata-rata 4,8 yang sangat praktis. Hasil jawaban siswa pada uji terbatas memperoleh skor 4,12 kategori praktis dan hasil uji lapangan mendapat skor 4,33 sangat praktis. Media pembelajaran menulis aksara Jawa berbasis scrabble juga efektif meningkatkan kemampuan menulis ditinjau dari rata-rata hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan dibuktikan dengan nilai rata-rata uji T sampel berpasangan akhir yang menghasilkan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dengan skor *pretest* 47,27 dan *posttest* 82,27 terjadi peningkatan sebesar 35,00. Disimpulkan bahwa media pembelajaran aksara Jawa berbasis scrabble valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa.

Kata Kunci: Keterampilan menulis, Media pembelajaran, Menulis aksara Jawa, Scrabble

Abstrack

Learning to write Javanese texts has not been promoted because there are obstacles starting from the lack of different learning methods and media, which makes it difficult for students to write scripts and sandhangan because the style and pronunciation are the same. The purpose of the research to develop a skillful, efficient and effective Scrabble-based Javanese written language learning to facilitate the learning of the Javanese language, text writing and improve writing skills in students of the fourth grade at SDN Ngebelgede I. This development uses the 4-D (four-D) model. it has 4 stages namely Definition, Design, Development and Dissemination. Data collection methods use observations, interviews, questionnaires, tests and documents. The data analysis method makes use of qualitative analysis in the form of advice and input from experts, as well as quantitative analysis obtained from statistical analysis in the form of questionnaires and tests. The result of the emphasis on the material in the media received an average value of 4.8 with a very strong component. The media confirmation result is the result of an average of 4.5 real parts. The results of the teacher's answers reached an average of 4.8 points in the specific skill category. The results of the students' answers to the short test received a score of 4.12 in the functional category and the results of the field test received a score of 4.33 in the category of specific skills. Scrabble-based learning media for writing the Javanese script is also effective in improving writing skills according to the student's academic average. There is a difference shown by the mean value of the last paired sample T-test producing Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ with a mean pretest score of 47.27 and a mean posttest score

of 82.27, an increase of 35.00. It can be concluded that Scrabble-based javanese script learning media is effective in improving Javanese script writing skills.

Keywords: *Learning media, Javanese script, Scrabble, Writing skills*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan dengan berbagai macam suku, ras, agama, budaya dan bahasa. Setiap daerah tentu mempunyai ciri khasnya salah satunya adalah bahasa. Indonesia khususnya di pulau Jawa memiliki ciri khas berbahasa yaitu bahasa jawa. Berbahasa jawa dalam kegiatan sehari-hari di zaman sekarang jarang digunakan melainkan sering memakai bahasa Indonesia. Berkomunikasi menggunakan bahasa jawa dari waktu ke waktu berkembang dengan keunikan dan ciri tingkat berbicaranya. Salah satu unsur budaya jawa harus dilestarikan khususnya pada bidang pendidikan guna sebagai memperkenalkan keragaman budaya yang dimiliki Indonesia agar tetap terjaga dan tidak akan hilang. Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014 dijelaskan bahwa muatan lokal diajarkan kepada peserta didik guna membekali mereka dengan ilmu, sikap, serta keterampilan yang diperlukan dalam mengenal, menyayangi lingkungan alam, sosial, dan budaya daerah mereka. Pada pelajaran bahasa jawa kita membahas tentang muatan lokal yang sebaiknya diberikan di sekolah dasar. Bahasa jawa diajarkan sejak kecil untuk memperkenalkan dan melatih siswa melalui kegiatan pendidikan. Bahasa jawa mempunyai empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek keempat tersebut yaitu terampil bahasa dan menulis adalah keterampilan yang kompleks dan maju.

Menulis adalah komunikasi tertentu dengan melibatkan proses kreatif, yaitu mengkomunikasikan informasi, pemikiran, sudut pandang dan perasaan seseorang (Dalman, 2016). Keterampilan belajar menulis bahasa jawa dapat dilihat pada kemampuan menulis aksara. Menurut Basir (2014), aksara jawa digunakan berkomunikasi dan merupakan identitas tertulis yang khas. Menulis aksara jawa memerlukan penguasaan dasar penulisan jawa, oleh karena itu menulis aksara jawa sebaiknya diajarkan sejak sekolah dasar. Menulis aksara jawa pertama kali diberikan di kelas III sekolah dasar dimulai dari mengenalkan aksara legena yaitu bentuknya dan bunyinya. Kemudian

dikenalkan dan diajarkan bagaimana cara menuliskan aksara tersebut. Pada kelas IV pembelajaran aksara jawa mulai dikenalkan sandhangan swara dan sandhangan panyigeg serta mengajarkan cara menuliskan aksara legena dengan ditambahkan sandhangan. Kelas V dan VI mulai mengenalkan pasangan aksara, aksara angka, aksara murda, aksara swara dan lainnya yang sesuai dengan penjabaran kurikulum 2013. Aksara legena terdiri dari 20 aksara disebut juga aksara carakan atau aksara denta wyanjana dan merupakan aksara wutuh yang tidak mempunyai imbuhan atau sandhangan (Subrata, 2016). Pentingnya menulis aksara jawa bagi siswa kelas III-IV sekolah dasar yang rerata berusia antara 10 sampai 12 tahun berada pada tahap aktif konkrit, maka untuk memperlancar pembekalan materi menulis aksara perlu dilakukan adanya menggunakan media pembelajaran yang nyata. Menggunakan media pada KBM membantu siswa menjadi lebih paham dengan materi yang diberi guru sehingga tujuan dapat tercapai dengan maksimal. Penggunaan media dapat menjadikan hal-hal abstrak menjadi nyata dan hal-hal kompleks menjadi sederhana. Nurlaili (2016) menyatakan bahwa media yang digunakan untuk belajar bahasa jawa belum seluas alat pembelajaran lainnya. Materi pembelajaran bahasa Jawa yang umum digunakan adalah poster yang ditulis dalam bahasa Jawa, buku berisi pepak, dan wayang kulit.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara saat pembelajaran, materi aksara jawa kelas IV SDN Ngebelgede 1 pada guru dan siswa didapatkan, guru saat pembelajaran berlangsung menggunakan metode pengamatan dan ceramah. Media yang digunakan adalah media video yang ditayangkan lewat proyektor, sementara siswa mengamati, melihat, dan mendengarkan guru dalam menjelaskan materi. Pada saat latihan menulis aksara siswa diminta untuk menyalin kata yang ditulis oleh guru di depan kemudian diubah menjadi tulisan aksara jawa. Terlihat guru mendampingi dan siswa menulis aksara berbantuan pepak dan buku LKS yang terdapat contoh aksara legena. Siswa pun tampak begitu kurang aktif, terkadang beberapa siswa tidak antusias dengan belajar aksara jawa. Dari pendapat siswa setelah dilakukan wawancara langsung, siswa

merasa bosan jika harus belajar aksara Jawa dikarenakan merasa sulit dengan materi seperti mengubah latin menjadi tulisan aksara Jawa. Hal ini disebabkan selama pembelajaran aksara Jawa hanya fokus dengan bunyinya saja, yang berdampak sulitnya siswa dalam memahami bentuk aksara. Siswa mengeluhkan banyak yang hampir mirip bentuk dan bunyi aksara legena, sulit dalam membedakan letak sandhangan yang bunyi dan bentuknya hampir sama juga. Tata cara penulisan aksara Jawa yang rumit seringkali menyulitkan siswa dalam menulis aksara Jawa. Selain itu kurangnya latihan secara kontinu dalam menulis aksara maka siswa kurang terbiasa. Kemudian tanpa adanya pemanfaatan media nyata membuat siswa kurang aktif dan tidak menarik perhatian siswa saat pembelajaran, inilah yang menyebabkan sulitnya siswa dalam memahami aksara Jawa. Menurut Hamalik dalam (Arsyad, 2013:19) menggunakan media saat proses pengajaran dapat menumbuhkan kemauan dan minat baru, menimbulkan motivasi serta rangsangan pada saat pembelajaran bahkan memberikan pengaruh psikologis pada siswa. Karena siswa kelas IV selalu suka bermain, maka media yang digunakan hendaknya media nyata dan siswa dapat terlibat secara langsung. Berdasarkan permasalahan yang muncul maka media yang digunakan untuk belajar bahasa Jawa dan menulis aksara Jawa adalah scrabble yang dikembangkan dengan mentransformasikan kartu kata menjadi kartu tulisan Jawa yang berbentuk aksara legena dan sandhangan swara serta sandhangan panyigeg.

Media pembelajaran bersifat konkret lebih baik dibandingkan dengan media digital karena media konkret memiliki berbagai kelebihan seperti dapat meningkatkan antusias siswa selama pembelajaran, hal ini dikarenakan ketika guru menambahkan warna baru pada pembelajaran maka minat siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran meningkat. Keberadaan media pembelajaran yang spesifik menyebabkan siswa menjadi aktif ketika menggunakan media tersebut (Kania, 2017). Kelebihan lainnya yaitu meningkatnya hasil belajar atau prestasi siswa (Oktavianingtyas, 2015). Media scrabble adalah salah satu jenis media sekaligus permainan bahasa yang berbentuk konkret dapat dimainkan banyak orang serta dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran. Menurut Moto (2019), penerapan media dalam pendidikan dapat memperlancar proses belajar mengajar sehingga menambah motivasi belajar siswa karena pembelajaran melalui media lebih menarik perhatian

siswa. Menerapkan media scrabble kesulitan siswa dapat teratasi dan mempermudah dalam menulis dan membaca sesuai petunjuk guru. Hal ini sesuai dengan (Widiyanto et al., 2022) bahwa penerapan scrabble dapat meningkatkan kelancaran dan meningkatkan keterampilan menulis dan membaca siswa jadi dikembangkan media pembelajaran scrabble digantikan dengan aksara Jawa.

Penelitian terdahulu yang meneliti tentang media scrabble dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti (Aprimadedi, Wati, Oktavia:2023) dengan judul "*Pengembangan Media Game Scrabble Untuk Penulisan Kosakata Baku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 03 Koto Baru*" meneliti kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan pada penulisan kosakata baku bahasa Indonesia memperoleh hasil kevalidan dari para ahli dengan rata-rata 98,33% kategori (sangat valid) media scrabble bagus untuk diaplikasikan. Hasil dari angket respon siswa dan guru memperoleh rata-rata 92,5% kategori (sangat praktis) media mudah digunakan oleh siswa. Hasil keefektifan diperoleh dari pretest dan posttest menunjukkan rata-rata pretest 62,18% dan rata-rata posttest 79,06% dalam artian memiliki peningkatan yang signifikan maka media scrabble efektif meningkatkan hasil belajar pada penulisan kosakata baku bahasa Indonesia. Penelitian lain oleh Ulfie Fajri Febriawati (2018) dengan judul "*Pengembangan Media Scrabble Untuk Mendukung Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Petir Bantul*" menggunakan model pengembangan 4-D (*four-D*) dengan melakukan uji coba 6 siswa dan uji pemakaian 18 siswa meneliti kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media memperoleh hasil validasi rata-rata 88,76 kategori "Sangat Baik". Uji produk diperoleh respon guru 96,88 "Sangat Baik" dan respon siswa 93,33 "Sangat Baik". Keefektifan diperoleh dari nilai tes pretest 60 kategori "Baik" dan nilai posttest 95 kategori "Sangat Baik". Uji coba pemakaian nilai kepraktisan diperoleh dari respon guru dan siswa yaitu 96,63 kategori "Sangat Baik" dan 96,67 kategori "Sangat Baik". Keefektifan diperoleh nilai ujian lisan siswa pretest 48,89 kategori "Kurang" dan posttest 86,11 kategori "Sangat Baik". Oleh karena itu kualitas dan kesesuaian media scrabble termasuk dalam kategori "Sangat Baik", sehingga media scrabble bahasa krama dinilai layak dipakai dalam proses pembelajaran untuk menunjang keterampilan lisan siswa.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini mengembangkan materi pembelajaran menulis tulisan jawa berbasis scrabble untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis tulisan jawa. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Scrabble untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV SDN Ngebelgede 1”.

Rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana mengembangkan materi pembelajaran menulis huruf jawa berbasis scrabble; bagaimana validitas, praktikalitas dan keefektifan materi pembelajaran menulis bahasa jawa berbasis scrabble untuk menulis jawa pada siswa kelas IV SDN Ngebelgede 1. Tujuan penelitian yaitu mengembangkan media aksara jawa untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara yang baik sesuai kaidah penulisan aksara jawa, sehingga menghasilkan sarana pembelajaran yang tepat, valid, praktis dan efektif.

Spesifikasi dari media aksara jawa berbasis scrabble yang dikembangkan adalah 1) media terdiri dari papan scrabble, kartu aksara, dan kartu sandhangan. Papan scrabble berukuran 80x80 cm dengan berbahan kayu. Kartu aksara dan kartu sandhangan berukuran 8x8 cm berbahan dari triplek. 2) Papan scrabble dibuat 1 sementara kartu aksara dibuat 3 set yang dalam 1 set terdapat 20 aksara jadi dengan total 60 aksara. Kartu sandhangan dibuat dengan 3 set yang dalam 1 set terdapat 10 sandhangan jadi dengan total 30 sandhangan, maka seluruh total kartu terdapat 90 kartu aksara dan sandhangan. 3) Desain papan dibuat sendiri menggunakan aplikasi canva dilengkapi gambar bertema jawa serta aksara jawa. Desain kartu dibuat dengan warna yang berbeda untuk memudahkan siswa dalam memilih aksara dan sandhangan, untuk 20 aksara dan 10 sandhangan dibuat dengan media yang timbul.

Pengembangan ini didasari oleh asumsi bahwa bahasa jawa adalah mapel lokal yang wajib ada di sekolah dasar. Menulis aksara jawa di sekolah dasar mulai diajarkan pada kelas III hingga VI, dengan tingkatan aksara jawa dan cara penulisan berbeda-beda. Kemampuan menulis aksara adalah keahlian yang wajib dimiliki siswa dalam rangka menjaga budaya daerahnya. Media aksara jawa berbasis scrabble sebagai variasi dari media alternatif dikembangkan untuk membantu pengajaran menulis bahasa jawa dan memotivasi siswa untuk belajar aktif.

Keterbatasan penelitian adalah 1) Penelitian pengembangan ini dibatasi hanya pada materi

tulisan jawa yang terdiri dari aksara legena, sandhangan swara dan sandhangan panyigeg pada kelas IV sekolah dasar. 2) Melaksanakan uji coba terbatas pada kelompok kecil berjumlah 5 siswa dan uji lapangan pada kelompok besar yaitu 22 siswa. 3) Lokasi penelitian hanya mempunyai satu sekolah yaitu SDN Ngebelgede 1 dengan jumlah 27 siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan R&D berupa membuat produk media pembelajaran aksara jawa berbasis scrabble untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara jawa kelas IV SDN Ngebelgede 1 pada materi menulis dari aksara legena, sandhangan swara dan sandhangan panyigeg. Prosedur pengembangan memakai model 4-D (Thiagarajan, Semmel dan Semmel, 1974). Model pengembangan ini merupakan model yang dapat dipakai guna mengembangkan macam jenis media (Arkadiantika dkk. 2020). Model 4-D dipilih karena tidak memakan banyak waktu dan langkah-langkahnya relatif tidak rumit (Mardiantoro, 2021). Ada empat langkah dalam prosedur 4-D, yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Tahap pertama yaitu pendefinisian melalui analisis meliputi 1) analisis awal; 2) analisis siswa; 3) analisis konsep; 4) analisis tugas; 5) analisis tujuan. Langkah perancangan selanjutnya adalah merancang bentuk, format dan tampilan bahan ajar tulisan jawa berbasis scrabble menggunakan aplikasi canva, serta merancang dan menyusun instrument pendukung penilaian. Tahap pengembangan ada pembuatan dan pengembangan media, validasi dengan narasumber validator ahli media dan ahli materi, serta melakukan review pasca validasi. Pelaksanaan penyebaran dilakukan dalam skala terbatas dengan responden sebanyak 5 orang siswa dan uji lapangan dilakukan dalam skala besar dengan responden sebanyak 22 orang siswa yaitu pada kelas IV SDN Ngebelgede 1.

Subjek penelitian yaitu validasi ahli (media dan materi), guru dan siswa kelas IV SDN Ngebelgede 1 yang berjumlah 27 siswa. Jenis data penelitian merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran dan tanggapan ahli, siswa dan guru mengenai kelayakan media tulis jawa berbasis scrabble. Data kuantitatif didapat dari evaluasi para ahli, siswa dan guru sebagai pengguna. Alat yang dipakai adalah angket validasi media dan materi, angket praktikalitas respon siswa dan guru, serta soal pretest dan posttest untuk menguji keefektifan. Lembar validasi media bermaksud

mengukur tingkat validitas media aksara jawa berbasis scrabble dinilai oleh ahli media yaitu melakukan evaluasi dengan melihat produk lalu menandai skor pada lembar validasi yang sudah dibuat. Angket validasi materi untuk melihat keabsahan materi yang termuat di media aksara jawa berbasis scrabble dinilai oleh ahli materi. Kemudian melakukan evaluasi dengan memeriksa materi dan menceklis skor pada tempat yang disediakan. Validasi pernyataan dengan memberikan saran yang dapat digunakan untuk revisi dan penambahan hingga valid. Angket digunakan untuk melihat tanggapan guru dan respon siswa pada pengguna dan efektifitas media aksara jawa berbasis scrabble. Lembar soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui tidak atau adanya peningkatan hasil belajar menulis aksara, sehingga dapat dikatakan media yang dikembangkan efektif untuk pembelajaran bahasa jawa.

Teknik analisis dengan cara analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif didapat dari tanggapan siswa dan guru terhadap pemaparan dan komentar para ahli. Data berupa kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor yang diperoleh dari validasi (media dan materi), angket praktikalitas media dari tanggapan (siswa dan guru) dan hasil tes. Data kuantitatif didapatkan dari hasil skor validasi (media dan materi) dan kepraktisan (respon siswa dan guru) yang diukur memakai skala likert (1-5). Keterangan 1=sangat kurang; 2=kurang; 3=cukup; 4=baik; 5=sangat baik.

Menganalisis validasi digunakan sebagai cara mengetahui keakuratan media kemudian hasil validasi media serta materi dapat dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = Skor rata-rata setiap aspek

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor setiap aspek

n = Banyaknya butir pernyataan

Hasil tersebut dapat dipakai untuk mengetahui tingkat kevalidan media aksara jawa berbasis scrabble dengan pedoman kriteria valid yaitu:

Tabel 1. Pedoman Kriteria Kevalidan

Interval Skor	Kriteria
$4,2 < \bar{x}$	Sangat Valid
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Valid
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup Valid
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang Valid
$\bar{x} \leq 1,8$	Tidak Valid

(Eko Putro Widyoko, 2014)

Berdasarkan pedoman kriteria kevalidan diatas, media aksara jawa berbasis scrabble dapat dikatakan valid apabila mendapat skor $\geq 3,4$. Analisis angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan media aksara jawa berbasis scrabble (respon siswa dan guru). Hasil kepraktisan yang akan dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = Skor rata-rata setiap aspek

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor setiap aspek

n = Banyaknya butir pernyataan

Setelah dihitung diketahui tingkat kepraktisan media aksara jawa berbasis scrabble dengan melihat pedoman kriteria kepraktisan media yaitu:

Tabel 2. Pedoman Kriteria Kepraktisan Media

Interval	Kriteria
$4,2 < \bar{x}$	Sangat Praktis
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Praktis
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup Praktis
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang Praktis
$\bar{x} \leq 1,8$	Tidak Praktis

(Eko Putro Widyoko, 2014)

Berdasarkan pedoman kriteria kepraktisan diatas, media pembelajaran aksara jawa berbasis scrabble dapat dikatakan praktis apabila mendapat skor $\geq 3,4$. Analisis hasil tes (*pretest* dan *posttest*) media digunakan untuk menilai keefektifan media aksara jawa berbasis scrabble. Nilai hasil tes dari sebelum dan sesudah penggunaan media diperoleh dari siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Hasil Perolehan Skor} \times 10}{2}$$

Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* dipakai untuk melihat tingkat keefektifan media aksara jawa berbasis scrabble dengan melihat skala penskoran sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Penskoran Hasil Pretest dan Posttest

Skala Penskoran	
90 – 100	Baik Sekali
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 – 69	Kurang
≤ 60	Sangat Kurang

Berdasarkan skala penskoran hasil *pretest* dan *posttest* diatas, minimal siswa mendapatkan nilai *posttest* rata-rata ≥ 70 . Media pembelajaran aksara jawa berbasis scrabble dapat dikatakan efektif hasil rata-rata *posttest* > *pretest* atau terdapat perbedaan yang signifikan yaitu Sig. (2-tailed) < 0,05 (H_0 ditolak dan H_1 diterima) dengan melakukan uji t-Tes yaitu *Paired Sample t-Tes* dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aksara jawa berbasis scrabble.

H_1 = Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aksara jawa berbasis scrabble.

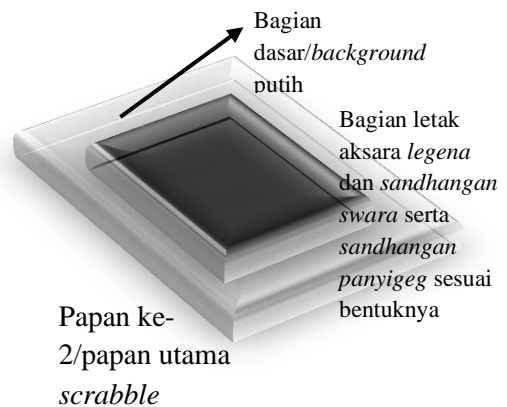
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media aksara jawa berbasis scrabble menggunakan langkah-langkah model 4D. Hasil penelitian sesuai dengan 4 langkah pertama pada langkah Define. 1) Analisis awal yaitu melakukan observasi dan wawancara kepada Ibu Mardiyatun Nisa, S.Pd selaku guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Ngebelgede I. Wawancara dan observasi ditemukan siswa kesulitan menulis aksara jawa, dibuktikan dengan mereview hasil tes harian bahasa jawa saat menulis aksara jawa. Hanya 8 siswa yang tuntas, sedangkan 19 siswa tidak tuntas. Guru menggunakan metode observasi untuk mengajar, memberikan ceramah, menayangkan video bahkan memberikan contoh tulisan jawa pada papan tulis. Tetapi guru tidak menggunakan berbagai media yang memudahkan menulis aksara jawa. Menyebabkan siswa kurang antusias dan tertarik terhadap menulis aksara karena rumit dan sulit dihafal. Kemudian peneliti mempunyai ide pengembangan produk pembelajaran menulis aksara jawa dengan pengaruh bisa menggugah minat belajar siswa yaitu membuat media menulis aksara jawa berbasis scrabble. 2) Analisis siswa, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas dan karakteristik siswa agar pengembangan sumber belajar cocok untuk siswa kelas IV. Diperoleh bahwa siswa lebih senang belajar dengan berinteraksi langsung seperti menggunakan media konkret dan terlibat langsung dalam materi yang dipelajari. Karena dilihat siswa kelas IV yang usianya 10-11 tahun masih senang dengan bermain. 3) Analisis konsep, peneliti mengidentifikasi dan membuat materi secara sistematis berurutan yang diajarkan kepada siswa. Diperoleh dalam kelas IV masih menggunakan kurikulum 2013 di semester

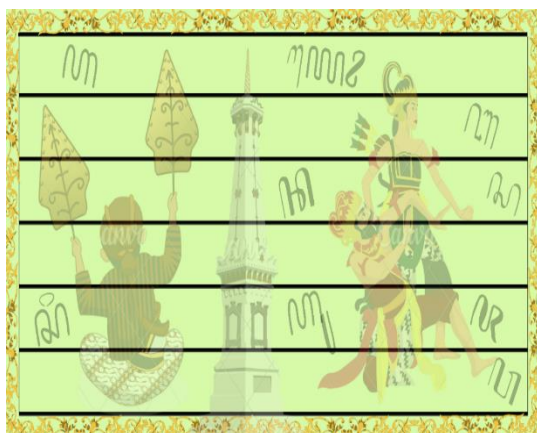
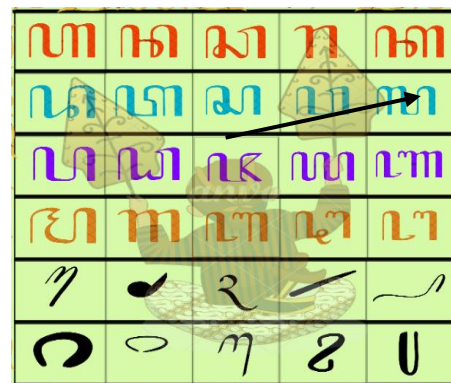
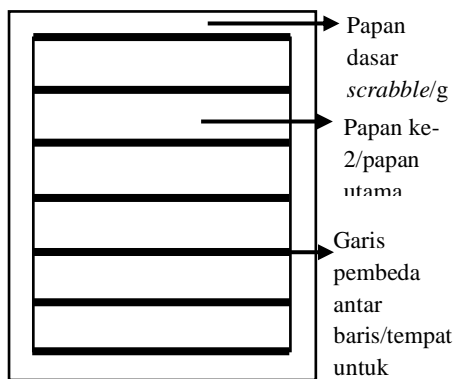
genap materi menulis aksara jawa, siswa mengenal serta menuliskan aksara legena, sandhangan swara, dan sandhangan panyigeg mengubah bentuk kalimat atau kata latin menjadi tulisan jawa. 4) Analisis tugas, peneliti mengembangkan produk sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu termuat dalam KD 3.4 mengenal sandhangan swara, 3.8 mengenal sandhangan panyigeg, 4.4 membaca dan menulis aksara jawa dengan sandhangan swara, 4.8 baca dan tulis aksara jawa menggunakan sandhangan panyigeg. serta indikator 3.4.1 dan 3.4.2 mengidentifikasi dan memahami letak aksara swara, 3.8.1 dan 3.8.2 mengidentifikasi dan memahami letak sandhangan panyigeg. 4.4.1 dan 4.4.2 menuliskan dan mengubah huruf dan kalimat latin menjadi huruf jawa menggunakan sandhangan swara, 4.8.1 dan 4.8.2 menuliskan dan mengubah huruf dan kalimat latin menjadi jawa menggunakan sandhangan panyigeg. 5) Analisis tujuan pembelajaran, diperoleh tujuan pembelajarannya yaitu siswa dapat menyebutkan bunyi dari aksara *legena* yang disajikan beberapa soal; Siswa mampu mengubah huruf latin menjadi huruf jawa dengan aksara *legena* dan sandhangan swara dan sandhangan panyigeg sesuai tata tulis aksara jawa; beberapa kata aksara jawa, siswa mampu menuliskan huruf latinnya; beberapa aksara *legena* dengan sandhangan baik sandhangan swara maupun sandhangan panyigeg, siswa dapat menyebutkan bunyi dari aksara tersebut.

Tahap desain (perencanaan) tahap ini merancang instrumen penelitian yang digunakan yaitu 1) Persiapan tes sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan belajar siswa. Terdapat 20 tes uraian dan pilihan ganda dengan tipe *pretest* dan *posttest* yang diberikan siswa sebelum dan sesudah memakai media aksara jawa berbasis scrabble. 2) Pemilihan media, menyesuaikan karakteristik materi dan siswa kelas IV yaitu memilih scrabble, menyederhanakan materi tulisan jawa agar siswa mudah memahaminya mulai dari bentuk hingga penulisan aksara yang benar. Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan manfaat dan kemudahan pemberian materi kepada siswa. Dalam menggunakan media perlu memperhatikan materi dan tujuan pembelajaran. Media yang tepat dan bermutu dapat menggugah pikiran, rasa, perhatian dan minat siswa serta memotivasi mereka untuk aktif dalam KBM dan memperlaju pemahaman siswa terhadap materi. 3) Pemilihan format, dengan memenuhi kriteria menarik, kemudahan, siswa berperan aktif, serta membantu siswa dalam

memahami materi. Pemilihan format yang dilakukan peneliti yaitu a) Papan scrabble tidak terlalu besar dan kecil sehingga siswa duduk di belakang dan di depan terlihat jelas medianya. b) Dalam papan scrabble peneliti menghias dengan tema jawa dan aksara jawa dengan pemilihan warna hijau muda, dengan adanya garis horizontal yang terdapat 6 baris diberi warna hitam agar terlihat. c) Untuk kartu sebagai aksara legena, sandhangan swara, dan sandhangan panyigeg dibuat berbentuk persegi dengan ukuran 8x8 cm yang tampak depan saja. Peneliti mengembangkan kartu-kartu tersebut sebagian dibuat timbul dan sebagian tidak, tujuannya agar siswa mampu mengidentifikasi cara menulis aksara beserta sandhangan dengan benar. d) Warna dasar kartu-kartu scrabble adalah putih, untuk warna aksara legena dibuat berbeda yaitu merah, biru muda, ungu, dan oranye. Selain itu untuk warna sandhangan swara dan sandhangan panyigeg berwarna hitam. 4) Rancangan awal dimulai dengan pembuatan papan scrabble menggunakan canva dan merancang desain kartu-kartu scrabble.



Tabel 4. Desain Media Aksara Jawa Berbasis Scrabble



Tahap pengembangan yaitu melakukan validasi terhadap ahli media dan materi. Tujuan pada tahap ini adalah para ahli mengetahui penilaian terhadap media yang dikembangkan. adalah Ibu Mahilda Dea Komalasari, M.Pd. selaku guru di PGSD yang dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2024, hasil yang diperoleh media yang dimodifikasi sudah baik sesuai dengan usia kelas IV sekolah dasar. Masukan dan saran juga diterima mengenai kelayakan media yaitu sebaiknya media diberi judul, papan scrabble sebaiknya diberi sebuah tali agar papan dapat digantungkan supaya siswa yang duduk di belakang terlihat karena papan sudah diberi pembatas jika kartu diaplikasikan tidak akan terjatuh, kartu aksara dan sandhangan sebaiknya diberi warna pada bagian belakangnya sesuai dengan warna aksara dan sandhangan agar siswa mudah dalam mencari atau mengenalinya serta siswa menjadi lebih tertarik dan pengemasan medianya.

Validasi ahli materi yaitu Ibu Mardiyatun Nisa, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Ngebelgede 1 dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2024. Validasi

tersebut diperoleh media aksara jawa berbasis scrabble dinyatakan sudah sesuai pada materi ajar dasar siswa kelas IV semester 2. Bentuk dari tulisan aksara legena, sandhangan swara dan sandhangan panyigeg yang terdapat pada kartu telah memenuhi kaidah dan kaidah penulisan. Kemudian media menarik sekali terdapat warna berbeda dan cerah yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa saat proses pembelajar berlangsung, media pembelajaran aksara jawa berbasis scrabble sudah baik dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan dan mendapat saran serta masukan dari validasi para ahli. Selanjutnya dibetulkan berdasarkan saran dan komentar dari ahli. Tujuan peninjauan adalah membenarkan kesenjangan media menjadi lebih baik, lebih fungsional, dan siap diuji. Berikut rincian revisi media.

Tabel 5. Revisi Media Aksara Jawa Berbasis Scrabble

Sebelum	Sesudah
	
Penambahan tali pengikat agar media dapat digantung agar siswa yang duduk dibelakang terlihat	
	
Penambahan judul agar siswa mengenal media tersebut	
	
Penambahan warna pada belakang kartu agar mudah dikenali dan menarik perhatian siswa	
	
Pengemasan media agar terawat dan tahan lama dan tidak berceceran kemana-mana	

Tahap penyebaran yaitu dilakukan uji terbatas dan uji lapangan pada siswa kelas IV SDN Ngebelgede 1. Uji terbatas dilakukan dengan 5 siswa dipilih berdasarkan kriteria yang berbeda dengan rekomendasi dari guru kelas, yang dilakukan pada tanggal 13-15 Mei 2024 di sekolah. Dikarenakan materi telah disampaikan oleh guru sebelumnya maka peneliti langsung memberikan soal *pretest* untuk menguji kemampuan siswa dengan menjawab soal terkait materi yang telah dipelajarinya bersama guru. Kemudian media diaplikasikan kepada siswa dengan membuat kelompok menjadi 2 kelompok kemudian siswa diminta untuk berdiskusi dan menjawab soal dengan mengubah kata latin menjadi aksara jawa menggunakan media pada soal yang diberikan. Lalu setelah pembelajaran selesai siswa diminta mengisi angket respon untuk mengetahui ketertarikan dan kepraktisan media yang digunakan. Setelah pembelajaran selesai siswa mengerjakan soal *posttest* untuk melihat adanya peningkatan terkait hasil belajar sebelum dan sesudah memakai media. Kemudian diperoleh hasil media scrabble sangat menarik dan siswa menjadi lebih senang belajar aksara jawa. Kemudian dilanjutkan melakukan uji lapangan yaitu dilakukan oleh 22 siswa kelas IV pada tanggal 27-31 Mei 2024. Untuk langkah-langkah sama seperti melakukan uji coba terbatas kemudian selain siswa mengisi angket respon terhadap media yang dikembangkan. Angket respon guru juga diberikan kepada Ibu Mardiyatun Nisa, S.Pd., selaku guru kelas IV yang sudah melihat peneliti dalam menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung dalam kelas. Kemudian guru diminta untuk memberikan penilaian kepraktisan atau saran dan masukan sesuai pendapat guru tentang media aksara jawa berbasis scrabble.

Uji hasil validitas dari penilaian validator ahli media dan materi terkait kevalidan media aksara jawa berbasis scrabble diperoleh:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Keterangan	Rata-Rata Akhir	Kriteria
1	Validasi Materi	4,8	Sangat Valid
2	Validasi Media	4,5	Sangat Valid

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{48}{10} = 4,8$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{45}{10} = 4,5$$

Dengan menunjukkan bahwa media aksara jawa berbasis scrabble valid dan sesuai dari segi bentuk dan tampilan karena memperoleh rata-rata akhir sebesar 4,8 dan dengan menunjukkan bahwa materi yang terkandung dalam media tulisan jawa berbasis scrabble valid, teruji dan digunakan karena memperoleh rata-rata nilai akhir sebesar 4,5 keduanya memiliki kriteria sangat valid.

Tabel 7. Hasil Angket Guru

Aspek	Skor Perolehan	Jml. Pernyataan	Rata-Rata Akhir	Kriteria
Kepraktisan Media	48	10	4,8	Sangat Praktis

Berdasarkan angke yang diberikan kepada guru lalu skor masing-masing aspek dijumlahkan dan diperoleh skor 48 dari 50 total skor sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{48}{10} = 4,8$$

Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media aksara jawa berbasis scrabble sangat praktis karena didapat rata-rata akhir 4,8 dalam kriteria sangat praktis.

Tabel 8. Hasil Angket Siswa

Aspek	Uji Coba	Rata-Rata Akhir	Kriteria
Kepraktisan Media	Terbatas	4,12	Praktis
	Lapangan	4,33	Sangat Praktis

Angket siswa yang diterapkan pada uji terbatas yang diselesaikan oleh 5 siswa, hasil angket memperoleh rata-rata akhir sebesar 4,12. Lembar angket respon siswa diberikan pada saat uji lapangan diselesaikan oleh 22 siswa. Hasil angket memperoleh rata-rata akhir 4,33. Hal ini memperlihatkan bahwa media Tulisan Jawa berbasis Scrabble sangat praktis dan cocok digunakan oleh siswa kelas IV SDN Ngebelgede 1 untuk belajar menulis Aksara Jawa, dengan nilai akhir 4,33 kriteria sangat praktis.

Tabel 9. Hasil Pretes dan Postest

Aspek	Uji Coba	Rata - Rata	Rata - Rata	Keterangan
Keefektifan Media	Terbatas	46	79	Efektif
	Lapangan	47,27	82,27	Efektif

		Pretest	Postest	
Keefektifan Media	Terbatas	46	79	Efektif
	Lapangan	47,27	82,27	Efektif

Berdasarkan pretest dan postest yang diberikan pada uji coba terbatas dikerjakan oleh 5 siswa dan uji lapangan dikerjakan oleh 22. Terdapat peningkatan hasil melalui pengerjaan tes tersebut, pada uji terbatas terdapat selisih 33 dan uji lapangan terdapat selisih 35. Untuk membuktikannya lebih jelas, uji t dilakukan dengan menggunakan uji t berpasangan dengan SPSS versi 21, diperoleh hasil uji terbatas dari Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian uji lapangan mendapat hasil Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan dengan hipotesis awal bahwa media aksara jawa berbasis scrabble menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memakai media.

Penelitian dan pengembangan yang dipakai mengacu pada model 4-D dengan 4 tahapan yaitu Define, Design, Development, dan Dissemination. Tahap define, tahap ini melakukan analisis keadaan, karakteristik siswa, serta analisis kebutuhan dan kurikulum untuk mengetahui masalah yang ada selama proses pembelajaran kemudian dijadikan acuan awal dalam pengembangan. Tujuan pengembangan media ini adalah membantu siswa dan guru dalam proses belajar serta mendorong dan membuat siswa aktif, antusias dalam pembelajaran.

Tahap *design* melakukan dengan kegiatan perancangan media pembelajaran pengembangan produk baru, meliputi merancang awal dari pemilihan format, bahan, kemudian merancang instrumen. Alat yang digunakan adalah instrumen validitas berupa angket evaluasi para ahli, instrumen berupa angket respon guru dan siswa, serta instrumen efektivitas berupa pretest dan tes akhir.

Tahap *development*, yaitu melakukan pengembangan, validitas, dan merevisi media pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran meliputi desain papan scrabble dan kartu aksara serta sandhangan, pembuatan dan pemilihan warna. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli materi dan media untuk mendapatkan kritik dan saran sebagai acuan guna perbaikan media pembelajaran sebelum diuji coba atau disebarkan kepada sasaran. Tampilan media aksara jawa

berbasis scrabble termasuk dalam jenis media visual konkrit. Menurut (Asyar, 2012) media visual adalah media menarik yang memakai konsep visual yang mudah dipahami dan mudah dipakai untuk penyampaian informasi/materi kepada siswa. Kemudian divalidasi ahli media (Ibu Mahilda Dea Komalasari, M.Pd.) memperoleh rata-rata 4,5 kategori sangat valid. Ahli media juga memberikan saran dan masukan seperti media diberi judul, papan scrabble sebaiknya diberi sebuah tali agar papan dapat digantungkan supaya siswa yang duduk di belakang terlihat karena papan sudah diberi pembatas jika kartu diaplikasikan tidak akan terjatuh, kartu aksara dan sandhangan sebaiknya diberi warna pada bagian belakangnya sesuai dengan warna aksara dan sandhangan agar siswa mudah dalam mencari atau mengenalinya serta siswa menjadi lebih tertarik dan pengemasan medianya. Hasil validasi ahli materi (Ibu Mardiyatun Nisa, S.Pd.) mendapatkan rata-rata akhir 4,8 kategori sangat valid, menunjukkan materi dalam media aksara jawa berbasis scrabble sangat layak tanpa revisi. Kemudian media direvisi sesuai saran dan masukan.

Tahap dissemination, melakukan penyebaran dengan melakukan uji coba lapangan di satu sekolah saja yaitu di SDN Ngebelgede 1 pada kelas IV yang terdiri dari 22 siswa. Penyebaran ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan satu digunakan untuk pengerjaan tes awal pembelajaran. Pertemuan kedua pemberian materi menggunakan media aksara jawa berbasis scrabble. Pertemuan ketiga pemberian materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan serta pengerjaan tes akhir pembelajaran. Pertemuan keempat diisi dengan mengisi angket siswa terhadap media scrabble. Pada uji terbatas dan uji lapangan diperoleh hasil tambahan terlihat bahwa siswa sangat tertarik dan menikmati pembelajaran menulis bahasa jawa menggunakan media scrabble. Siswa tampak sangat tertarik mempelajari materi aksara jawa. Siswa pun antusias melihat bentuk dan kartu timbul, cerah dan berwarna-warni bersama teman-temannya dalam kelompok. Padahal, ketika kita mempelajari tulisan Jawa yang umumnya jarang menggunakan dukungan nyata, kita hanya menggunakan dukungan kasat mata. Sependapat dengan Benny dkk (1996:131) penekanan pada warna dapat mengubah perhatian siswa terutama ketika mereka mengkontraskan warna. Pengelompokan warna berguna untuk membedakan aksara jawa dan sandhangan, sehingga siswa lebih

mudah mengenali aksara jawa berdasarkan urutan dan sandhangnya. Sebagai contoh untuk aksara dari ha sampai ka berwarna merah kemudian da sampai la berwarna biru. Sedangkan untuk sandhangan swara dan sandhangan panyigeg berwarna hitam.

Saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media scrabble dengan membentuk kelompok bertujuan agar setiap kelompok berlomba dalam menyusun kata berbahasa jawa yang diajukan guru untuk diubah menjadi aksara jawa. Tujuan pembentukan kelompok yaitu siswa belajar interaksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya yang memberikan pengalaman berharga dan meningkatkan motivasi belajar. Sejalan dengan pandangan (Rita Eka Izzaty, 2008) bahwa saat bermain anak akan interaksi dengan teman bermainnya yang memberikan banyak pengalaman berharga. Dalam proses pembelajaran ini dibentuk kelompok-kelompok agar siswa ikut aktif dalam pembelajaran, karena ciri-ciri siswa kelas IV adalah selalu suka bermain. Hal ini sependapat dengan Saadah (2013) menyatakan bahwa media scrabble dapat digunakan pelengkap pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, menarik, dan menstimulasi siswa dengan memiliki kesempatan belajar yang berbeda.

Kemudian menganalisis hasil angket respon (guru dan siswa) serta analisis hasil tes saat uji terbatas dan uji lapangan terhadap media yang dikembangkan. Hasil analisis angket respon guru memperoleh skor total 4,8 untuk kriteria "Sangat Praktis" sedangkan angket respon siswa untuk tes terbatas mendapat skor 4,12 untuk latihan dan pada ulangan akhir rata-rata diperoleh skor total nilai 4,33 dapat diselesaikan pada tes dengan kriteria "Sangat Praktis". Oleh karena itu, berdasarkan tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran diklaim sangat nyaman.

Analisis hasil tes awal dan akhir pada tes terbatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,001 lebih besar dari 0,05 maka H_0 ditolak, sedangkan analisis hasil uji lapangan awal dan akhir didapat nilai Sig. 0,000 lebih besar dari 0,05 maka H_0 ditolak. Disimpulkan media pembelajaran menulis huruf jawa berbasis scrabble untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf jawa dengan sandhangan efektif untuk pembelajaran siswa kelas IV. Hal ini sejalan dengan (Sugiyono, 2013) bahwa percobaan dapat dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum/nilai pertama dan sesudahnya/nilai terakhir.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, materi yang dikembangkan sesuai dengan kriteria validasi, praktik, dan efektif. Sesuai dengan pendapat Yuliana (2017) menegaskan lingkungan pengembangan yang dikembangkan dapat dipertimbangkan dengan kualitas tinggi ketika memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Hasil pengembangan media bahasa jawa berbasis scrabble untuk pembelajaran menulis aksara jawa kelas IV SDN Ngebelgede 1, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media aksara jawa berbasis scrabble mampu meningkatkan kemampuan menulis aksara jawa dengan memakai model 4-D dalam 4 langkah yaitu pendefinisian analisis masalah, kurikulum, materi dan karakteristik siswa untuk menentukan jenis dan sarana yang pantas digunakan sebagai pengembangan. Perancangan yaitu menentukan desain bentuk dan tampilan alat komunikasi, menentukan bahan dan format, merancang instrumen penilaian validitas, kepraktisan dan efektifitas media. Pengembangan yaitu menciptakan sarana scrabble berdasarkan tulisan jawa, validasi oleh ahli, review setelah validasi dan penyebaran yaitu uji terbatas pada 5 siswa, kemudian pretest dan posttest serta angket respon siswa. Kemudian lakukan uji lapangan dengan 22 siswa dengan mengikuti langkah yang sama. Saran dan masukan dari validator ahli kemudian hasil angket guru dan siswa setelah dilakukan pengujian digunakan untuk penyempurnaan media.

Validitas media pembelajaran aksara jawa berbasis scrabble dikatakan valid apabila memenuhi kriteria minimal valid. Hasil penelitian ahli materi diperoleh nilai akhir sebesar 4,8 kriteria "Sangat Valid" dan penilaian ahli media rata-rata akhir 4,5 kriteria "Sangat Valid".

Kepraktisan media pembelajaran menulis bahasa jawa berbasis scrabble dikatakan praktis jika memenuhi kriteria minimal yang tepat. Kriteria praktis dari tanggapan guru dan siswa hasil analisis data angket guru mendapat nilai akhir 4,8 kriteria "Sangat Praktis" dan respon siswa tahap akhir yaitu uji lapangan memperoleh rata-rata akhir sebesar 4,33 kategori "Sangat Praktis". Hasil analisis angket respon guru dan siswa tes akhir disimpulkan media aksara jawa berbasis scrabble dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN

Ngebelgede 1 yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat praktis.

Efektivitas media pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil tes (*pretest* dan *posttest*) siswa mencapai nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Disimpulkan media aksara jawa berbasis scrabble untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa efektif untuk pembelajaran siswa kelas IV SDN Ngebelgede 1. Hasil analisis ketiga aspek tersebut, disimpulkan media pembelajaran aksara jawa berbasis scrabble untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IV SDN Ngebelgede 1 yang telah dikembangkan peneliti memenuhi ketiga aspek yaitu valid, praktis, dan efektif.

Saran

Saran penelitian ini adalah guru dapat menggunakan media aksara jawa berbasis scrabble untuk mempermudah pengajar dalam menjelaskan materi tentang aksara legena, sandhangan swara dan sandhangan panyigeg agar selama pembelajaran berlangsung siswa aktif, senang, memotivasi, serta antusias belajar tinggi pada hal yang dianggap siswa itu sulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprimadedi, A., Wati, W. O., & Oktavia, S. (2023). Pengembangan Media Game Scrabble Untuk Penulisan Kosa Kata Baku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru. *Jurnal Of Sosial*, 1(1).
- Arkadiantika I, Ramansyah W, Effindi MA, Dellia P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *J Dimens Pendidikan dan Pembelajaran*. 8(SEMNASDIKJAR2019):29-36.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran* Jakarta : Rajawali Pres.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Basir, Undjang, Pr., M. 2014. *Keterampilan Menulis: Menulis Jawa*. Surabaya: CV Bintang.
- Benny Agus Pribadi, dkk. (1996). *Media Teknologi* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Chabibah, U., Mohamad, F., & Cindya, A. (2024). Pengembangan Media Pocked Book Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Modangan. *Jurnal Perseda*. 7(1).

- Eko Putro Widyoko, Evaluasi Program Pembelajaran, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2014), hlm. 242
- Kania, N. (2017). Efektifitas Alat Peraga Konkret Terhadap Peningkatan Visual Thinking Siswa. *TEOREMA Jurnal*, 1(2).
- Nurlaili, A. F., Suwignyo, H., & Setyosari, P. (2016). Pengembangan Multimedia untuk Pengenalan Tokoh Wayang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(7), 1427–1431.
- Oktavianingtyas, E. (2015). Media untuk mengefektifkan pembelajaran operasi hitung dasar matematika siswa jenjang Pendidikan dasar. *Pancaran Pendidikan*, 4(4), 207-218.
- Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saadah, V. dan Nurul H. (2013). Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Fakultas Psikologi*. 1(1).
- Subrata, Heru. 2016. *Marsudi basa lan Sastra Jawi*. Surabaya: Zifatama Jawara.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyono, Y., Setyowati, H., & Aryanto, A. (2022). Strategi transliterasi untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa bagi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Widyoko, E. P., dkk. (2011) *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliana, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan PMRI pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk SMP Kelas IX. Yogyakarta, vol. 6, no. 1.