Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 03, September 2025

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRABBLE* AKSARA JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS TINGGI

Hanan Rizki Cahyani[1], Urip Tisngati[2], Sugiyono[3]
[1]STKIP PGRI Pacitan
[2]STKIP PGRI Pacitan
[3]STKIP PGRI Pacitan
Alamat e-mail : [1] hananccyni@gmail.com
Alamat e-mail : [2] uriptisngati@gmail.com
Alamat e-mail : [3] Sugiyono@stkippacitan.ac.id
Nomor HP :[1] 088238227196

ABSTRACT

This research aims to produce, describe the feasibility, and effectiveness of Scrabble script media. This research uses the Research and Development method or research and development using the ADDIE model. The subjects of the study were 10 students in grades IV, V, and VI of SD Negeri Sukoharjo. Data collection techniques through observation, interviews, validation of media experts, validation of material experts, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and tests. The data analysis technique includes several steps: 1) product validity data analysis by converting qualitative assessment into quantitative in the form of scores, 2) data analysis of teacher response questionnaires by giving scores for each "Yes" and "No" answer, 3) product trial analysis to measure the increase in student learning motivation by calculating the percentage of each indicator, as well as the effectiveness of the media using the N-Gain Score formula. The results of the study showed that 1) Javanese script Scrabble media to improve the reading skills of high grade students was successfully developed in accordance with the ADDIE stage, 2) the feasibility of Javanese script Scrabble media was declared "Very Valid" with an average score of 4.76 media experts, and 4.9 material experts, and the teacher's response questionnaire obtained a score of 100% and the student response questionnaire 97% was declared "Very Feasible", 3) the level of effectiveness of Scrabble mediaJavanese script shows an N-Gain Score of 76% with the category "Effective".

Keywords:
Scrabble Media , Javanese Script, Javanese, Reading Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, mendeskripsikan kelayakan, dan keefektifan media *Scrabble* aksara. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development atau penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian merupakan 10 siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri Sukoharjo. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes. Teknik analisis data mencakup beberapa langkah: 1) analisis data validitas produk

dengan mengkonversi penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dalam bentuk skor, 2) analisis data angket respon guru dengan memberikan nilai untuk setiap jawaban "Ya" dan "Tidak", 3) analisis uji coba produk untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dengan menghitung persentase setiap indikator, serta efektivitas media menggunakan rumus N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan 1) media *Scrabble* aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas tinggi berhasil dikembangkan sesuai dengan tahap ADDIE, 2) kelayakan media *Scrabble* aksara Jawa dinyatakan "Sangat Valid" dengan rerata skor ahli media 4,76, dan ahli materi 4,9, serta angket respon guru memperoleh skor 100% dan angket respon siswa 97% dinyatakan "Sangat Layak",3) tingkat keefektifan media *Scrabble* aksara Jawa menunjukkan N-Gain Score 76% dengan kategori "Efektif".

Kata Kunci:
Media *Scrabble,* Aksara Jawa, Bahasa Jawa, Keterampilan Membaca

A. Pendahuluan

Bahasa oleh individu dan masyarakat dalam bentuk bunyi, kata, atau gestur (Devianty, 2017). Menurut Santoso (2017), bahasa tidak hanya sebagai sarana untuk berkomunikasi, tetapi juga berperan dalam mencerminkan identitas diri dan kelompok. Setiap individu memiliki gaya berbicara yang khas, sehingga melalui bahasa, jati diri seseorang dapat dikenali. Selain itu, bahasa juga menjadi penanda etnis, karena dapat menunjukkan asal-usul suatu kelompok suku. Contohnya adalah bahasa Jawa yang digunakan sehari-hari oleh suku Jawa dan diajarkan di sekolah dari jenjang dasar hingga menengah. Sebagai bahasa daerah, bahasa Jawa berfungsi sebagai identitas dan kebanggaan, serta memiliki peran penting dalam pelestarian budaya, pengembangan keterampilan, dan pemahaman terhadap nilai-nilai sastra Jawa Bhakti (2020).

Bahasa Jawa sebagai pembelajaran muatan lokal merupaka salah satu langkah dari pemerintah untuk melestarikan budaya Jawa. Ummah (2019) menyatakan materi yang termasuk penting dalam pembelajaran bahasa Jawa ialah menulis dan membaca aksara Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa berbasis kompetensi untuk siswa sekolah dasar mencakup lima aspek yaitu, mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya sedikit orang yang mampu membaca dan menulis aksara Jawa karena pembelajaran aksara ini dianggap sulit, memiliki alokasi waktu yang terbatas, dan hanya menjadi pelengkap dalam kurikulum sekolah

Dasar hingga menengah.

(Rachmawati,2023).

Pembelajaran aksara Jawa juga menghadapi berbagai kendala, baik dari sisi guru maupun siswa. Metode pembelajaran yang masih konvensional seperti ceramah dan penugasan kurang menarik, sementara siswa merasa materi aksara Jawa sulit dipahami (Estianti & Al Masjid, 2021). Selain itu, pembelajaran ini terkendala oleh minimnya inovasi media, kurangnya buku bacaan beraksara Jawa, alokasi waktu yang terbatas, dan guru yang belum sepenuhnya menguasai materi (Ekowati dalam Yuntari, 2019).

Hasil kajian menunjukkan bahwa kurangnya pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab pembelajaran aksara Jawa kurang menarik dan efektif, sehingga siswa kesulitan memahami dan membaca aksara Jawa. Studi awal di SD Negeri Sukoharjo (31 Oktober 2024) mengungkapkan rendahnya motivasi belajar dan kemampuan menghafal aksara sebagai faktor utama lemahnya keterampilan membaca siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, V, dan VI, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada kartu aksara, buku paket, dan *Pepak Basa Jawa*, yang dinilai belum optimal dalam mendukung pembelajaran. Fokus pengajaran pun lebih pada sopan santun berbahasa, sementara pemanfaatan buku paket dan media lain masih minim.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa,salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Media seperti *Scrabble Aksara Jawa* diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi. *Scrabble Aksara Jawa* merupakan inovasi permainan papan edukatif yang mengajak siswa menyusun potongan aksara Jawa menjadi kata, sehingga dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca aksara Jawa.

Pemilihan media permainan *Scrabble* sebagai alternatif untuk dikembangkan adalah berdasarkan hasil penelitian terdahulu. (Cidar, 2019) mengembangan media *Scrabble* Aksara Jawa, menunjukkan bahwa media *Scrabble* Aksara Jawa layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran aksara Jawa

kelas IV. Selain itu, produk media *Scrabble* Hanacaraka pada kelas VI di SD Negeri Keputran A Yogyakarta dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa (Desiana, 2014).

Berdasarkan studi awal dan penelitian relevan terdahulu dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa yang akan digunakan siswa kelas tinggi. Terdapat beberapa hal yang dibedakan dengan penelitian terdahulu, mulai dari spesifikasi produk, dan tata cara permainan produk. Menimbang bahwa pengembangan media *Scrabble* Aksara Jawa dianggap dapat membantu siswa lebih mudah memahami, menghafal, dan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa maka peneliti, meneliti dan mengembangkan media pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa dengan judul "Pengembangan Media *Scrabble* Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Tinggi".

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) atau biasa dikenal dengan penelitian dan pengembangan. Saputro (2017) menjelaskan metode *Research and Development* merupakan sebuah penelitan yang dirancang untuk menghasilkan produk dalam bidang tertentu, disertai dengan produk sampingan tertentu, sekaligus menguji efektivitas dari sebuah produk.

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implemention, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Raiser dan Molenda (1967). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu, analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Pribadi, 2014).

Instrumen pada penelitian pengembangan media *Scrabble* aksara Jawa ini meliputi, angket, tes, dan dokumentasi. Angket penelitian diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, guru, dan juga siswa. Tujuannya untuk mengumpulkan data validasi dari para validator dan juga

mengetahui respon siswa dan guru terkait dengan media *Scrabble*. Angket tersebut berupa, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Tes yang digunakan meliputi pre-test dan post-test dimana untuk mengukur keterampilan membaca aksara jawa siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Scrabble* aksara Jawa. Adapula dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengambil gambar selama proses awal pengembangan produk, tahap pembuatan produk, dan tahap penerapan produk media *Scrabble* aksara Jawa.

Teknik analiss data yang digunakan, antara lain: analisis data tingkat kevalidan produk menggunakan rumus yang diadaptasi dari Fitriyah et al., (2022) untuk mnegubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dalam bentuk skor penilaian. Analisis data angket respon guru dan siswa memiliki tujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Pada angket setiap angket yang terjawab, apabila jawaban pada angket respon “Ya” maka akan diberi nilai 1 dan untuk nilai 0 jika respon “Tidak”.

Selanjutnya, hasil penilaian dari respon guru diklasifikasikan berdasarkan kriteria penilaian menurut Arikunto (2021). Analisis data uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keklayakan media *Scrabble* aksara Jawa. Penilaian respon guru dan siswa tersebut dianalisis menggunakan presentaase pada setiap skor indicator maupun keseluruhan menggunakan rumus:

$$Nilai\ respon = \frac{skor\ jawaban\ "ya"}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

Selanjutnya, efektivitas media *Scrabble* aksara Jawa dihitung menggunakan rumus N-Gain Score yang diadaptasi dari , Hake dalam (Demita A.Y. Nainggolan, 2019).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode yang bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk tertentu serta menguji efektivitasnya. Menurut beberapa ahli, metode R&D diawali dengan analisis kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media, materi, atau sistem pembelajaran yang valid dan efektif. Salah satu model yang umum

digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena dinilai sederhana, efektif, efisien, dan mudah diterapkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan kaidah ilmiah.

Analisys

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV, V, dan VI serta observasi pembelajaran bahasa Jawa. Wawancara dilakukan pada tanggal 31 Oktiber 2024, dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan membaca aksara Jawa karena rendahnya motivasi belajar dan kesulitan menghafal aksara. Guru hanya menggunakan media kartu aksara, buku paket, dan *Pepak Basa Jawa*, yang dinilai kurang efektif. Fokus pembelajaran di kelas V lebih pada nilai kesopanan, sedangkan kelas VI telah mencoba media seperti PowerPoint, namun belum berdampak besar. Observasi yang dilakukan pada hari Kamis, 14 November 2024 untuk kelas IV, Rabu 13 November untuk kelas V, dan Senin 12 November 2024 untuk kelas VI juga menunjukkan rendahnya antusiasme siswa saat pembelajaran tanpa media yang menarik. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa.

Desaign

Tahap desain dalam penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan materi untuk pembuatan media Scrabble Aksara Jawa, dilanjutkan dengan perancangan produk secara konseptual hingga menjadi bentuk nyata. Media yang dikembangkan berupa permainan edukatif berbentuk papan akrilik berukuran 45×45 cm yang ringan, tahan lama, dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Proses desain menggunakan CorelDRAW, dengan pembuatan grid, penomoran, ilustrasi wayang, dan penambahan huruf aksara Jawa serta judul dan kata mutiara. Media ini juga dilengkapi dengan kartu soal, kotak huruf, lembar bantuan, kunci jawaban, buku petunjuk, dan kemasan yang dirancang menarik dan praktis.

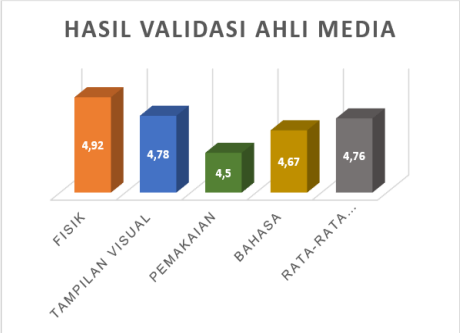
Development

Pada tahap pengembangan, pembuatan media Scrabble Aksara Jawa didasarkan pada struktur dan

materi dari tahap desain, dengan tetap mengacu pada referensi pembelajaran. Pengembangan diawali dengan merumuskan konsep media yang relevan dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dibuat bersifat edukatif dan interaktif. Peneliti merancang aspek visual seperti huruf, warna, dan tata letak agar menarik dan fungsional. Setelah desain selesai, dilakukan pencetakan untuk menghasilkan media fisik yang siap digunakan dan diuji dalam pembelajaran di kelas.

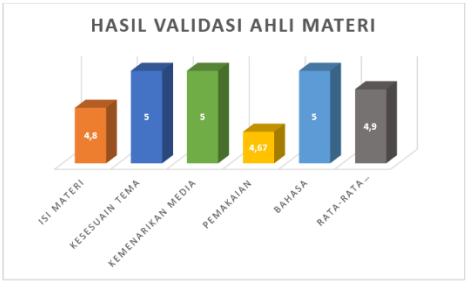
Tahap implementasi melibatkan berbagai uji coba secara ilmiah guna mengevaluasi kelayakan serta efektivitas produk. Uji coba tersebut terdiri dari: 1) validasi oleh ahli media dan materi; 2) pengumpulan data melalui angket respon guru dan siswa; 3) tes pre-test dan post-test. Setiap proses ini dilakukan untuk mengetahui keunggulan maupun kelemahan produk, sekaligus memastikan bahwa media *Scrabble* aksara Jawa digunakan secara optimal dan sesuai dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap validasi ahli merupakan proses penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan, dengan tujuan untuk memastikan mutu dan efektivitasnya sebelum digunakan secara luas. Validasi ini dilakukan oleh para pakar dari berbagai bidang, seperti ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, produk dinyatakan layak digunakan, dengan perolehan skor total sebesar 157 dan nilai rata-rata 4,76 yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Data dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut:



Gambar 1 Hasil Validasi Ahli Media

Selanjutnya, validasi yang dilakukan oleh ahli materi menujukkan dengan skor total 147 dan rerata sebesar 4,9 yang masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Data dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut:



Gambar 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Kemudian, Setelah pelaksanaan uji coba, peneliti menyebarkan angket respon kepada guru dan siswa kelas IV, V, dan VI. Tujuan dari pemberian angket ini adalah untuk menilai kelayakan media *Scrabble* aksara Jawa, serta memastikan media *Scrabble* aksara Jawa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Selain itu, angket ini juga bertujuan untuk menggali masukan guna mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Hasil umpan balik dari angket digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk. Hasil penilaian dari angket respon guru dan siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Penilaian Angket Respon Guru

Respon	Frekuensi			Presentase		
	IV	V	VI	IV	V	VI
Ya	14	14	14	100 %	100 %	100 %
Tidak	0	0	0	0%	0%	0%
Jumlah	14	14	14	100 %	100 %	100 %
Kategori	42			Sangat Layak		

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Penilaian Angket Respon

Respon	Frekuensi	Presentase
Ya	155	97%
Tidak	5	3%
Jumlah	**160**	**100%**

Data Uji Coba Produk

Data hasil uji coba produk ini dapat dikatakan berhasil jika perolehan nilai N-Gain hasil analisis pre-test dan post-test sekurang kurangnya sedang (medium). Hal ini berarti apabila skor N-Gain yang diperoleh lebih dari 0,3 dengan presentase lebih dari 56% produk dinyatakan teruji keefektifannya.

Berdasarkan data perolehan, hasil uji tes siswa sebelum menggunakan media *Scrabble* aksara Jawa memperoleh rata-rata sebesar 45,2 dan hasil tes siswa sesudah menggunakan *Scrabble* aksara Jawa memperoleh rata-rata sebesar 87,25. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes siswa setelah menggunakan media *Scrabble* aksara Jawa lebih tinggi daripada hasil sebelum menggunakan media. Hasil data pre-test dan post-test setelah di rata-rata kemudian dilakukan uji N-Gain yang digunakan untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Rumus yang digunakan adalah rumus N Gain (Hake dalam Susanto, 2012 : 73). Hasil uji N-Gain ternormalisasi disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Nilai *N-Gain Score*

No	Nama Siswa	Skor					
		Pre-test	*Post-tes*	*Post-pre*	Skor Ideal (100-Pre)	N-*Gain Score*	N-*Gain Score*(%)
1.	ASM	25	82,5	57,5	75	0,8	76,7
2.	ANS	55	85	30	45	0,7	66,7
3.	DA	45	90	45	55	0,8	81,8
4.	FDB	57	87,5	30,5	43	0,7	70,9
5.	JKA	55	85	30	45	0,7	66,7
6.	LN	42,5	87,5	45	57,5	0,8	78,3
7.	NAM	50	95	45	50	0,9	90,0
8.	NNEF	32,5	85	52,5	67,5	0,8	77,8
9.	SN	35	90	55	65	0,8	84,6
10.	ZNA	55	85	30	45	0,7	66,7
Rata-rata		**45,2**	**87,25**	**42,1**	**54,8**	**0,8**	**76**

Evaluation

Evaluasi produk dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta uji coba efektivitas. Ahli media menyarankan penambahan alat bantu seperti wadah huruf dari karton dan alat pengambil huruf dari bambu, serta penyesuaian buku panduan. Ahli materi memberikan tanggapan positif terhadap isi media. Secara umum, media dinilai layak digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa dengan revisi sesuai saran ahli. Sementara itu, guru dan siswa menyatakan media layak tanpa perlu revisi, dan seluruh masukan digunakan sebagai dasar revisi akhir.

Pembahasan

Berdasarkan proses pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan, produk akhir yang dihasilkan berupa media *Scrabble* aksara Jawa yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar kelas tinggi. Produk ini telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli, media *Scrabble* ini dinyatakan sangat valid dan siap digunakan. Berikut meruapakan hasil akhir media *Scrabble* aksara Jawa tersebut:



Gambar 3 Hasil Produk Akhir *Scrabble* Aksara Jawa

Produk dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Berdasarkan hasil analisis, pengembangan media Scrabble aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas tinggi dilakukan melalui beberapa tahap. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa Sekolah Dasar membaca aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan. Karena bentuk aksara Jawa berbeda dengan huruf latin, media ini hadir sebagai permainan edukatif agar siswa lebih mudah mengenali huruf dan memperluas kosa kata. Selain itu, media ini bertujuan menumbuhkan kepedulian terhadap budaya lokal melalui pembiasaan penggunaan aksara Jawa di sekolah. Scrabble aksara Jawa tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai alternatif permainan edukatif yang bisa digunakan saat jam kosong atau istirahat. Permainan ini melatih siswa untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan berkreasi dalam suasana belajar yang bermakna dan kontekstual.

Penelitian dan pengembangan media *Scrabble* aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas tinggi dinyatakan “Sangat Valid” oleh ahli media V1 dan V2 dengan rata-rata 4,91 dan V3 4,45. Perolehan hasil dari ketiga ahli materi V4, V5, V6 yaitu dinyatakan “Sangat Valid” dengan rata-rata V1 4,7 V2 dan V3 5. Artinya, media dinyatakan layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan beberapa revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil angket repon guru sebesar 100% dan hasil angket respon siswa sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak”, artinya, media tidak mendapat revisi atau perubahan dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan Mahmudah & Paksi (2022) menunjukkan bahwa media *Scrabble* dinilai sangat valid dan layak digunakan oleh ahli media dan materi. Temuan ini menegaskan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas dan siap diterapkan, serta memberikan bukti empiris yang kuat melalui uji pre-test dan post-test, melampaui studi sebelumnya yang hanya menekankan pada validasi ahli. Berdasarkan hasil uji coba efektivitas melalui uji N-Gain, Penggunaan media *Scrabble* aksara Jawa terbukti efektif dalam meningkatkan

keterampilan membaca siswa kelas tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata *N-Gain score* sebesar 0,8, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, persentase peningkatan (N-Gain percentage) mencapai 76%, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Jawa. Temuan ini memperkuat bahwa *Scrabble* aksara Jawa dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif dalam penguasaan literasi aksara Jawa. Sejalan dengan penelitian Adirinarso (2023) yang menunjukan bahwasanya media pembelajaran berupa permainan edukatif mampu mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, sebagaimana dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat pemahaman konsep siswa, dan meningkatkan partisipati dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sarana praktis dan efektif bagi guru untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui penggunaan media *Scrabble aksara Jawa*. Penerapan media ini tidak hanya membantu guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik, tetapi juga mendorong interaksi positif antar siswa, sehingga tercipta suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam praktik pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar kelas tinggi. Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media *Scrabble* aksara Jawa yang dikembangkan menyediakan berbagai kegiatan edukatif yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran bahasa Jawa, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Diharapkan, dengan meningkatnya keterampilan membaca, siswa akan memiliki sikap yang lebih positif terhadap mata pelajaran bahasa Jawa. Selain itu, media ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga dampak positifnya tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh para pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Scrabble* aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas tinggi dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini mencakup observasi, wawancara, perancangan konseptual, pembuatan produk fisik, validasi ahli, uji coba, dan evaluasi efektivitas. Hasilnya, media dinyatakan layak dan efektif berdasarkan penilaian ahli dan uji coba. Media *Scrabble* aksara Jawa dinyatakan "Sangat Valid" oleh para ahli media dan materi, dengan rata-rata penilaian tinggi. Hasil angket respon guru (100%) dan siswa (97%) menunjukkan media tergolong "Sangat Layak" tanpa perlu revisi, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Media *Scrabble* aksara Jawa terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa, dengan N-Gain score 0,8 (kategori tinggi) dan peningkatan sebesar 76%. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut inovatif dan berdampak positif dalam pembelajaran literasi aksara Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

Adirinarso,D.(2023). IInovasi_Media_Pembelajaran_Interaktif_Untuk_Mening. *Nucl. Phys.*, *13*(1), 104–16.

Benny A, P. (2014). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. In *Kencana*.

Demita A.Y. Nainggolan, E. S. (2019). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PENDEKATAN METAKOGNITIF PADA MATERI POLA BILANGAN. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Desiana, E. (2014). Pengembangan Scrabble Hanacaraka Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas VI DI SD Negeri Keputran A Yogyakarta. *Procedia Manufacturing*, *1*(22 Jan), 1–17.

Fitriyah, L., Suryatin, S., & Tisngati, U. (2022). Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita FPB Dan Kpk Kelas IV SD. *Scholarly Journal of Elementary School*, *2*(2), 68–80. https://doi.org/10.21137/sjes.2022.2.2.2

Ira Cucu Cidar. (2019). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Scrabble Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No.3 Surakarta.

Rina Devianty. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, *24*(2), 226–245.

Santoso, B. (2017). Bahasa Dan Identitas Budaya. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, *1*(1), 44. https://doi.org/10.14710/sabda.v1i1.13266

Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Ummah, M. S. (2019). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI