

**DESAIN MEDIA *LUDO* AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS
AKSARA JAWA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 TEGALDLIMO TAHUN
2019**

Didin Fitriyani

S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Surabaya

Didinfriyani618@gmail.com

Latif Nur Hasan

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Surabaya

Latifhasan@unesa.ac.id

ABSTRACT

The Creative and innovative learning media developed is Ludo. Developing media must be equated with the characteristics of students necessary, and the goal of writing Javanese script learning. The research and development Media must be equated with a learning model. The learning model applied has a cooperative, including Student Teams Achievement Divisions. This research used the Sugiyono level 1 R&D method. The development of the media is based on the 4D method, with steps including define, design, develop, and disseminate. This study used data from the validator in the form of a questionnaire. The different data were taken from interviews with teachers of SMPN 1 Tegaldlimo. Interviews were conducted to determine the characteristics and needs of students, which were used to equate to the media and learning models. The type of data is quantitative and analyzed on the basis of the criteria for the assessment of product quality. Product assessment criteria use a Likert scale and converted into a percentage of feasibility. The results of the data from the media expert produced a percentage of 67.5% which shows a scale of 3, then revised with a result of 87.5%. It means the media design is very suitable for use. The assessment from the material expert resulted in a percentage of 70% and was revised with a result of 95% which showed a scale of 4, meaning that the material was very appropriate to be applied in the learning media. The validation of the linguist shows the percentage of 87.5% with a Likert scale of 4. It means that the language used in the media is feasible to apply so that the media can be used as an option for learning media to write Javanese script.

Keywords: Ludo, Javanese Script, Development.

ABSTRAK

Media pembelajaran kreatif dan inovatif yang dikembangkan, yaitu media ludo. Mengembangkan media harus disamakan dengan karakteristik kebutuhan siswa, dan tujuan pembelajaran menulis aksara Jawa. Penelitian pengembangan media harus disamakan dengan model pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan memiliki

sifat kooperatif, diantaranya *Student Teams Achievement Divisions*. Penelitian pengembangan menggunakan metode *R&D* Sugiyono level 1. Mengembangkan media ini berdasarkan metode penelitian 4D, dengan langkah-langkah diantaranya *define, design, develop, lan disseminate*. Penelitian pengembangan ini mengambil data dari validator yang berwujud angket. data lainnya diambil dari hasil wawancara dari guru SMPN 1 Tegaldimo. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa, yang digunakan untuk menyamakan media dan model pembelajaran. Jenis data berwujud kuantitatif dan dianalisis dengan dasar kriteria hasil penilaian kualitas produk. Kriteria penilaian produk, yaitu menggunakan skala likert dan dikonversi dalam wujud persentase kelayakan. Data hasil penelitian ahli media dianalisis dengan hasil persentase 67,5% yang menunjukkan skala 3, kemudian dilakukan revisi dengan hasil 87,5%. Artinya desain media tersebut sudah layak sekali digunakan. Penilaian dari ahli materi menghasilkan persentase 70% dan dilakukan revisi dengan hasil 95% yang menunjukkan skala 4, diartikan bahwa materi sudah layak sekali diterapkan di dalam media pembelajaran. Validasi ahli bahasa menunjukkan hasil persentase 87,5% dengan skala likert 4. Diartikan bahwa bahasa yang digunakan di dalam media sudah layak diterapkan, sehingga media bisa digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran menulis aksara Jawa.

Kata penting: Media Ludo, Aksara Jawa, Pengembangan.

PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam proses pendidikan ada beberapa keadaan yang menjadi penyebab tidak berjalannya suatu pembelajaran, salah satunya materi yang tidak diminati oleh siswa. Langkah-langkah yang diterapkan untuk mengurangi permasalahan tersebut, yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran. Berkembangnya teknologi, kebutuhan teknologi dalam pendidikan di abad sekarang semakin naik. Menurut Schram dan Briggs (Sudjana dan Rivai, 2002:4), Schram menjelaskan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu teknologi informasi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian Briggs menegaskan bahwa media pembelajaran sebagai alat yang berbentuk fisik untuk mewujudkan menjelaskan materi. Membicarakan metode pembelajaran di dunia pendidikan sekarang tidak hanya menggunakan media pembelajaran konvensional tetapi media yang efektif dan efisien.

Menurut Arsyad (2014:3) menjelaskan media pembelajaran yaitu alat berwujud grafis, fotografis atau elektronik untuk memegang, memproses dan merancang informasi visual atau verbal. Penciptaan media disamakan dengan kemajuan zaman yaitu di era teknologi modern dan keadaan siswa, sehingga mampu menarik minat siswa dalam meningkatkan keinginan belajar, memotivasi untuk belajar dan memberikan pengaruh psikologi siswa. Adanya virus covid-19 di zaman sekarang menyebabkan kegiatan sehari-

hari dibatasi, diantaranya bekerja, belajar, bepergian, dll. Pemerintah mengusulkan salah satu kegiatan, yaitu proses belajar dilaksanakan secara daring. Guru dan siswa diharuskan mampu untuk menggunakan teknologi modern salah satunya gadget. Keadaan tersebut memiliki kelebihan yaitu memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan waktu belajar menjadi lebih singkat, namun memiliki kekurangan yaitu siswa tidak mampu menerima materi yang telah disampaikan dengan jelas, ada beberapa siswa yang tidak memiliki kuota, gadget atau laptop untuk belajar secara daring.

Menurut Pak Damiyanto salah satu guru bahasa Jawa, yaitu materi sudah sama dengan silabus dan RPP. Siswa merasakan sulit dalam belajar menulis aksara Jawa diantaranya menulis aksara yang mengandung pasangan aksara Jawa. Keadaan dalam pembelajaran bahasa Jawa banyak yang ramai karena menganggap materinya kuno, sehingga banyak yang menyepelkan. Proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak tidak pengembangan media lainnya. Siswa tidak memiliki rasa keinginan dalam belajar menulis aksara Jawa. Materi dalam media sudah menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif.

Penelitian media ludo telah diterapkan oleh Khodizah, Selviana dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar* dan telah dilakukan revisi dengan hasil kelayakan media 93,7% dengan kualitas materi 82%, sehingga media yang dikembangkan termasuk kriteria layak sekali diterapkan dalam proses pembelajaran fisika dengan materi gerak melingkar. Penelitian lainnya telah dilakukan oleh Prayoga, M. Nanda dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kota Jambi* dan hasil kualitas media dengan persentase 71,6% dengan kriteria layak, serta kualitas materi 76,6% termasuk kriteria baik. Berdasarkan tingkatan kapustakan tersebut media ludo aksara Jawa termasuk media yang cocok dalam pembelajaran. Peneliti telah melakukan pengembangan dengan hasil validasi media 87,5%, kualitas pembelajaran bahasa Jawa dengan hasil akhir 95%, serta ahli bahasa dengan hasil persentase 87,5%, sehingga menunjukkan media ludo termasuk kriteria layak sekali diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Media berasal dari bahasa latin “*medius*” artinya alat atau perantara. Menurut Kustino (2010:2), media adalah seluruh wujud dan alat yang digunakan untuk menjelaskan informasi. AECT (*Association of Education Technology*) menegaskan bahwa media

diberikan batasan sebagai wujud dan perantara yang digunakan untuk menjelaskan informasi.

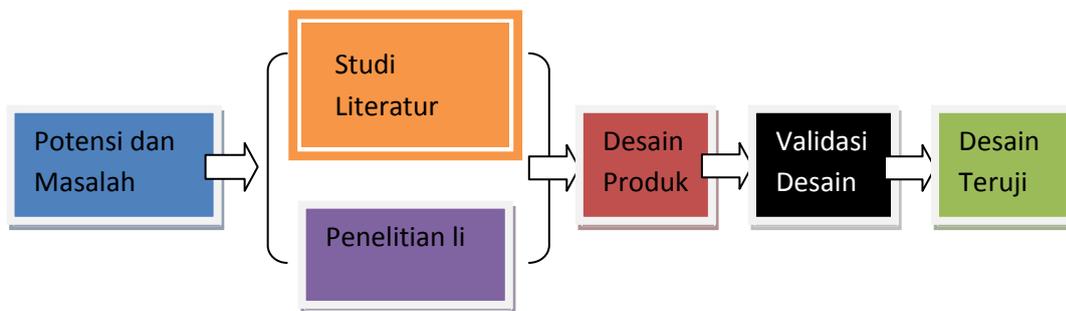
Penelitian pengembangan media ludo aksara Jawa adalah salah satu permainan yang telah berkembang dan diterapkan diberbagai macam proses pembelajaran. Menurut Mardiana (2015) permainan media ludo berwujud seperti ular tangga yang menggunakan papan, bedanya permainan media ludo dilakukan oleh kelompok. Media ludo berwujud aplikasi yang telah dirancang dan digunakan melalui gadget untuk menarik perhatian siswa dalam belajar menulis aksara Jawa.

Aksara jawa dengan jumlah 20 suku kata disebut aksara *legena*, artinya aksara tanpa *sandhangan*. Aksara Jawa memiliki sejarah bahwa aksara tersebut berhubungan dengan cerita Ajisaka. Aksara tersebut dibagi menjadi empat kelompok atau baris dan memiliki makna simbolik cerita dalam proses penciptannya. Berdasarkan penjelasan di atas ada beberapa rumusan masalah (1) bagaimana langkah-langkah kebutuhan siswa dalam media ludo aksara Jawa, (2) bagaimana rancangan langkah-langkah penggunaan media ludo untuk pembelajaran aksara Jawa, (3) bagaiman hasil kualitas media dari para ahli. Rumusan masalah tersebut terdapat tujuan dari penulisan artikel yaitu (1) untuk mengetahui langkah-langkah kebutuhan siswa dalam media ludo aksara Jawa, (2) untuk mengetahui rancangan langkah-langkah media ludo untuk pembelajaran aksara Jawa, (3) untuk mengetahui kualitas media yang dinilai oleh para ahli. Tujuan penelitian artikel tersebut memiliki manfaat, diantaranya (1) agar mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran ludo aksara Jawa, (2) agar mengetahui rancangan dari pengembangan media pembelajaran ludo aksara Jawa, (3) agar mengetahui kelayakan penggunaan media pemebelajaran menulis aksara Jawa. Berdasarkan pendahuluan tersebut, peneliti membahas media pemebelajaran yang interaktif dan mengetahui respon dari para ahli.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu. Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kualitas produk tersebut. Tujuan utama penelitian pengembangan tidak hanya menguji teori tetapi mengembangkan produk yang memiliki kualitas baik dan diterapkan di lingkungan sekolah. *Research and Development* dasarnya memiliki tujuan yaitu menghasilkan atau

mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Peneliti menggunakan model pengembangan *R&D* level 1 berdasarkan keselarasan media dan kebutuhan siswa. Model pengembangan *R&D* level 1 diterapkan dengan langkah-langkah, yaitu rumusan masalah yang dijelaskan dengan berdasarkan *studi literatur* dan penelitian, validasi desain dan desain teruji (Borg & Gall, 2003).



Gambar 1. Siklus R&D Level 1

Berdasarkan bagan tersebut, rumusan masalah yang disebutkan dilihat dari keadaan siswa dan lingkungan di sekolah. Langkah-langkah selanjutnya menganalisis kebutuhan yang dilakukan dengan *studi literature* dan penelitian. Langkah tersebut digunakan untuk menganalisis rumusan masalah dari penelitian pengembangan. *Literature* berwujud teori-teori, konsep, kajian yang isinya menjadi dasar model pengembangan. Observasi adalah kegiatan pertama dalam penelitian untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar pengembangan yaitu wawancara. Peneliti mengumpulkan data menggunakan angket yang telah disebar kepada validator. Hasil wawancara dan hasil validasi dari validator diolah dengan cara dianalisis. Penelitian menggunakan langkah-langkah tersebut agar produk yang dirancang memiliki manfaat terhadap pembelajaran.

Langkah-langkah desain produk dilakukan untuk menganalisis kebutuhan wujud media pembelajaran. Menganalisis wujud media menggunakan hasil data dari validator. Daftar hasil kebutuhan media menjadi langkah-langkah dalam pengembangan produk yang diselaraskan dengan karakteristik siswa. Validasi desain selanjutnya dilakukan dengan menyebarkan angket ke validator. Hasil angket tersebut diolah menjadi data akhir atau untuk merevisi beberapa desain yang memiliki kekurangan terhadap kebutuhan siswa. Peneliti megambil data dan menguji produk kepada validator. Langkah terakhir yaitu hasil angket dari validator diolah menjadi data kuantitatif.

Ada dua jenis pengolahan data dalam penelitian yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah hasil validasi dari para ahli yang berisikan saran dan digunakan

untuk memperbaiki media pembelajaran. Data kuantitatif adalah data hasil produk media pembelajaran yang berwujud angka. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan menguji coba produk yaitu angket, pertanyaan yang tertulis agar mendapat informasi dari narasumber mengenai bab-bab yang berkaitan (Arikunto, 2006:151).

Penelitian pengembangan menggunakan teknik pengembangan data dengan cara wawancara dan menyebarkan angket. wawancara dilakukan untuk mencari kekurangan atau kelebihan siswa serta ketrampilan guru ketika menyampaikan materi di dalam kelas. Angket untuk mengukur afektifitas dari produk yang telah dikembangkan. Angket tersebut ditujukan kepada ahli media, ahli pembelajaran bahasa Jawa, dan ahli bahasa.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, diantaranya:

a. Wawancara

Menurut Nazir (1988:234) wawancara adalah proses pengumpulan keterangan berwujud data dengan memberi pertanyaan langsung kepada narasumber. Wawancara memiliki tujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, ketrampilan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk meneliti sebuah fakta dan menguatkan kepercayaan terhadap masalah yang dikembangkan.

b. Angket

Prosedur menguji sebuah produk dalam penelitian dilakukan dengan *Alpha Testing*, menguji validasi kepada validator. Angket atau kuesioner adalah teknik mengumpulkan data yang diterapkan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden agar mampu menjawab (Sugiyono, 2015:199). Angket yang digunakan peneliti memiliki tujuan untuk menghasilkan data atau menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Angket Ahli Media

Angket ahli media adalah salah satu instrumen yang berisi tentang keselarasan media dilihat dari format, daya minat, wujud dan ukuran tulisan untuk mencapai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli media adalah pakar teknologi pembelajaran terutama mengenai desain media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Angket Ahli Pembelajaran Bahasa Jawa

Angket ahli pembelajaran bahasa Jawa digunakan agar mampu memberi penilaian materi yang diterapkan dalam media pembelajaran. Jenis instrumen angket tersebut dilihat dari kualitas materi, karakteristik dan isi mengenai keselarasan materi yang diterapkan

untuk siswa sesuai dengan silabus dan RPP yang menjadi sumber belajar dan manfaat dari media. Ahli pembelajaran bahasa Jawa adalah seseorang yang ahli terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan.

3) Angket Ahli Bahasa

Angket ahli bahasa digunakan untuk memberi penilaian dari penggunaan bahasa dalam media. Media didesain yang berisikan materi, pertanyaan sehingga dibutuhkan angket ahli bahasa yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas bahasa agar mudah difahami oleh siswa.

c. Teknik Analisis

Peneliti menganalisis data menggunakan hasil validasi desain dari para ahli. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah ada tanpa membuat kesimpulan yang ditujukan untuk umum (Sugiyono, 2015:217).

Menurut Sugiyono (2016:38) variabel adalah semua bab yang ditentukan peneliti agar mendapat informasi dan mengambil kesimpulan inti. Secara teoritis disa diambil kesimpulan variabel adalah alat berwujud manusia atau objek yang memiliki variabel antara objek satu dengan lainnya. Menurut Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2017:60) berdasarkan penjelasan tersebut penelitian pengembangan memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab adanya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang diukur sebagai akibat dari adanya variabel bebas (Sudjana dkk, 2014:19). Penelitian sebagai variabel bebas, yaitu materi aksara Jawa yang menggunakan media ludo. Materi aksara Jawa menjadi variabel bebas karena media ludo bisa mampu mempengaruhi variabel lainnya. Variabel terikat dalam penelitian adalah pembelajaran menulis aksara Jawa siswa, sehingga variabel tersebut menjadi variabel terikat karena adanya variabel bebas.

Hasil angket dianalisis dengan kriteria seperti di bawah ini.

Tabel 3.2 Skala Likert singgo Angket

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

Dalam penelitian hasil validasi dibagi menjadi empat indikator. Setiap indikator diberi skor skala 1 sampai 4. Skor didapat dari hasil validasi angket para ahli kemudian dikonversi untuk menghitung persentase kelayakan, persentase ditentukan dengan rumus, Arikunto (2012:244):

$$Kelayakan = \frac{\text{skor total ahli pembuat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Jika hasil validasi telah dihitung, kemudian diidentifikasi dalam wujud rentang skor persentase seperti di bawah ini untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Langkah-langkah selanjutnya membentuk diagram agar hasil validasi lebih mudah difahami oleh pembaca. Disampaikan dengan jelas seperti tabel.

Tabel 3.3 Persentase

Skor Penilaian	Rentang Skor	Kategori
4	75% - 100%	Sangat Layak
3	56% - 75%	Layak
2	40% - 55%	Cukup Layak
1	0% - 39%	Kurang

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran ludo aksara Jawa menumbuhkan rumusan masalah (1) langkah-langkah kebutuhan siswa dalam menulis aksara Jawa, (2) rancangan langkah-langkah penggunaan media ludo, (3) kualitas media dari hasil penilaian para ahli.

1. Langkah-langkah menganalisis kebutuhan siswa dalam menulis aksara Jawa

Menurut Yusufhadi (2015:8) pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang memberikan suatu perubahan pada diri pribadi. Menganalisis kebutuhan siswa dalam dunia pendidikan memang dibutuhkan. Pendidikan adalah kemampuan seorang anak dalam ilmu agama, mengendalikan diri, serta ketrampilan. Hal tersebut merupakan pola pendidikan yang membentuk sikap, pengembangan, kecerdasan serta pengembangan ketrampilan anak sesuai yang dibutuhkan (Sanjaya, 2009:3). Dalam proses pendidikan siswa memiliki kebutuhan untuk melangsungkan proses belajar. Langkah-langkah menganalisis kebutuhan siswa diambil dari silabus. Menurut Suparman (2001:63) kebutuhan belajar merupakan kesenjangan keadaan yang seharusnya dalam redaksi berbeda namun sama. Artinya setiap keadaan yang mengalami kekurangan menunjukkan suatu kebutuhan.

Kurikulum 2013 yang berisikan RPP mengenai pembelajaran siswa kelas VII semester genap diantaranya KD 3.6 dengan KD 4.6. RPP pembelajaran bahasa Jawa terutama KD 3.6 berisikan kaidah penulisan teks dengan menggunakan aksara Jawa yang mengandung indikator 4, yaitu mengidentifikasi penulisan kalimat aksara Jawa yang mengandung *sandhangan*, mengidentifikasi penulisan kalimat aksara Jawa yang mengandung pasangan, menyebutkan kaidah penulisan kalimat aksara Jawa yang mengandung *sandhangan*, menyebutkan kaidah penulisan kalimat aksara Jawa yang mengandung pasangan. Dilanjutkan pada KD 4.6, yaitu membaca dan menulis kalimat dengan menggunakan aksara Jawa yang mengandung indikator, membaca dan menulis kalimat dengan menggunakan aksara Jawa yang mengandung *sandhangan* dan pasangan, menulis *padha* aksara Jawa yang memuat aksara murda dan aksara swara, menulis kalimat dengan menggunakan aksara Jawa yang mengandung *sandhangan* dan pasangan, menanggapi serta memberi saran mengenai pekerjaan teman.

Indikator-indikator tersebut memiliki tujuan yaitu siswa mampu memahami penulisan aksara Jawa setelah mempelajari materi melalui model pembelajaran. Siswa juga membutuhkan model pembelajaran yang selaras dengan karakteristiknya agar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dan menyebarkan angket kepada salah satu guru bahasa Jawa yaitu Pak Damiyanto. Menurut Pak Damiyanto proses pembelajaran di SMPN 1 Tegaldlimo tergolong pembelajaran yang biasa. Siswa cenderung menyukai bab-bab yang sifatnya unik. Terutama pada ekspresi atau proses saat guru menyampaikan materi. Siswa memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik. Kebutuhan siswa menjadi dasar dalam menyusun program media pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran disusun dengan runtut agar siswa mampu menerima materi yang disampaikan melalui media. Siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa membutuhkan model pembelajaran yang kreatif selain buku cetak. Pembelajaran yang diterapkan hanya menggunakan buku cetak tidak menggunakan model pembelajaran lainnya.

Siswa sekarang berada di zaman 4.0 merupakan zaman berkembangnya teknologi terutama gadget. Dilihat dari kebutuhan siswa diantaranya membutuhkan media pembelajaran yang unik, sehingga peneliti mengembangkan media ludo. Media ludo diterapkan di pembelajaran melalui gadget. Media ini didesain oleh ahlinya dan menyesuaikan terhadap kebutuhan siswa di lingkungan sekolah, diantaranya rasa senang

siswa dengan teknologi modern. Kebutuhan siswa tersebut diharapkan mampu menjadi pengembang media untuk mencapai tujuan dari desain media ludo dalam pembelajaran.

Perkembangan media membutuhkan waktu yang cukup lama. Membutuhkan ahlinya untuk menyusun rangkaian gambar-gambar yang dibutuhkan untuk konten, fitur materi, dan fitur latihan. Media ludo hanya mampu diakses melalui gadget dengan menggunakan link yang telah diberikan. Dijelaskan bagian-bagian dari media pembelajaran seperti tabel.

Tabel 4.1 Bagian Media

No.	Gambar	Keterangan	No.	Gambar	Keterangan
1.		Gambar ini menunjukkan aplikasi tampilan awal dari media pembelajaran ludo.	4.		Tampilan materi di dalam aplikasi media.
2.		Tampilan ketika membuka aplikasi media dan desain animasi gambar yang didesain untuk menarik minat siswa dalam belajar.	5.		Salah satu pertanyaan dalam media, berwujud pilihan ganda.
3.		Tampilan setelah membuka aplikasi media, yaitu akan ada pilihan yang digunakan untuk melanjutkan pembelajaran.	6.		Gambar wujud media ketika digunakan. Terdapat papan skor untuk memberi skor setiap kelompok dan menentukan pemenang.

Desain media ludo berwujud seperti papan monopoli, ketika membuka media ludo akan disuguhkan dengan gambar berwujud gunung wayang yang telah dianimasi.

Background media ludo berwarna kuning tua dengan background papan berwarna coklat yang tersusun empat warna, diantaranya warna kuning tua, coklat, putih, dan merah muda. Papan media memiliki empat kelompok, setiap kelompok memiliki dasar gambar pewayangan dan memiliki empat piyon. Gambar wayang digunakan untuk menjadi karakteristik dari budaya Jawa. Setiap papan media pembelajaran akan muncul pertanyaan-pertanyaan yang berwujud *pop up*. Papan dadu yang telah ada digunakan untuk memulai permainan dengan waktu 15 menit. setiap pertanyaan yang telah dijawab akan diberikan skor lima. Namun jika ada yang tidak mampu menjawab pertanyaan maka tidak dilakukan pengurangan nilai. Aturan dari melaksanakan media pembelajaran seperti di bawah ini.

Tabel 4.2 Aturan Permainan

No.	Aturan Permainan
1.	Setiap kelompok menyiapkan anggota kelompok yang akan maju yaitu anggotanya ada empat orang
2.	Untuk memulai dadu dikocok oleh salah satu kelompok dengan menunjukkan angka 6
3.	Kemudian salah satu kelompok berjalan keluar ke papan pertanyaan
4.	Ketika telah menjawab pertanyaan, dilanjutkan kelompok lainnya mengocok dadu dengan menunjukkan angka 6
5.	Pemenang dari permainan yaitu kelompok yang lebih dulu sampai di tujuan dan mendapat skor banyak

Dijelaskan bahwa aturan dari melaksanakan media pembelajaran, yaitu empat piyon yang ada di setiap kelompok berada di pojokan sesuai dengan kelompok masing-masing. Untuk menjalankan permainan, piyon harus keluar dari kelompok dengan cara mengocok dadu yang menunjukkan angka enam, dan piyon menjawab pertanyaan sesuai pilihan piyon ketika berhenti. Pertanyaan di setiap media berwujud *pop up* dan diberikan waktu sepuluh detik untuk menjawab pertanyaannya. Ketika tidak ada yang mampu menjawab pertanyaan maka dadu dikocok lagi dan bergantian dengan piyon kelompok lainnya sampai permainan selesai dengan waktu limabelas menit. siswa yang mendapat skor baik adalah yang lebih cepat mengumpulkan piyon sesuai kelompok di tujuan akhir.

Dari penjelasan tersebut, guru sebagai fasilitator juga harus melengkapi metode, alat dan media pembelajaran agar proses belajar berjalan dengan lancar. Peneliti mengembangkan desain media ludo yang mengandung fitur kemenarikan, fitur belajar dan fitur latihan dalam satu media tersebut.

2. Rancangan langkah-langkah penggunaan media ludo

Rancangan langkah-langkah penggunaan media ludo menggunakan kurikulum. Suyadi (2014:78) menjelaskan bahwa kurikulum menjadi bahan yang tertulis berisikan uraian tentang program pendidikan sekolah yang harus dilaksanakan dari taun ke taun. Kurikulum ini disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum 2013 berbasis kompetensi dan karakter yang menjadi penyempurna KTSP. Menerapkan rancangan implementasi SE Mendikbud no. 14 taun 2019 yang isinya mengenai RPP yang disederhanakan dengan efisien, efektif, dan bisa berorientasi terhadap siswanya.

Media merupakan wujud yang diprogramkan untuk menyalurkan informasi. Menurut *Education Association*, media merupakan alat yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca dengan instrumen yang digunakan sebaik-baiknya dalam kegiatan belajar serta memberikan pengaruh efektivitas program instruksional (Sabri, 2005:112). Artinya media dalam kegiatan belajar sebagai alat- grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi yang telah disampaikan (Arsyad, 2003:3). Dilihat dari perkembangan teknologi di zaman 4.0 telah memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran salah satunya media ludo. Media tersebut berwujud permainan namun mampu untuk memberikan stimulus minat belajar siswa yang tidak mudah memberikan rasa malas. Menurut Sadiman menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang berwujud permainan dan memiliki kelebihan yaitu: (a) meningkatkan kemampuan kognitif siswa, (b) mampu menjadikan siswa aktif dalam belajar, (c) permainan yang bersifat fleksibel yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan yang dilakukan beriringan dengan belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan. Belajar adalah proses yang telah dilakukan oleh anak karena adanya interaksi dengan lingkungan, mampu memberikan perubahan dan perkembangan informasi, ketrampilan dan tata krama anak. Proses belajar lebih mudah ketika diiringi dengan media. Media diterapkan dalam pembelajaran agar menumbuhkan rasa senang siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar.

Pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan model pembelajaran yang bersifat kooperatif diantaranya *Student Teams Achievement Divisions*. Model pembelajaran tersebut mengutamakan kemampuan sosial terutama sifat gotong royong, interaksi dan mampu berfikir lebih cepat melalui permainan untuk mencari pasangan atau jawaban yang menggunakan kartu (Wahab, 2007:59). Pembelajaran tersebut menumbuhkan keadaan

yang menyenangkan sebab siswa mampu mencari pasangannya mengenai konsep materi dengan permainan. Model pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi dan rasa keingintahuan siswa dan berinteraksi dengan siswa lainnya dengan wujud memberikan *reward*. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik, memudahkan dalam menyampaikan data dan memperjelas informasi. Informasi yang telah ada diolah dalam pemikiran kemudian dipahami sehingga siswa akan mampu mengajukan sebuah pertanyaan (Herawati, 2010). Menerapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*, pembelajaran yang mengutamakan adanya sifat gotong royong siswa di dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan. Siswa dan guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* dengan langkah-langkah pembelajaran seperti di bawah ini.

Tabel 4.3 Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Inti (70 menit)	
1.	Fase stimulus (10 menit)	Mengamati: a. Siswa membaca teks berupa kalimat sederhana dengan aksara Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan b. Siswa menandai aksara Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan dalam teks
2.	Fase identifikasi masalah (10 menit)	Menanya: a. Siswa bertanya jawab tentang sandhangan dan pasangan aksara Jawa. b. Siswa bertanya jawab dan berdiskusi tentang kaidah penulisan teks kalimat sederhana dengan aksara Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan.
3.	Fase pengumpulan data (15 menit)	Menalar/mengeksplorasi: a. Siswa membaca beberapa contoh teks yang menggunakan aksara Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan. b. Siswa mengidentifikasi penulisan sandhangan dan pasangan yang terdapat dalam teks. c. Siswa berlatih membaca teks aksara Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan. d. Siswa berlatih menulis kalimat yang mengandung sandhangan dan pasangan.
4.	Fase pengolahan data (15 menit)	Mengasosiasi: a. Siswa menganalisis penulisan kalimat dari beberapa teks kalimat sederhana dengan aksara Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan yang disajikan. b. Siswa membandingkan penulisan kalimat dari beberapa teks kalimat sederhana dengan aksara Jawa yang mengandung pasangan dan sandhangan yang disajikan.

5.	Fase pembuktian (20 menit)	<p>Mengkomunikasi:</p> <p>a. Berdasarkan model pembelajaran guru membagi banyaknya siswa menjadi empat kelompok yang setiap kelompok diisi dengan empat orang.</p> <p>b. Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran.</p> <p>c. Siswa menanggapi atau memberikan komentar setelah menyelesaikan proses pembelajaran menggunakan media.</p>
----	----------------------------	--

Menurut Slavin (2008:12) menegaskan bahwa gagasan utama dari *Student Teams Achievement Divisions* tersebut untuk memotivasi siswa agar mampu menyelesaikan permasalahan dengan siswa lainnya dalam proses belajar. Model pembelajaran tersebut dengan cara guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, yang sebelumnya guru telah memberi materi. guru melanjutkan dengan memberi tugas melalui media. Dalam media terdapat beraneka macam pertanyaan yang wajib dijawab oleh setiap kelompok. Model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, menulis, dan memberi saran terhadap pekerjaan temannya.

Materi pembelajaran dibagi menjadi (1) materi reguler, isinya mengenai kalimat yang mengandung *sandhangan* dan pasangan aksara Jawa, kaidah penulisan kalimat aksara Jawa yang mengandung *sandhangan* dan pasangan. (2) materi remedial isinya mengenai kalimat *samadya* aksara Jawa yang mengandung *sandhangan* dan pasangan aksara Jawa, (3) materi pengayaan yang isinya mengenai kaidah penulisan kalimat *samadya* aksara Jawa yang mengandung *sandhangan* dan pasangan. Proses hasil belajar, yaitu memberi nilai yang diambil dari kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi ketrampilan. Instrumen memberi nilai dari kegiatan remedial dan pengayaan. Mengetrapkan pembelajaran yang efektif menggunakan media pembelajaran ludo, yang membutuhkan alat pendukung lainnya seperti HP, LCD, laptop, HP, speaker dan materi pembelajaran menulis aksara Jawa. Sumber belajar dari buku teks siswa kelas VII dan didukung dengan buku yang berkaitan dengan materi aksara Jawa.

Sadirman (2006:100) menjelaskan bahwa kegiatan belajar merupakan salah satu kegiatan yang bersifat fisik atau mental dalam pembelajaran. Diartikan bahwa kegiatan pembelajaran dibangun oleh siswa atau individu untuk mengetahui ilmu dan ketrampilan di kegiatan pembelajaran. RPP diharapkan mampu memperlancar pembelajaran di dalam kelas yang bersifat efektif. Melalui RPP guru mampu menciptakan kegiatan pembelajaran

yang lebih efektif dan siswanya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan bab menulis aksara Jawa.

3. Hasil penilaian kualitas media dari para ahli

Data penelitian diambil dari hasil validasi berwujud angket. validasi dilakukan sampai dua kali, kemudian setelah dilakukan validasi pertama dilanjutkan revisi dan mendapatkan hasil akhir. Validasi terhadap media menumbuhkan hasil dari validator. Validasi ahli media oleh Bapak Buyung Mahardika S. Pd., ahli materi oleh Ibu Gita Riyanti H, S. Pd.,M. Pd., lan ahli bahasa Jawa oleh Bapak Latif Nur Hasan, S. Pd, M. Pd., seperti di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Wujud media yang kreatif dan inovatif			√	
2.	Mempunyai kelebihan dari media lainnya			√	
3.	Tampilan media menarik minat siswa			√	
4.	Efektif dan efisien dalam menggunakan media pembelajaran			√	
5.	Keselarasan wujud, warna, gambar dan tulisan selaras dengan materi		√		
6.	Kecocokan memilih jenis aplikasi untuk media pembelajaran			√	
7.	Tipografi (font dan susunan huruf) untuk menggambarkan bahasa verbal yang selaras dengan materi		√		
8.	Tata letak (layout) gambar dan tulisan memperjelas materi			√	
9.	Animasi gambar dan tulisan untuk ngilustrasikan materi dengan nyata			√	
10.	Tulisan jelas, tidak mengurangi kejelasan materi ataupun soal-soal		√		
Total Skor		27			

$$Kelayakan = \frac{\text{Skor Total pambiji}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{40} \times 100 \%$$

$$= 67,5 \%$$

Berdasarkan hasil persentase 67,5% ditunjukkan dengan skala likert 3. Diartikan bahwa desain media ludo layak digunakan karena menghasilkan persentase lebih dari 55%. Hasil data tersebut menunjukkan media ludo harus dilakukan revisi agar mendapat hasil yang lebih baik. Desain media menjadi salah satu sarana dari berjalannya media yang

diterapkan. Desain media dikembangkan untuk menarik minat siswa, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Jawa

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi berkaitan dengan RPP dan silabus			√	
2.	Wujud, warna, gambar dan tulisan mampu menjelaskan materi			√	
3.	Ukuran tulisan materi dalam media jelas			√	
4.	Materi dalam media dirangkum sampai unit paling kecil		√		
5.	Bisa digunakan belajar individu utawa kelompok			√	
6.	Tata bahasa yang jelas dan komunikatif			√	
7.	Pertanyaan mampu mengukur kamampuan siswa			√	
8.	Rangkuman materi yang jelas			√	
9.	Materi pembelajaran yang dijelaskan dengan gamblang		√		
10.	Tampilan dan gambar materi mudah dipahami			√	
Total Skor		28			

$$Kelayakan = \frac{\text{Skor Total pambiji}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{28}{40} \times 100\%$$

$$= 70\%$$

Hasil validasi menunjukkan persentase 70% yaitu skala likert 3, diartikan bahwa materi dalam media layak digunakan untuk pembelajaran tetapi ada beberapa point yang kurang dalam penilaian sehingga harus dilakukan revisi. Materi tersebut telah dipilih dan diselaraskan dengan kebutuhan siswa. Perkembangan desain media membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga harus melewati langkah-langkah uji kelayakan agar media memiliki kelayakan penuh dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.6 Angket Ahli Bahasa Jawa

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Isi materi selaras dengan KD dan silabus			√	
2.	Materi yang jelas				√
3.	Pertanyaan mengukur kemampuan siswa				√
4.	Tata bahasa menggunakan kalimat baku			√	
5.	Bahasa yang digunakake efektif				√
6.	Kalimat yang digunakake mengandung EYD			√	
7.	Menggunakan bahasa yang mampu menjelaskan informasi				√
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa				√
9.	Bahasa yang digunakan mampu memotivasi belajar siswa			√	

10.	Bahasa yang digunakan komunikatif			√	
Total Skor				35	

$$\begin{aligned}
 \text{Kelayakan} &= \frac{\text{Skor Total pambiji}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{40} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

Hasil data angket ahli bahasa Jawa menunjukkan bahwa bahasa di dalam media sudah baik, jelas dan komunikatif. Bahasa mudah dipahami oleh siswa, sehingga hasil data persentase ditunjukkan 87,5% artinya penggunaan bahasa dalam media tersebut tergolong skala likert 4 yaitu setuju sekali. Bahasa-bahasa yang digunakan dalam media sudah mengandung S-P-O-K dan baku, sehingga tidak dilakukan revisi. Hasil revisi ahli media dan ahli pembelajaran bahasa Jawa ditunjukkan seperti di bawah ini.

Tabel 4.7 Hasil Revisi Ahli Media

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Wujud media yang kreatif dan inovatif				√
2.	Mempunyai kelebihan dari media lainnya				√
3.	Tampilan media menarik minat siswa			√	
4.	Efektif dan efisien dalam menggunakan media pembelajaran				√
5.	Keselarasan wujud, warna, gambar dan tulisan selaras dengan materi			√	
6.	kecocokan memilih jenis aplikasi untuk media pembelajaran				√
7.	Tipografi (font dan susunan huruf) untuk menggambarkan bahasa			√	
8.	Tata letak (layout) gambar dan tulisan memperjelas materi				√
9.	Animasi gambar dan tulisan untuk ngilustrasikan materi dengan nyata			√	
10	Tulisan jelas, tidak mengurangi kejelasan materi ataupun soal-soal			√	
Total Skor				35	

$$\begin{aligned}
 \text{Kelayakan} &= \frac{\text{Skor Total pambiji}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{40} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

Media ludo direvisi sampai dua kali. Hasil revisi dari ahli media menunjukkan persentase 87,5% yang memiliki skala likert 4 artinya desain media ludo yang berwujud gambar, tulisan, dan warna layak sekali diterapkan dalam pembelajaran menulis aksara

Jawa. Desain media harus didesain sebaik-baiknya agar mampu menarik minat siswa dalam prose belajar, selain itu telah dilakukan revisi terhadap materi dalam media seperti di bawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Revisi Ahli Pembelajaran Bahasa Jawa

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi berkaitan dengan RPP dan silabus				√
2.	Wujud, warna, gambar dan tulisan mampu menjelaskan materi				√
3.	Ukuran tulisan materi dalam media jelas				√
4.	Materi dalam media dirangkum sampai unit paling kecil				√
5.	Bisa digunakan belajar individu utawa kelompok				√
6.	Tata bahasa yang jelas dan komunikatif				√
7.	Pertanyaan mampu mengukur kemampuan siswa				√
8.	Rangkuman materi yang jelas			√	
9.	Materi pembelajaran yang dijelaskan dengan gamblang			√	
10.	Tampilan dan gambar materi mudah dipahami				√
Total skor		38			

$$Kelayakan = \frac{\text{Skor Total pambiji}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Hasil validasi tersebut menunjukkan persentase 95% dengan skala likert 4 artinya materi dalam media pembelajaran layak sekali diterapkan dalam pembelajaran. Materi yang diterapkan dalam media telah dilakukan revisi. Materi dalam media juga telah melewati ab-bab penilaian dari salah satu guru ahli bahasa Jawa di sekolah dengan hasil.

Tabel 4.9 Hasil Angket Guru

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi berkaitan dengan RPP dan silabus				√
2.	Wujud, warna, gambar dan tulisan mampu menjelaskan materi			√	
3.	Ukuran tulisan materi dalam media jelas			√	
4.	Materi dalam media dirangkum sampai unit paling kecil			√	
5.	Bisa digunakan belajar individu utawa kelompok				√
6.	Tata bahasa yang jelas dan komunikatif				√
7.	Pertanyaan mampu mengukur kemampuan siswa				√
8.	Rangkuman materi yang jelas				√
9.	Materi pembelajaran yang dijelaskan dengan gamblang				√
10.	Tampilan dan gambar materi mudah dipahami			√	
Total Skor		36			

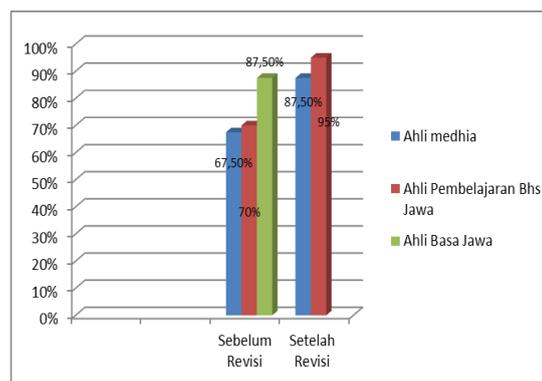
$$\text{Kelayakan} = \frac{\text{Skor Total Pambiji}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Hasil angket dari guru menunjukkan hasil materi dalam media yaitu 90% dengan skala likert 4. Materi dalam media sudah layak diterapkan di media dalam proses pembelajaran. Hasil angket guru membuktikan bahwa media pembelajaran ludo telah melewati bab revisi. Materi dalam media telah melakukan revisi sampai dua kali dan memiliki tujuan agar materi benar0benar layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket digambarkan dengan menggunakan diagram tabel.

Tabel 4.10 Diagram Hasil Validasi



Gambar diagram tersebut menunjukkan hasil validasi dari validator. Hasil persentase angket ahli media 67,5% dengan skala likert 3, yaitu layak namun disarankan untuk melakukan revisi agar salah salah satu warna antara background atau font dalam media mampu diperbaiki dan memilih warna yang lebih kalem. Dilakukan revisi dengan hasil 87,5% skala likert 4 diartikan bahwa media layak sekali digunakan. Diagram ahli pembelajaran bahasa Jawa menunjukkan persentase 70% dengan skala likert 3, yaitu materi dalam media telah layak digunakan dalam media dengan catatan tata penulisan pertanyaan dirubah karena ada beberapa yang tidak ada jawabannya, penggunaan tanda tulisan juga diperhatikan serta pola EYD. Bagian materi direvisi dengan menghasilkan persentase 95% ditunjukkan skala likert 4 yaitu layak sekali, pertanyaan dan jawabam sudah sesuai. Persentase ahli bahasa menunjukkan 87,5% diartikan bahwa bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa serta tata cara menggunakan media mudah

dimengerti. Hasil validasi dari validator yaitu telah memiliki kelayakan jika diterapkan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media menggunakan metode 4D yaitu *define, design, develop, lan disseminate* (Thiagarajan, 1974:5). Menganalisis karakteristik siswa dengan tujuan dari pembelajaran, dilanjutkan langkah-langkah desain yaitu membuat gambaran mengenai konten yang digunakan dalam media yaitu materi., pertanyaan dan gambar serta font yang digunakan. Langkah-langkah selanjutnya yaitu mengambil data dari validator yang telah disebar angket dengan mendapat hasil yang lebih baik. Langkah terakhir yaitu menyebarkan media kepada siswa dengan melihat gambar sampul media dan link untuk menarik minat siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan menghasilkan nilai dari validator yaitu ahli media, ahli pembelajaran bahasa Jawa, dan ahli bahasa Jawa. Hasil ahli media mendapat persentase 67,5% dan setelah dilakukan revisi mendapat persentase 87,5% menunjukkan skala likert 4 yang artinya desain media layak sekali digunakan. Ahli pembelajaran bahasa Jawa mendapat persentase 70% dengan revisi menghasilkan persentase 95% menunjukkan skala 4, artinya materi dalam media layak sekali digunakan dan ahli bahasa Jawa mendapat persentase 87,5% dengan skala likert 4. Diartikan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah layak dan mengandung pola S-P-O-K sehingga media pembelajaran ludo tersebut dianggap layak sekali digunakan.

SARAN

Penelitian pengembangan media ludo diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Adanya keadaan covid-19 seperti saat ini, maka siswa harus mampu menggunakan gadget atau HP dengan sebaik-baiknya. Selain itu guru harus mampu mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta mampu memotivasi siswa dalam belajar aksara Jawa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya Didin Fitriyani mengucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah sabar dan mampu menyelesaikan skripsi/artikel dengan baik. Terima kasih kepada Tuhan YME telah memberikan rahmat sehingga skripsi/artikel mampu terselesaikan. Terima kasih tak terhingga untuk kedua orangtua saya Bapak Sujarwo dan Ibu Misnatun yang telah

memotivasi, memberikan dukungan dan mendoakan saya agar segera terselesaikan skripsi/artikel ini. Tidak lupa ucapan terima kasih untuk adik saya Hafiizh Desvian Cahyo yang telah ikut memotivasi saya untuk segera lulus kuliah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Sabri. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching
- Anggoro, Toha. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggareni, Retno Dian, and Rudy Kustijono. *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Ludo Berbasis Android*. 2013. UIN Lampung.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, & Safrudin A. J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Iqbal Nurul. 2009. *Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah*. Jurnal Nasional. Vol.3.
- Badul A, Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Dalman. H. 2016. *Ketrampilan Menulis*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Djamarah, S. B. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati, dkk. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education*. Vol. 2 No. 2 November 2017. UNY
- Miarso, Yusufhadi. 2015. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munir Ahmad, Saifulloh dan Mohammad Darwis. 2020. *Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Bidayatuna. Vol. 3 No. 2
- Nazir, Muhammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta:Ghalia Indonesia.
- Rusman M. Pd. *Model-model Pembelajaran*. 2016: Rajawali Pers.

- Sadiman, Arief, dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wagiran. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Deepublish.

Angket Ahli Media

Panliti : Didin Fitriyani

NIM :16020114092

Judul Panliten : **DHESAIN MEDHIA LUDO AKSARA JAWA KANGGO
PASINAON NULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS VII**

Sajrone panliten pengembangan medhia iki Bapak/Ibu dikarepake bisa maringi biji kanthi cara (√) ing tabel kanthi katrangan:

1 : kurang 3 : apik
2 : cukup 4 : apik banget

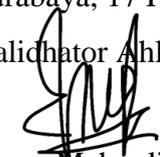
No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Wujud media yang kreatif dan inovatif			√	
2.	Mempunyai kelebihan dari media lainnya			√	
3.	Tampilan media menarik minat siswa			√	
4.	Efektif dan efisien dalam menggunakan media pembelajaran			√	
5.	Keselarasan wujud, warna, gambar dan tulisan selaras dengan materi		√		
6.	Kecocokan memilih jenis aplikasi untuk media pembelajaran			√	
7.	Tipografi (font dan susunan huruf) untuk menggambarkan bahasa verbal yang selaras dengan materi		√		
8.	Tata letak (layout) gambar dan tulisan memperjelas materi			√	
9.	Animasi gambar dan tulisan untuk ngilustrasikan materi dengan nyata			√	
10.	Tulisan jelas, tidak mengurangi kejelasan materi ataupun soal-soal		√		
Total Skor		27			

Dudutan

Warna yang digunakan diantaranya gambar dan tulisan sudah baik namun luwih baik menggunakan warna yang padu. Media mampu menarik minat siswa melalui animasi.

Surabaya, 17 Februari 2021

Validhator Ahli


Buyung Mahardika, S. Pd

Angket Ahli Pembelajaran Bahasa Jawa

Panliti : Didin Fitriyani

NIM :16020114092

Judul Panliten : **DHESAIN MEDHIA LUDO AKSARA JAWA KANGGO PASINAON NULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS VII**

Sajrone panliten pengembangan medhia iki Bapak/Ibu dikarepake bisa maringi biji kanthi cara (√) ing tabel kanthi katrangan:

- 1 : kurang 3 : apik
2 : cukup 4 : apik banget

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi berkaitan dengan RPP dan silabus			√	
2.	Wujud, warna, gambar dan tulisan mampu menjelaskan materi			√	
3.	Ukuran tulisan materi dalam media jelas			√	
4.	Materi dalam media dirangkum sampai unit paling kecil		√		
5.	Bisa digunakan belajar individu utawa kelompok			√	
6.	Tata bahasa yang jelas dan komunikatif			√	
7.	Pertanyaan mampu mengukur kemampuan siswa			√	
8.	Rangkuman materi yang jelas			√	
9.	Materi pembelajaran yang dijelaskan dengan gamblang		√		
10.	Tampilan dan gambar materi mudah dipahami			√	
Total Skor		28			

Dudutan

1. Tata cara penulisan harus dirubah dengan baik, ada beberapa penulisan yang salah.
2. Pertanyaan dalam media ludo perlu direvisi, banyak yang tidak sesuai.
3. Penggunaan spasi setelah tanda baca (tanda titik) di profil, materi dan pertanyaan di media ludo kurang ajeg. Ketika diberi spasi dan tanda titik penulisan pada huruf kapital di awal kalimat.
4. Penggunaan kalimat di profil, materi dan utama dalam soal, lebih baik menggunakan pola S-P-O-K.

Surabaya, 17 Februari 2021

Validhator Ahli



Gita Riyanti H., S. Pd., M. Pd.

NIP. 198709052011012012

Agket Ahli Basa Jawa

Panliti : Didin Fitriyani

NIM :16020114092

Judul Panliten : **DHESAIN MEDHIA LUDO AKSARA JAWA KANGGO
PASINAON NULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS VII**

Sajrone panliten pengembangan medhia iki Bapak/Ibu dikarepake bisa maringi biji kanthi cara (√) ing tabel kanthi katrangan:

1 : kurang 3 : apik
2 : cukup 4 : apik banget

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Isi materi selaras dengan KD dan silabus			√	
2.	Materi yang jelas				√
3.	Pertanyaan mengukur kemampuan siswa				√
4.	Tata bahasa menggunakan kalimat baku			√	
5.	Bahasa yang digunakake efektif				√
6.	Kalimat yang digunakake mengandung EYD			√	
7.	Menggunakan bahasa yang mampu menjelaskan informasi				√
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa				√
9.	Bahasa yang digunakan mampu memotivasi belajar siswa			√	
10.	Bahasa yang digunakan komunikatif			√	
Total Skor		35			

Dudutan

Bahasa yang digunakan sudah jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Surabaya, 17 Februari 2021

Validhator Ahli



Latif Nur H., S. Pd., M. Pd.

NIP. 198810012014041001

Angket Revisi Ahli Media

Panliti : Didin Fitriyani

NIM :16020114092

Judul Panliten : **DHESAIN MEDHIA LUDO AKSARA JAWA KANGGO**

PASINAON NULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS VII

Sajrone panliten pengembangan medhia iki Bapak/Ibu dikarepake bisa maringi biji kanthi cara (√) ing tabel kanthi katrangan:

- 1 : kurang 3 : apik
2 : cukup 4 : apik banget

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Wujud media yang kreatif dan inovatif				√
2.	Mempunyai kelebihan dari media lainnya				√
3.	Tampilan media menarik minat siswa			√	
4.	Efektif dan efisien dalam menggunakan media pembelajaran				√
5.	Keselarasan wujud, warna, gambar dan tulisan selaras dengan materi			√	
6.	kecocokan memilih jenis aplikasi untuk media pembelajaran				√
7.	Tipografi (font dan susunan huruf) untuk menggambarkan bahasa			√	
8.	Tata letak (layout) gambar dan tulisan memperjelas materi				√
9.	<i>Animasi</i> gambar dan tulisan untuk ngilustrasikan materi dengan nyata			√	
10.	Tulisan jelas, tidak mengurangi kejelasan materi ataupun soal-soal			√	
Total Skor		35			

Dudutan

Medhia layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa

Surabaya, 17 Februari 2021

Validhator Ahli



Buyung M., S. Pd.

Angket Revisi Ahli Pembelajaran Bahasa Jawa

Panliti : Didin Fitriyani
NIM : 16020114092
Judul Panliten : **DHESAIN MEDHIA LUDO AKSARA JAWA KANGGO PASINAON NULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS VII**

Sajrone panliten pengembangan medhia iki Bapak/Ibu dikarepake bisa maringi biji kanthi cara (√) ing tabel kanthi katrangan:

1 : kurang 3 : apik
2 : cukup 4 : apik banget

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi berkaitan dengan RPP dan silabus				√
2.	Wujud, warna, gambar dan tulisan mampu menjelaskan materi				√
3.	Ukuran tulisan materi dalam media jelas				√
4.	Materi dalam media dirangkum sampai unit paling kecil				√
5.	Bisa digunakan belajar individu utawa kelompok				√
6.	Tata bahasa yang jelas dan komunikatif				√
7.	Pertanyaan mampu mengukur kemampuan siswa				√
8.	Rangkuman materi yang jelas			√	
9.	Materi pembelajaran yang dijelaskan dengan gamblang			√	
10.	Tampilan dan gambar materi mudah dipahami				√
Total skor		38			

Dudutan

1. Medhia jelas dan cocok untuk pembelajaran.
2. Tata cara permainan mudah sekali dilakukan.
3. Pertanyaan dan jawaban sesuai, dan berdasarkan tujuan pembelajaran.
4. Tampilan media menggunakan warna dan grafis yang cocok dan jelas.
5. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh para siswa.

Surabaya, 17 Februari 2021
Validhator Ahli



Gita R. H., S. Pd., M. Pd.

NIP. 198709052011012012

Angket Ahli Guru

Panliti : Didin Fitriyani

NIM : 16020114092

Judul Panliten : **DHESAIN MEDHIA LUDO AKSARA JAWA KANGGO**

PASINAONAN NULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS VII

Sajrone panliten pengembangan medhia iki Bapak/Ibu dikarepake bisa maringi biji kanthi cara (√) ing tabel kanthi katrangan:

- 1 : kurang 3 : apik
2 : cukup 4 : apik banget

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi berkaitan dengan RPP dan silabus				√
2.	Wujud, warna, gambar dan tulisan mampu menjelaskan materi			√	
3.	Ukuran tulisan materi dalam media jelas			√	
4.	Materi dalam media dirangkum sampai unit paling kecil			√	
5.	Bisa digunakan belajar individu utawa kelompok				√
6.	Tata bahasa yang jelas dan komunikatif				√
7.	Pertanyaan mampu mengukur kemampuan siswa				√
8.	Rangkuman materi yang jelas				√
9.	Materi pembelajaran yang dijelaskan dengan gamblang				√
10.	Tampilan dan gambar materi mudah dipahami			√	
Total		36			

Dudutan

Materi yang dipilih telah selaras dengan RPP, isi dan bahasa alam materi yang digunakan mampu dipahami oleh siswa.

Surabaya, 17 Februari 2021
Validhator Ahli



Damiyanto, S. Pd.

NIP. 197105012008011011

Link medhia:

<https://drive.google.com/file/d/1nhBRfW1UmFJlZgZItXyT6KMtCCDNZTIj/view?usp=sharing>

<http://ludoaksarajawa.unesa.me>

