

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU AKSARA UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MADURA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fiqi Amalia Agustini

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (fiqi.20079@mhs.unesa.ac.id)

Heru Subrata

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (herusubrata@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Madura materi aksara, keterampilan menulis yang rendah, serta kesulitan peserta didik dalam mempelajari aksara. Metode pembelajaran yang diterapkan guru selama ini sebatas penjelasan lisan. Hal ini selaras dengan data wawancara dan observasi yang telah diolah peneliti menggunakan software Maxqda Untuk itu, peneliti mengembangkan media kartu aksara dengan tampilan dua sisi. Sisi pertama, adalah bentuk aksara dilengkapi dengan keterangannya. Sisi kedua, berisi gambar ilustrasi dilengkapi dengan nama benda dalam tulisan aksara dan bahasa Madura. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan menguji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari media yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini adalah didapati persentase kevalidan media sebesar 97% dan materi sebesar 97%. Kemudian hasil persentase kepraktisan oleh peserta didik sebesar 88% dan pendidik sebesar 97%. Hasil keefektifan yang diukur dengan persentase angket peserta didik sebesar 88% dan persentase rerata peningkatan nilai pretest dan posttest dengan perhitungan N-Gain sebesar 0,84 dengan kriteria peningkatan tinggi dan persentase keterampilan menulis peserta didik sebesar 92,3% dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan berupa kartu aksara layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Madura materi aksara di sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media kartu aksara, bahasa Madura.

Abstract

This research is motivated by the low interest of students in learning Madurese language script material, low writing skills, and students' difficulties in learning script. The learning methods applied by teachers so far are limited to oral explanations. This is in line with the interview and observation data that has been obtained by the researcher using Maxqda software. For this reason, the researcher developed a character card media with a double-sided display. The first side, is the form of the script complete with the description. The second side, contains illustrative images equipped with the names of objects in the script and Madurese language. The purpose of this study is to determine the feasibility of the learning media developed by testing the validity, effectiveness, and practicality of the media developed. The results of this study are found to have a percentage of media validity of 97% and material of 97%. Then the result of the percentage of practicality by students is 88% and educators is 97%. The results of effectiveness were measured by the percentage of student questionnaires of 88% and the average percentage of increase in pretest and posttest scores with an N-Gain calculation of 0.84 with the criterion of high improvement and the percentage of students' writing skills of 92.3% with very good criteria, so that it can be stated that the media developed in the form of character cards is suitable for use in learning Madurese script material in schools basis.

Keywords: development, character card media, Madurese language.

PENDAHULUAN

Muatan lokal merupakan sebuah bahan kajian pada satuan pendidikan yang mencakup muatan dan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik suatu daerah, terutama keunggulan potensial di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Bahasa Madura adalah mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan kepada peserta didik di semua jenjang pendidikan (Ali & Mulasi, 2023). Bahasa Madura merupakan jenis bahasa yang tergolong unik, keunikan tersebut terletak pada pengucapannya yang khas dan tipikal, sehingga penutur lain dapat mengenali bahwa bahasa tersebut merupakan bahasa Madura.

Sebagai salah satu muatan lokal, bahasa Madura dapat menjadi bagian dari kurikulum di tingkat dasar (SD), menengah (SMP), dan atas (SMA). Dalam pembelajaran bahasa Madura, salah satu topik yang diajarkan adalah aksara Jawa. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak dari kalangan peserta didik yang kurang memahami tata cara penulisan aksara Jawa dengan tepat (Lestari & Lutfi, 2021).

Penerapan penggunaan aksara Jawa di sekolah dasar bertujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam menulis menggunakan aksara Jawa. Penggunaan media aksara Jawa pada sekolah dasar diterapkan agar mempermudah pemahaman dari peserta didik dalam

kepenulisan aksara Jawa (Ariani & Subrata, 2020). Media pembelajaran merupakan sebuah komponen penting untuk mengatasi keterbatasan pemahaman serta mendukung suatu proses pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan faktor yang memengaruhi keberhasilan pendidikan di sekolah dan pendukung dalam komponen kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran serta guna membantu peserta didik memahami sebuah materi. Serta media pembelajaran dapat mengubah beberapa hal yang abstrak menjadi hal yang sederhana dan konkret (Muhtar dkk, 2020).

Media beragam jenisnya, diantaranya seperti media visual, cetak, audiovisual, yang dapat digunakan mencapai tujuan serta kompetensi dasar dalam sebuah proses pembelajaran. Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan adalah menggunakan media kartu sebagai alat pembelajaran (Surya dkk, 2023). Media kartu adalah sebuah alat dalam kegiatan pembelajaran yang terdiri dari potongan kertas yang telah di isi berbagai macam, mulai dari gambar, huruf hingga tulisan serta memiliki diameter ukuran panjang dan lebar. Penggunaan media ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi ketika proses belajar mengajar (Halid dkk, 2021).

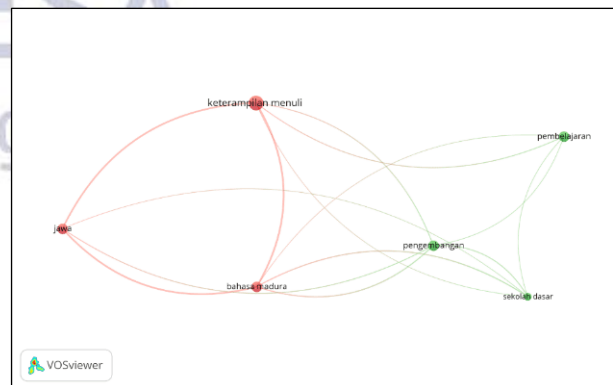
Dalam muatan lokal pembelajaran bahasa Madura meliputi empat keterampilan yakni keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara serta keterampilan menyimak (Sari & Subrata, 2018). Salah satu kegiatan yang cukup efektif adalah menulis, karena dapat menciptakan sebuah informasi yang berbentuk cerita yang bermakna, kalimat, paragraf, serta sebuah tulisan, kalimat ataupun kata. Sama seperti dengan bahasa lainnya, keterampilan menulis juga berlaku pada pembelajaran bahasa Madura tentang kepenulisan aksara Jawa. Peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam proses belajar bahasa Madura mendapatkan pembelajaran keterampilan menulis bentuk aksara yang memiliki tujuan untuk siswa agar mendapatkan pengetahuan dan keterampilan menulis aksara Jawa dengan aturan yang ditetapkan (Sulistiyani, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Banyuates 6 Sampang, pada saat pembelajaran bahasa Madura menulis aksara Jawa, guru hanya menyampaikan materi secara lisan dengan menuturkan aksara ghajang mulai dari Ha sampai Nga, dan sandhangan swara serta memberikan contoh sederhana cara menulis aksara Jawa di papan tulis. Dari hasil wawancara juga ditemukan bahwa siswa sering mengalami kesulitan pada mata pelajaran bahasa Madura khususnya dalam kepenulisan aksara Jawa, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak menarik perhatian peserta didik sehingga membutuhkan inovasi yang lebih lanjut untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Permasalahan tersebut menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar siswa dibuktikan dengan perolehan nilai ujian siswa pada pembelajaran bahasa Madura materi aksara Jawa yang rata-rata masih di bawah KKM. Nilai terendah yang diperoleh siswa yakni 45, sedangkan untuk nilai tertinggi yakni 80. Dari data hasil observasi tersebut ditemukan adanya kesenjangan antara kondisi ideal

pembelajaran menulis aksara Jawa dengan kenyataan di lapangan, sehingga diputuskan untuk mengembangkan media kartu aksara untuk digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Madura. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ariani & Subrata pada tahun 2020 berjudul "Pengembangan media KARSAWA (kartu aksara Jawa) untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar". Penelitian ini berfokus pada pengembangan media KARSAWA yang didalamnya menjelaskan tentang deskripsi dari sebuah prosedur pengembangan serta kepraktisan media dan mengetahui kevalidan. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media KARSAWA dinilai valid dengan tingkat persentase sebesar 90,38%. Media KARSAWA juga dianggap sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa, dengan presentase sebesar 87,72%.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Mauludin & Subrata pada tahun 2020, mereka mengembangkan media yang disebut Ropantar (Roda Panah Putar) untuk mendukung proses belajar menulis aksara Jawa bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Fokus dari penelitian ini adalah mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan penggunaan media Ropantar dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan sandhangan dan pasangan pa, sa, ha, ka, ta, la. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Ropantar dinilai valid untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa, dengan tingkat validitas yang sangat tinggi, dan juga dinilai praktis. Namun, hanya pasangan pa, sa, ha, ka, ta, la yang mendapatkan perhatian yang cukup dari siswa terhadap media yang dikembangkan.

Data-data terkait penelitian serupa dikelompokkan melalui 'publish or perish' kemudian dibaca serta dianalisis melalui software 'vos viewer', yang membahas tentang media kartu aksara dan dikaitkan dengan keterampilan menulis hanya terdapat 30%, namun belum ada penelitian yang secara khusus mengintegrasikan dengan Pelajaran Bahasa Madura. Bukti dari data tersebut dapat dilihat melalui gambar berikut,



Gambar 1. Hasil analisis pada VOSViewer

Media kartu aksara merupakan media pembelajaran kartu yang di dalamnya memuat tulisan aksara Jawa. Media ini termasuk kedalam media visual cetak yang didesain sedemikian rupa untuk dapat membangkitkan

minat peserta didik dalam mempelajarinya. Pada bagian depan kartu berisi aksara dasar dan keterangan menggunakan huruf latin. Pada bagian belakang kartu berisi gambar ilustrasi, tulisan aksara Jawa, dan keterangan menggunakan bahasa Madura. Kartu aksara yang disertai dengan ilustrasi tidak hanya memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara penulisan aksara Jawa yang tepat, namun juga memberikan gambaran secara konkret mengenai benda yang digambarkan dan huruf yang dituliskan. Kartu aksara ini dapat dijadikan permainan baik berkelompok maupun individu sesuai dengan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah alat pembelajaran yang efektif dan menarik untuk membantu siswa dalam mempelajari dan mengembangkan keterampilan menulis dalam bahasa Madura. Penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis dalam bahasa Madura di sekolah dasar melalui pengembangan media kartu aksara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan efisien untuk keterampilan menulis dalam bahasa Madura di tingkat sekolah dasar.

Dari latar belakang di atas maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Aksara untuk Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Madura di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Melalui pembelajaran dengan media kartu aksara, siswa diharapkan mampu menguasai carakan Madura ghajang sebagai modal awal pengetahuan dalam mempelajari carakan Madura yang lebih kompleks di kelas selanjutnya.

Tujuan penelitian dan pengembangan yang akan diteliti ialah (1) Menghasilkan media pembelajaran kartu aksara yang valid untuk keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Madura di sekolah dasar. (2) Menghasilkan media pembelajaran kartu aksara yang praktis untuk keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Madura di sekolah dasar. (3) Menghasilkan media pembelajaran kartu aksara yang efektif untuk keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Madura di sekolah dasar.

Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan diharapkan memberikan manfaat. Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat bersifat secara teori. Dari sudut pandang teori, produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti berpotensi memberikan sumbangan pada kemajuan pendidikan, terutama dalam penelitian pengembangan pembelajaran bahasa Madura tentang materi aksara Jawa untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi peneliti atau pengembang lain dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berupa kartu aksara pada pembelajaran Bahasa madura.

Manfaat praktis penelitian ini ditujukan untuk siswa, pendidik, peneliti, peneliti lain. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Madura. Bagi pendidik hasil penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan inovasi untuk pendidik saat melakukan kegiatan pembelajaran pada materi aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Madura yang inovatif dan kreatif. Bagi peneliti lain penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan yang berguna dan dapat menjadi dasar untuk melakukan penelitian yang relevan dalam pengembangan media pembelajaran aksara Jawa yang unik dan inovatif.

Penelitian diharapkan mampu menghasilkan luaran produk berupa kartu aksara, dengan spesifikasi produk berwujud kartu aksara untuk pembelajaran bahasa Madura materi aksara yang terdiri dari 28 kartu yang terdiri atas 20 aksara ghajang (aksara dasar) dan 8 panganggyu. Media kartu aksara di desain menggunakan aplikasi canva dan dicetak menggunakan kertas art paper 310 gsm dengan laminasi glossy. Media kartu aksara di desain dengan ukuran 12 cm x 8 cm dan dilengkapi dengan gambar ilustrasi, tulisan aksara dan keterangan menggunakan bahasa Madura serta dikemas menggunakan box yang telah didesain khusus.

METODE

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan produk baru (inovasi) dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Dalam konteks pendidikan, penelitian pengembangan dapat diterapkan untuk menciptakan inovasi dalam berbagai hal, seperti kurikulum, teknologi dan media pembelajaran, metode pengajaran, serta pengembangan tenaga pengajar. Metode penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk mengevaluasi produk-produk pendidikan yang telah dibuat. (Wibowo, 2023) (Nurfadhillah dkk, 2021).

Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu mix method. Metode penelitian mixed methods merupakan pendekatan gabungan yang menggabungkan aspek kuantitatif dan kualitatif. Pada metode ini, data kuantitatif dikumpulkan dan dianalisis terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk memberikan penjelasan mendalam terhadap temuan kuantitatif. Desain ini terdiri dari dua tahap yang berurutan dan saling terkait; tahap pertama melibatkan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, sementara tahap kedua melibatkan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk memberikan penjelasan yang lebih lengkap terhadap hasil temuan kuantitatif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE. Prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan dengan model pengembangan ASSURE terdiri dari enam langkah prosedur yaitu (1) tahap analisis karakteristik belajar (*Analyze Learners Characteristic*), (2) penetapan standar dan tujuan (*State Standards and Objectives*), (3) memilih metode, media, dan bahan (*Select Methods, Media, and Materials*), (4) menggunakan media (*Utilize Media and Materials*), (5) meminta partisipasi peserta didik (*Require Learner Participation*), dan (6) evaluasi dan revisi (*Evaluate and Revise*).

Subjek dalam penelitian pengembangan media kartu aksara adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar yang melalui dua tahapan yakni uji ahli dan uji lapangan. Media pembelajaran kartu aksara yang dihasilkan akan diuji oleh para ahli berdasarkan segi media dan segi materi. Dalam penelitian ini, ahli media merupakan dosen yang memiliki pengalaman serta keahlian dalam perancangan maupun pengembangan media pembelajaran. Sedangkan ahli materi merupakan dosen yang memiliki pengalaman dan pemahaman terhadap pembelajaran bahasa Madura. Subjek uji lapangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Banyuates 6 Kabupaten Sampang dengan peserta didik berjumlah 13 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media kartu aksara ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang diciptakan oleh Heinich dan dikembangkan oleh Smaldino.. Berikut ini merupakan hasil dari tahapan penelitian pengembangan tersebut.

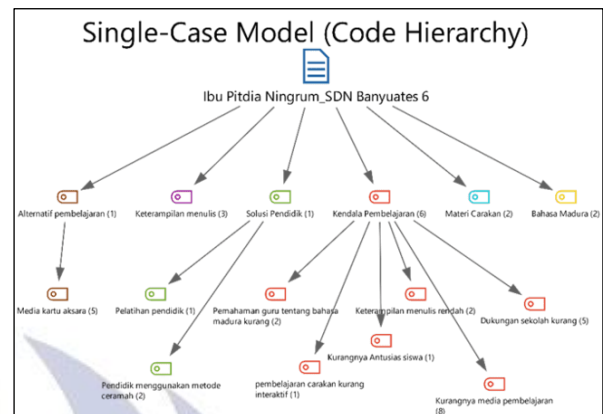
Pertama, *Analyze Leaner Characteristics* (Menganalisis Karakteristik Belajar). Pada tahap Analisa, peneliti menganalisis karakteristik peserta didik dengan cara observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan satu narasumber yaitu guru kelas IV SDN Banyuates 6 yaitu Ibu Pitdia Ningrum, S.Pd.SD yang mengajar muatan lokal bahasa Madura.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan narasumber, terdapat permasalahan yang ditemukan ketika pembelajaran bahasa Madura khususnya materi aksara Madura yaitu keterampilan menulis peserta didik kelas IV SDN Banyuates 6 masih tergolong rendah. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar tanpa bantuan media pembelajaran.

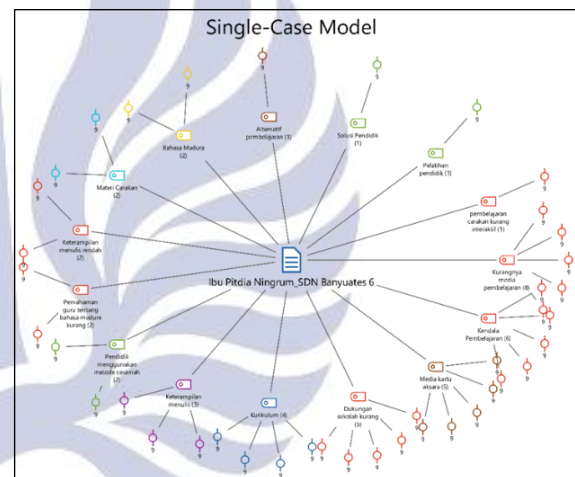
Selain itu, Ibu Pitdia Ningrum, S.Pd.SD menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk mengingat bentuk aksara ghajang berserta sandangannya. Ketika menerangkan guru hanya menuliskan bentuk-bentuk aksara serta contohnya dalam bahasa Indonesia yang seharusnya diberikan contoh dalam bahasa Madura. Hal ini dikarenakan Ibu Pitdia Ningrum, S.Pd.SD tidak

berasal dari Madura, padahal mayoritas dari peserta didik menggunakan bahasa Madura sebagai bahasa sehari-hari.

Berikut adalah data wawancara yang diolah menggunakan software pengolah data Maxqda :



Gambar 2. Single Case Model (Code Hierarchy)



Gambar 3. Single Case Model Data Wawancara

Pendapat dari wawancara diperkuat dengan hasil dari catatan observasi berdasarkan sudut pandang peneliti dan pengamat. Berdasarkan hasil catatan hasil observasi peneliti, didapatkan data bahwa terdapat kendala pembelajaran bahasa Madura materi aksara yakni minat dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Madura tergolong rendah serta pengetahuan peserta didik terhadap materi carakan Madura masih sangat kurang. Kebanyakan dari mereka kurang memahami materi aksara terutama bentuk aksara ghajang dan pangangguy. Kebanyakan peserta didik kebingungan dalam mengingat bentuk aksara ghajang dan karena mereka belum begitu paham cara penggunaan pangangguy.

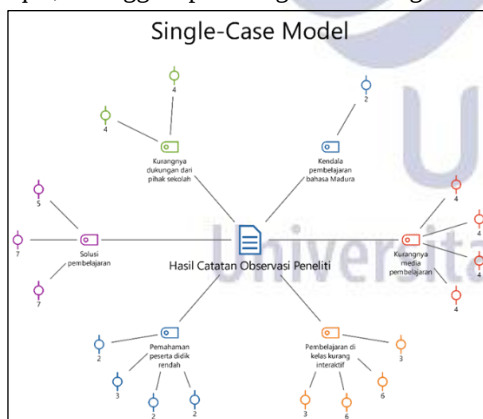
Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Madura materi aksara tersebut juga dikonfirmasi oleh Ibu Pitdia selaku guru bahasa Madura di kelas IV. Beliau menerangkan bahwa kebanyakan peserta

didik kesulitan dalam mengingat dan menulis bentuk aksara yang dijelaskan oleh pendidik, karena ketika pembelajaran bahasa Madura materi aksara mereka hanya diberikan penjelasan langsung oleh pendidik dan diminta untuk mencatat bentuk aksara A sampai aksara Nga serta contoh dalam bahasa Indonesia tanpa bantuan media pembelajaran.

Pada catatan observasi dari sudut peneliti menjelaskan bahwasanya sekolah belum mendukung secara penuh dukungan terhadap pembelajaran bahasa Madura khususnya materi aksara. Ketersediaan media dan alat bantu sangatlah minim. Minimnya ketersediaan media dan alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Madura di sekolah dasar merupakan permasalahan yang perlu diperhatikan. Sarana prasarana disekolah kurang mendukung untuk proses pembelajaran bahasa Madura, LCD dan proyektor sekolah hanya memiliki satu dan media pembelajaran untuk materi aksara dalam pembelajaran bahasa Madura belum ada sama sekali, jadi peserta didik hanya terpatok pada buku pegangan siswa sebagai sumber belajar.

Dari sudut pandang peneliti, pembelajaran bahasa Madura akan lebih menarik apabila memanfaatkan media pembelajaran terutama untuk materi aksara agar peserta didik lebih mudah untuk mengingat bentuk aksara serta mudah dalam memahami materi aksara. Dalam pembelajaran bahasa Madura materi aksara dikelas, pendidik menggunakan metode ceramah, yaitu menuliskan aksara ghajang di papan tulis dan menjelaskan secara langsung kepada peserta didik.

Catatan observasi berdasarkan sudut pandang peneliti ini telah diolah menggunakan software pengolah data Maxqda, sehingga diperoleh gambar sebagai berikut :



Gambar 4. Single Case Model Data Observasi

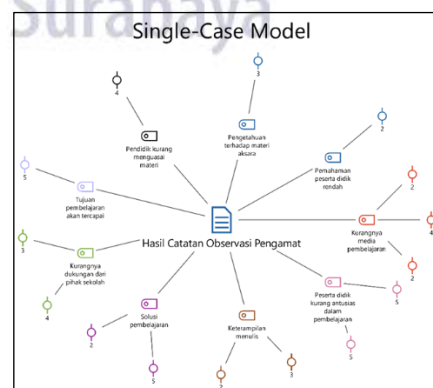
Berdasarkan hasil catatan observasi dari sudut pandang pengamat yaitu Bapak Fadhorrahman Effendi, S.Pd.SD, didapatkan data bahwa terdapat kendala pembelajaran bahasa Madura materi aksara yaitu pemahaman peserta didik terhadap materi aksara pembelajaran bahasa Madura cenderung rendah, selain itu penggunaan media pembelajaran yang menunjang kemampuan keterampilan menulis aksara dalam pembelajaran bahasa Madura serta

media kurang. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Madura materi aksara masih jarang digunakan, proses belajar dan mengajar di sekolah hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Menurut Bapak Effendi, dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran materi aksara dalam pembelajaran bahasa Madura yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran, media yang mampu menambah pengetahuan siswa dan media yang membantu siswa dalam membantu merangsang keterampilan menulis.

Pada catatan observasi dari sudut pengamat menjelaskan bahwasanya selama pembelajaran bahasa Madura materi aksara pendidik kurang menerapkan media pembelajaran, sekolah juga kurang dalam memberikan fasilitas pada media bahasa Madura. Selama ini pendidik dalam menjelaskan materi hanya dengan menuliskan aksara ghajang A sampai Nga di papan tulis kemudian memberikan contoh dalam bahasa Indonesia yang seharusnya menggunakan bahasa Madura.

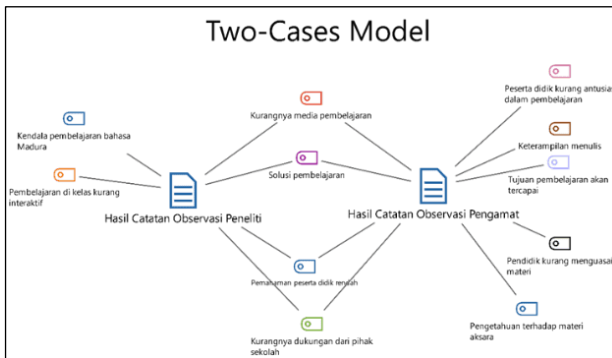
Dari sudut pandang pengamat mengungkapkan bahwa peserta didik tidak begitu antusias saat pembelajaran bahasa Madura karena kurangnya media dalam pembelajaran. Pengamat menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang menunjang pembelajaran bahasa Madura materi aksara sangat dibutuhkan terutama untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, jikalau keterampilan menulis peserta didik baik dan peserta didik antusias saat pembelajaran bahasa Madura materi aksara berlangsung pengamat yakin tujuan pembelajaran bahasa Madura materi aksara akan tercapai dengan baik. Kalau pendidik hanya sekedar ceramah atau langsung menjelaskan dan memberi contoh dalam bahasa Indonesia tanpa bantuan media untuk menyampaikan materi ke peserta didik, maka peserta didik akan jenuh, bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Catatan observasi berdasarkan sudut pandang pengamat ini telah diolah menggunakan software pengolah data Maxqda, sehingga diperoleh gambar sebagai berikut :



Gambar 5. Single Case Model Data Observasi

Catatan observasi dari sudut pandang peneliti dan pengamat telah diolah menggunakan software pengolahan data Maxqda, sehingga diperoleh gambar sebagai berikut :



Gambar 6. Two Cases Model Data Observasi

Sesuai dengan pernyataan yang diberikan saat wawancara dengan kedua narasumber dari hasil catatan observasi dari sudut pandang peneliti serta pengamat, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik karena terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran. Salah satu kendala yang perlu diperhatikan adalah rendahnya keterampilan menulis peserta didik, penggunaan media jarang digunakan dalam pembelajaran karena pendidik belum pernah mengembangkan media dan kurangnya antusias dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Kedua, State Standards and Objectives (Menentukan Standar dan Tujuan). Perumusan tujuan pembelajaran untuk menentukan standar kemampuan hasil belajar peserta didik. Secara garis besar tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah meningkatnya keterampilan menulis aksara dan membuat pembelajaran bahasa Madura menjadi menyenangkan untuk dipelajari. Namun, karena kegiatan penelitian nantinya akan dilakukan dalam sebuah kelas yang di dalamnya terdapat aturan dalam merumuskan pembelajaran yang akan dilakukan, maka pembuatan tujuan pembelajaran harus didasarkan pada kurikulum yang berlaku. SDN Banyuates 6 Kabupaten Sampang menggunakan kurikulum 2013, oleh karena itu maka tujuan pembelajaran dapat dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar peserta didik kelas IV.

Ketiga, Select Methods, Media, and Materials (Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar). Pada tahap pemilihan media ini, peneliti melakukan diskusi dengan pendidik dan dosen pembimbing. Dari hasil diskusi dengan pendidik dan berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik maka diputuskan untuk memilih media kartu aksara sebagai media yang akan digunakan untuk pembelajaran bahasa Madura materi aksara. Terkait pemilihan media berbasis cetak tersebut juga mendapat dukungan penuh dari pembimbing karena media kartu aksara tidak membutuhkan bantuan perangkat

lain dalam penggunaannya, media kartu aksara tidak memerlukan akses internet dan android. Hal tersebut akan memudahkan peserta didik dan guru, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kartu aksara yang berisi aksara dasar dan contohnya. Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik, gaya belajar serta kebutuhan peserta didik yang masih berada pada tahapan operasional konkret menurut Piaget, yang diharapkan media kartu aksara bahasa Madura ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan menulis dengan baik tentang materi aksara. Dengan adanya media kartu aksara ini, diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna selama proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat tersimpan lebih lama dalam ingatan peserta didik.

Terkait dengan desain dari media yang akan dikembangkan, peneliti mendesain media kartu aksara tersebut menggunakan aplikasi canva. Produk berwujud media cetak yaitu kartu aksara materi carakan Madura dengan detail ukuran 12cm x 8cm. kartu aksara menggunakan kertas art paper yang memiliki ketebalalan 310 gsm.

Desain kartu aksara materi carakan Madura digambarkan pada tampilan sebagai berikut:

Tabel 1. Tampilan Media Kartu Aksara

Tampilan Media	





Keempat, Utilize Media and Materials (Pemanfaatan Media dan Bahan Ajar). Validasi materi dilakukan oleh seorang Dosen S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si. Beliau merupakan dosen yang mengampu mata kuliah Bahasa Jawa. Berdasarkan hasil validasi materi media kartu aksara untuk keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Madura didapatkan skor total sebesar 31 dari total skor keseluruhan 32. Skor rata-rata yang dihitung menggunakan rumus persentase skor rata-rata sebesar 97% dengan kriteria sangat valid dan materi dapat digunakan tanpa revisi.

Validasi materi untuk kebahasaan yakni bahasa Madura juga dilakukan oleh seorang Guru SDN Gunung Sekar V Sampang yaitu Bapak Yusuf Abdulloh, S.Pd.,Gr. Beliau merupakan seorang guru yang mengajar mata Pelajaran Bahasa Madura.

Berdasarkan hasil validasi materi bahasa Madura media kartu aksara untuk keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Madura didapatkan skor total sebesar 30 dari total skor keseluruhan 32. Skor rata-rata yang dihitung menggunakan rumus persentase skor rata-rata sebesar 94% dengan kriteria sangat valid dan materi dapat digunakan tanpa revisi

Kemudian untuk validasi media dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran kartu aksara untuk keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Madura didapatkan skor total sebesar 35 dari total skor keseluruhan 36. Skor rata-rata dihitung menggunakan rumus persentase skor rata-rata sebesar 97% dengan kriteria sangat valid dan media dapat digunakan tanpa revisi.

Kelima, Require Learner Participation (Peran Serta Peserta Didik). Pada tahap ini adalah merealisasikan rancangan pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media kartu aksara untuk pembelajaran bahasa Madura materi carakan. Sesuai dengan alur perencanaan yang telah disepakati dengan wali kelas yaitu (1) Melakukan pretest

untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik; (2) Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan; dan (3) Melaksanakan posttest untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah memanfaatkan media yang dikembangkan.

Langkah pertama kegiatan pembelajaran adalah melakukan kegiatan pembuka yaitu peneliti membuka pembelajaran dengan salam, berdoa sebelum memulai pembelajaran, melakukan apersepsi terkait materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan melakukan pretest terhadap peserta didik kelas IV SDN Banyuates 6 dengan rincian soal berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Sebelum dilakukan pretest, peserta didik diberikan penjelasan tentang aksara ghajang, dan pangangghuy swara.

Kegiatan belajar baru dilakukan 2 hari setelah dilakukannya pretest. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka oleh peneliti, kemudian peneliti membagi 13 peserta didik kelas IV menjadi 4 kelompok yang setiap kelompoknya memiliki 3-4 anggota. Peneliti membagikan LKPD kepada setiap kelompok, dan meminta untuk menuliskan identitas kelompok di halaman depan LKPD. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peneliti menjelaskan cara menyelesaikan LKPD.

Setelah pretest dilakukan, di hari berikutnya peneliti melakukan pembelajaran materi carakan Madura dengan menggunakan media kartu aksara kepada peserta didik. Peneliti menjelaskan setiap bagian pada kartu aksara, mulai dari aksara ghajang A sampai Nga yang disertakan dengan contohnya pada bagian belakang kartu, peneliti juga menjelaskan kegunaan pangangghuy swara, pangangghuy panyegek, dan pangghuy papaten. Setelah menyimak penjelasan peneliti mengenai media pembelajaran kartu aksara, peserta didik diarahkan untuk melengkapi LKPD. Waktu 30 menit sebelum pembelajaran berakhir, peneliti membagikan soal posttest untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan nilai pretest dan posttest peserta didik diketahui persentase keterampilan menulis peserta didik sebesar 92,3 % dengan kriteria sangat baik. Sebanyak 12 dari 13 peserta didik dinyatakan tuntas atau mendapatkan nilai ≥ 75 . Kemudian peningkatan pemahaman peserta didik dapat diketahui dengan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,84 dan termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dengan hasil persentase sebesar 92,3 % ketuntasan dan nilai N-Gain sebesar 0,84 menunjukkan bahwa kartu aksara sebagai media dalam pembelajaran bahasa Madura materi carakan ialah efektif.

Keenam, Evaluate and Revise (Menilai dan Memperbaiki). Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi media pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengukur pengalaman belajar peserta didik selama

menggunakan media kartu aksara dalam proses pembelajaran. Instrumen evaluasi berupa angket untuk mengetahui respon dari peserta didik dan pendidik terhadap media yang telah dikembangkan dan diujicobakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari lembar angket respon peserta didik dan pendidik ini akan dijadikan acuan dalam menghitung tingkat kelayakan media kartu aksara yang meliputi keefektifan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Dari perhitungan hasil angket respon peserta didik terhadap keefektifan pengembangan media kartu aksara memperoleh persentase sebesar 88%. Sesuai dengan kriteria skala penilaian yang ditentukan yaitu persentase 76% - 100% yang berarti media kartu aksara sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kemudian, media kartu aksara mendapatkan persentase 88% dari respon peserta didik terhadap kepraktisan media kartu aksara. Sesuai dengan kriteria skala penilaian yang ditentukan yaitu persentase 76% - 100% yang berarti media kartu aksara sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan senang dengan adanya media kartu aksara untuk pembelajaran bahasa Madura materi carakan.

Berdasarkan hasil persentase kelayakan media kartu aksara oleh respon peserta didik sebesar 93% yang membuktikan bahwa media kartu aksara sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas sesuai karakteristik peserta didik kelas IV SDN Banyuates 6. Jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu aksara merupakan media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Madura materi carakan, karena media kartu aksara sudah memenuhi kriteria efektif dan praktis.

Instrumen angket peserta didik tersebut kemudian diuji validitas dan reliabilitas melalui aplikasi SmartPLS. Berikut hasilnya :

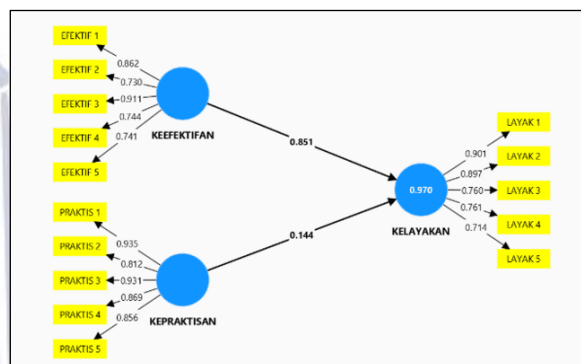
Tabel 2. Hasil Uji Instrumen melalui SmartPLS

Variabel	Item Pengukuran	Outer Loading	Cronbach's Alpha (rho-a)	Cronbach's Alpha (rho-a)	Composite Reliability	AVE
Keefektifan	Keefektifan 1	0,862	0,858	0,899	0,874	0,642
	Keefektifan 2	0,730				
	Keefektifan 3	0,911				
	Keefektifan 4	0,744				
	Keefektifan 5	0,741				
Kepraktisan	Kepraktisan 1	0,935	0,928	0,946	0,929	0,778
	Kepraktisan 2	0,812				
	Kepraktisan 3	0,931				
	Kepraktisan 4	0,869				
	Kepraktisan 5	0,856				
Kelayakan	Kelayakan 1	0,901	0,866	0,905	0,877	0,657
	Kelayakan 2	0,897				
	Kelayakan 3	0,760				
	Kelayakan 4	0,761				
	Kelayakan 5	0,714				

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai semua variable dalam pengujian reliabilitas baik menggunakan

Cronbach's Alpha ataupun Composite reliability memperoleh nilai > 0.70 , dan pengujian validitas dengan menggunakan AVE (Average Variance Extracted) memperoleh nilai > 0.50 . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keefektifan dan kepraktisan memberikan pengaruh pada kelayakan media Kartu Aksara, juga variable-variabel yang diujikan telah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Berikut adalah gambar terkait angket peserta didik yang diuji validitas dan reliabilitas menggunakan skema model SmartPLS :



Gambar 7. Skema Model Partial Least Square (PLS)

Pembahasan

Kelayakan media yang dikembangkan yakni media kartu aksara dalam pembelajaran bahasa Madura materi carakan Madura dapat diketahui dari penilaian kevalidan media oleh para ahli, kepraktisan media dari respon peserta didik dan pendidik setelah melakukan uji coba penggunaan media, dan keefektifan media dari analisis pretest dan posttest peserta didik. Hasil analisis uji hipotesis menggunakan software SmartPLS menunjukkan bahwa keefektifan dan kepraktisan berpengaruh signifikan terhadap kelayakan media kartu aksara. Berikut ini merupakan pembahasan mengenai kelayakan dari media yang dikembangkan ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media :

Pertama kevalidan media. Kevalidan media dalam penelitian ini diukur dari hasil uji validasi materi oleh para ahli sebagai validator. Instrumen validasi dinilai menggunakan skala likert dengan rentang skor penilaian 1-4. Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si. Beliau merupakan dosen yang mengampu mata kuliah bahasa Jawa. Berdasarkan hasil validasi materi pada media pembelajaran kartu aksara didapatkan skor total sebesar 31 dari total keseluruhan 32. Skor rata-rata yang dihitung menggunakan rumus persentase skor rata-rata sebesar 97%.

Validasi materi untuk kebahasaan yakni bahasa Madura juga dilakukan oleh seorang Guru SDN Gunung Sekar V Sampang yaitu Bapak Yusuf Abdulloh, S.Pd.,Gr. Beliau merupakan seorang guru yang mengajar mata Pelajaran Bahasa Madura. Berdasarkan hasil validasi materi bahasa Madura media kartu aksara untuk keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Madura didapatkan skor total sebesar 30 dari total skor keseluruhan 32. Skor rata-rata yang dihitung menggunakan rumus persentase skor rata-rata sebesar 94%. Dengan kriteria sangat valid dan materi dapat digunakan tanpa revisi.

Persentase 76% - 100 % dengan kriteria tingkat kevalidan sangat valid dan dapat digunakan. Nilai kevalidan materi dalam media pembelajaran kartu aksara menunjukkan cakupan materi yang sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Madura. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran serta untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan selaras dengan tujuan pembelajaran, perlu menekankan pentingnya kesesuaian materi dengan media yang dipilih (Wahyudi, dkk 2023)

Tahapan validasi media dilakukan oleh validator media yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Dr. Heru Subrata, M.Si. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran bahasa Madura pada media kartu aksara didapatkan skor total sebesar 35 dari total keseluruhan 36. Skor rata-rata yang dihitung menggunakan rumus persentase skor rata-rata sebesar 97%. Dan dengan persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu aksara dapat dikatakan menarik, memotivasi peserta didik untuk belajar dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Madura. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran bahwa media merupakan peran penting dalam meningkatkan minat dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, pada akhirnya menumbuhkan rasa ingin tahu mereka dan meningkatkan konsentrasi mereka, selain itu dengan adanya media dapat secara signifikan meningkatkan minat siswa pada materi yang diajarkan, yang mengarah pada hasil pembelajaran yang positif (Kusuma & Bima, 2023).

Kedua, keefektifan media. Keefektifan media ditinjau dari perhitungan hasil angket respon peserta didik terhadap keefektifan pengembangan media kartu aksara dan memperoleh persentase sebesar 88%. Sesuai dengan

kriteria skala penilaian persentase 76% - 100% yang berarti media kartu aksara sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Keefektifan media dalam penelitian ini juga ditinjau dari hasil N-Gain dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan peserta didik kelas IV SDN Banyuates 6 sebesar 0,84.

Analisa hasil tes peserta didik dapat dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain berada dalam rentang $0,3 < g < 0,7$ untuk kategori sedang dan $0,7 < g < 1$ untuk kategori tinggi. Pada penelitian ini nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,84 yang berarti pada rentang $0,7 < g < 1$ dan termasuk kategori tinggi. Maka dari itu, media pembelajaran kartu aksara dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Selain dilihat dari nilai N-Gain berdasarkan peningkatan nilai pretest dan posttest peserta didik, keefektifan media juga dapat ditinjau dari hasil nilai ketuntasan peserta didik. Pada penelitian ini tingkat ketuntasan peserta didik sebesar 92,3% yakni 12 dari 13 peserta didik kelas IV SDN Banyuates 6 mendapatkan nilai ≥ 75 pada hasil posttest. Persentase sebesar 92,3% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media kartu aksara efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Madura materi carakan Madura di Sekolah Dasar.

Berdasarkan analisis yang diperoleh dari nilai N-Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatan hasil nilai tes peserta didik dan juga persentase ketuntasan peserta didik, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan memfokuskan perhatian mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal.

Ketiga, kepraktisan media. Kepraktisan media ditinjau melalui lembar angket yang digunakan oleh peserta didik kelas IV dan pendidik di SDN Banyuates 6 Sampang. Setelah menggunakan media kartu aksara bahasa Madura. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil angket respon dari 13 peserta didik mencapai skor rata-rata sebesar 88% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil angket respon pendidik yakni wali kelas IV SDN Banyuates 6 Sampang memperoleh skor 35 dari 36 skor secara keseluruhan, sehingga persentase rata-rata kepraktisan dari pendidik sebesar 97% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis.

Peserta didik menyatakan bahwa belajar bahasa Madura materi aksara dengan menggunakan media kartu aksara menarik dan menyenangkan, dengan menggunakan media pembelajaran kartu aksara, memudahkan peserta

didik untuk mengingat tentang bentuk aksara serta sandangannya. Selain itu dengan adanya media kartu aksara dapat meningkatkan pemahaman ketika menulis carakan Madura.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kartu Aksara yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran bahasa Madura materi carakan Madura di kelas IV sekolah dasar. Media yang memuat tulisan aksara ghajang, sandangan yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi pada setiap kartu. Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Madura kelas IV sekolah dasar, karena memuat materi aksara dan sandangannya.

Media kartu aksara dapat membantu guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi aksara, serta mampu menarik minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Madura khususnya pada materi aksara dan sandangannya. Penelitian ini menggunakan software SmartPLS untuk menganalisis data kuantitatif dan MAXQDA untuk menganalisis data kualitatif. Hasil analisis SmartPLS menunjukkan bahwa media kartu aksara yang dikembangkan memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi. Sementara itu, peneliti menggunakan analisis MAXQDA untuk mengidentifikasi beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Madura materi aksara di sekolah dasar. Media kartu aksara yang dikembangkan berhasil meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dalam pembelajaran bahasa Madura.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran kartu aksara dalam pembelajaran bahasa Madura materi carakan, diberikan saran sebagai bahwa media kartu aksara dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa Madura khususnya materi carakan Madura untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian pengembangan media ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain untuk menggunakan kartu aksara dalam pembelajaran bahasa Madura materi carakan namun di kelas yang berbeda. Peneliti selanjutnya dapat menguji pengaruh dari media pembelajaran kartu aksara dalam pembelajaran bahasa Madura di Sekolah Dasar secara lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi functions and types of learning media in accounting learning. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Ali, R., & Mulasi, S. (2023). Transformasi Kurikulum Merdeka: Pengembangan Muatan Lokal untuk Meningkatkan Identitas Budaya. In *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies* (Vol. 01, Issue 3). <https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/view/35JournalHomepage:https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham>
- Anggreni, N. L. P., Subagia, I. W., & Rapi, N. K. (2020). Pengembangan validitas, efektifitas dan kepraktisan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan hasil belajar ipa terapan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2).
- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). *Pengembangan media karsawa (kartu aksara jawa) untuk pembelajaran menulis aksara jawa di kelas iii sekolah dasar* (Vol. 08, Issue 01).
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (R. Damayanti, Ed.; 3rd ed.). PT. Bumi Aksara.
- A'yun, Q. (2021). *Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada mata pelajaran bahasa madura di sd Qurrotul A'yun*. 9(1), 135–150. <https://osf.io>
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa publishing.
- Darmayanti, r. Y., & subrata, h. (2021). *Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv*.
- Dony, p. M. T., indarti, t., & subrata, h. (2022). Pengembangan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>
- Fitra, j., & maksum, h. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan tik. *Jp2*, 4(1), 1–13. <https://www.powtoon.com>.
- Halid, a., & zahra, v. F. (2018). *Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media english vocabulary card*.
- Imah, d. H., sari, t. T., & meita, n. M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif madura's smart berbasis macromedia flash di sekolah dasar* (vol. 1).
- Kusuma, y. A., & bima, a. C. A. (2023). Pedampingan penggunaan media pembelajaran berbasis kekinian dalam menunjang proses pengajaran yang menyenangkan. *Andasih jurnal pengabdian kepada*

- masyarakat, 4(1), 1–8.
<https://doi.org/10.57084/andasih.v4i1.1033>
- Lailiyah, n., & sukartiningsih, w. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas iv sd. In *jpgsd* (vol. 06).
- Laily, a. W., sulistiani, i. R., & dewi, m. S. (2021). Analisis kearifan lokal dan dialek bahasa madura dalam pembelajaran bahasa indonesia di sdn murtajih 3 pamekasan. *Jurnal pendidikan madrasah ibtdaiyah*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jpmi/index>
- Lestari, r. F., & lutfi, i. R. (2021). *Pengembangan buku bahasa madura sebagai penunjang pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar*.
- Maruti, e. S., & anggraini, e. D. (2022). *Penerapan model pembelajaran quantum learning berbantuan flash card materi aksara jawa pada siswa sd*.
- Mauludin, a. A., & subrata, h. (2020). *Pengembangan media ropantar (roda panah putar) pengembangan media ropantar (roda panah putar) untuk pembelajaran menulis aksara jawa siswa kelas iv sekolah dasar*.
- Aghni, r. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi functions and types of learning media in accounting learning. In *jurnal pendidikan akuntansi indonesia*: vol. Xvi (issue 1).
- Ali, r., & mulasi, s. (2023). Transformasi kurikulum merdeka: pengembangan muatan lokal untuk meningkatkan identitas budaya. In *istifham: journal of islamic studies* (vol. 01, issue 3). <https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/view/35journalhomepage:https://jurnal.seutiahu-kamaa.org/index.php/istifham>
- Anggreni, n. L. P., subagia, i. W., & rapi, n. K. (2020). Pengembangan validitas, efektifitas dan kepraktisan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan hasil belajar ipa terapan. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(2).
- Ariani, d., & subrata, h. (2020). Pengembangan media karsawa (kartu aksara jawa) untuk pembelajaran menulis aksara jawa di kelas iii sekolah dasar (vol. 08, issue 01).
- Arikunto, s. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (r. Damayanti, ed.; 3rd ed.). Pt. Bumi aksara.
- A'yun, q. (2021). Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada mata pelajaran bahasa madura di sd qurrotul a'yun. 9(1), 135–150. <https://osf.io>
- Batubara, h. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa publishing.
- Darmayanti, r. Y., & subrata, h. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv.
- Dony, p. M. T., indarti, t., & subrata, h. (2022). Pengembangan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>
- Fitra, j., & maksum, h. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan tik. *Jp2*, 4(1), 1–13. <https://www.powtoon.com>.
- Halid, a., & zahra, v. F. (2018). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media english vocabulary card.
- Imah, d. H., sari, t. T., & meita, n. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif madura's smart berbasis macromedia flash di sekolah dasar (vol. 1).
- Kusuma, y. A., & bima, a. C. A. (2023). Pedampingan penggunaan media pembelajaran berbasis kekinian dalam menunjang proses pengajaran yang menyenangkan. *Andasih jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.57084/andasih.v4i1.1033>
- Lailiyah, n., & sukartiningsih, w. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas iv sd. In *jpgsd* (vol. 06).
- Laily, a. W., sulistiani, i. R., & dewi, m. S. (2021). Analisis kearifan lokal dan dialek bahasa madura dalam pembelajaran bahasa indonesia di sdn murtajih 3 pamekasan. *Jurnal pendidikan madrasah ibtdaiyah*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jpmi/index>
- Lestari, r. F., & lutfi, i. R. (2021). Pengembangan buku bahasa madura sebagai penunjang pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar.
- Maruti, e. S., & anggraini, e. D. (2022). *Penerapan model pembelajaran quantum learning berbantuan flash card materi aksara jawa pada siswa sd*.
- Mau Tellu Dony, P., Indarti, T., Subrata, H., Studi Magister Pendidikan Dasar, P., & Universitas Negeri Surabaya, P. (2022). *Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>
- Mauludin, a. A., & subrata, h. (2020). Pengembangan media ropantar (roda panah putar) pengembangan media ropantar (roda panah putar) untuk pembelajaran menulis aksara jawa siswa kelas iv sekolah dasar.
- Muhtar, n. A., nugraha, a., & giyartini, r. (2020). *Pedadidaktika: jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar pengembangan media pembelajaran ipa berbasis information communication and technology (ict)* (vol. 7, issue 4). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). 15628-Article Text-55378-1-10-20220224. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*.
- Nurfadhillah, s., rachmadani, a., salsabila, c. S., yoranda, d. O., savira, d., oktaviani, s. N., & tangerang, u. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui aplikasi quiziz pada pelajaran matematika vi sdn karang tengah 06. In *pensa : jurnal pendidikan dan ilmu sosial* (vol. 3, issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, t. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa (vol. 03).
- Pakaya, n. A., tjalau, c., saleh, s., doni, c., & arsyad, b. (2020). Peningkatan kemampuan bahasa arab mahasiswa melalui strategi permainan kata (kartu kata) bitoqotul kalimah di universitas muhammadiyah gorontalo. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 2.
- Riyani, f., zaman, w. I., & kurnia, i. (2023). Pengembangan media pembelajaran teka teki silang materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas v sekolah dasar. *Dimar: jurnal pendidikan islam*, 4(2), 179–189. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.81>
- Rizky, a., & putri, k. (2020). Rasionalitas pimpinan sekolah dalam memilih kurikulum muatan lokal.
- Rozie, f., & pratikno, a. S. (2023). Media pembelajaran digital dalam pembelajaran di sekolah dasar (e. D. Widyawaty, ed.). Penerbit rena cipta mandiri.
- Safira, a. R. (2020). Media pembelajaran anak usia dini. *Caremedia communication*.
- Sari, r. N., & subrata, h. (2018). Efektivitas penggunaan kartu pintar jawa (kapija) dalam keterampilan menulis aksara jawa heru subrata. In *penggunaan media kartu pintar jawa (kapija)*.
- Setiawan, u., malik, a. S., megawati, i., wulandari, d., nurazizah, a., nurjaman, d., nurhasanah, t., nuranisa, v., koswarini, d., mulyana, & maldini, c. (2022). Media pembeljaran (cara belajar aktif: guru bahagia mengajar siswa senang belajar) (a. Masruroh, ed.). Widina bhakti persada bandung.
- Shofiyana, h. A., & nita, c. I. R. (2019). Pengembangan media papan kubus aksara jawa (pakuraja) dalam pembelajaran bahasa jawa materi aksara jawa pada siswa kelas v sekolah dasar. *Prosiding seminar nasional pgsd*, 3(1).
- Siregar, r. A. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata di tk negeri pembina ikota jambitahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal literasiologi*, 2.
- Sofyan, a. (2019). Problematika pembelajaran bahasa madura di sekolah.
- Sulistiyani. (2020). Upaya meningkatkan keterampilan menulis huruf jawa melalui diskusi kelompok berbantu kartu huruf pada peserta didik kelas vi sd 1 prambatan kidul kudas. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/re>
- Supriyono, h., murtiyasa, b., rifqi,), rahmadzani, f., syahriandi adhantoro, m., teknik, f., & surakarta, u. M. (2018). Penerapan game edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa setingkat madrasah ibtidaiyah. 21(1).
- Surya, n. F., wenda, d. D. N., & primasatya, n. (2023). Pengembangan media pembelajaran paku saraja pada materi aksara jawa untuk siswa kelas iv sd. *Jurnal muara pendidikan*, 8(1).
- Syarifuddin, s., nasrullah, n., & syaiful, m. (2021). Meningkatkan kemahiran membaca huruf hijaiyah menggunakan media kartu tukar huruf pada pembelajaran alquran hadits kelas iii min 21 kecamatan paminggir. *Jurnal ptk dan pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i1.4505>
- Syarifuddin, & utari, e. D. (2022). Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital) (1st ed.). Bening media publishing.
- Ulfa, m. (2023). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca. In *penggunaan media kartu huruf universal grace journal* (vol. 1, issue 1).
- Wahyudi, amirul mukmin, b., sahari, s., & salsabela, q. (2023). Analysis of suitability of material aspects in articulate storylane based solution colligative learning media for pgsd students. *Jurnal pendidikan dasar nusantara*, 8(2), 344–356. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i2.19524>
- Wardana, s. K., feri, f. S., & hapsari, a. M. S. (2023). Rancang bangun game edukasi “den sarwo” berbasis mobile mata pelajaran bahasa jawa pada materi aksara jawa dikelas iv b sd negeri mojosongo.
- Wibowo, h. S. (2023). Pengembangan teknologi media pembelajaran : merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif (w. Anita, ed.). Tiram media.