



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU AKTIVITAS AKSARA JAWA (*KUTASRAWA*) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS SANDHANGAN PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Ref Fatim Dian Sasmita¹, Heru Subrata²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 September 2025

Revisi 14 September 2025

Diterima 24 September 2025

Abstract

This research was motivated by the limited skills demonstrated by third-grade elementary students to write sandhangan (diacritical marks) in Javanese script, impacting the effectiveness of local content learning. The research aimed to develop a Javanese Script Activity Book (*KUTASRAWA*) which meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness in enhancing writing skills. Employing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), The research included a small-scale trial with 10 students and a large-scale trial involving 30 students from SDN Sambikerep 1/479, Surabaya. Results showed *KUTASRAWA* was highly valid (media validation 100%, material validation 90%) and very practical (96% by teachers, 97.6% by students). The media was also effective, with effectiveness scores of 96% from teachers and 99.3% from students. Students writing abilities showed notable improvement, as reflected by the N-Gain score of 0.70, categorized as high. This, *KUTASRAWA* is feasible as an alternative medium to enhance the writing skills of sandhangan in Javanese script among third-grade elementary students.

Kata kunci:

buku aktivitas, aksara Jawa, keterampilan menulis

Abstrak

Riset ini bertujuan untuk mengembangkan media bernama Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*), yang valid, praktis, dan efektif dalam mengoptimalkan keterampilan siswa dalam menulis sandhangan aksara Jawa di SD kelas III. Penelitian ini adalah suatu kegiatan riset dan pengembangan (R&D) yang memanfaatkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dari riset meliputi pengujian dalam skala kecil yang menggunakan 10 siswa serta pengujian dalam skala besar dengan 30 peserta didik dari kelas III SDN Sambikerep 1/479 di Surabaya. Data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *KUTASRAWA* dinyatakan valid, berdasarkan hasil validasi materi dengan perolehan skor sebesar 100% dan hasil validasi materi dengan skor 90%. Media tergolong sangat praktis, berdasarkan penilaian pendidik sebesar 96% dan peserta didik sebesar 97,6%. Media ini dinyatakan efektif, dengan skor efektivitas dari pendidik sebesar 96% dan peserta didik sebesar 99,3%. Kemampuan menulis sandhangan aksara Jawa mengalami peningkatan yang signifikan, yang ditunjukkan melalui perolehan pretest dan posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk golongan tinggi. Dengan demikian, media *KUTASRAWA* layak digunakan sebagai alternatif media guna mengoptimalkan keterampilan penulisan sandhangan aksara Jawa bagi siswa kelas III sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Ref Fatim Dian Sasmita

Ref.21197@mhs.unesa.ac.id

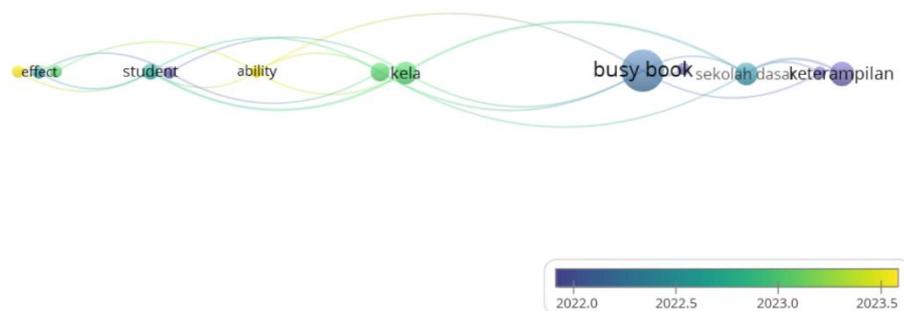
PENDAHULUAN

Keterampilan menulis adalah salah satu aspek terpenting dari pondasi pendidikan, salah satunya dalam materi pembelajaran aksara Jawa. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SDN Sambikerep 1/479 Surabaya, banyak ditemukan peserta didik kelas III yang kurang mahir menulis aksara Jawa. Mereka menganggap pembelajaran aksara Jawa adalah pembelajaran yang sulit untuk dipahami. Sehingga peserta didik malas dan memiliki motivasi yang rendah dalam mempelajari bahasa Jawa.

Media yang digunakan pendidik di kelas III SDN Sambikerep 1/479 Surabaya yaitu menggunakan buku paket dan buku LKS yang ada. Akibatnya peserta didik mudah bosan dengan kegiatan yang dilakukan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan peserta didik menjadi lebih melek huruf saat berliterasi, terutama dalam menulis aksara Jawa. Literasi yang baik merupakan landasan penting untuk keberhasilan akademis di masa depan (Ariani & Subrata, 2020). Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual seperti buku aktivitas untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa peserta didik sekolah dasar.

Buku aktivitas adalah media pembelajaran dengan bentuk sebuah buku yang berisi kegiatan untuk mengasah keterampilan peserta didik yang sering disebut dengan *busy book*. Media buku aktivitas merupakan alat yang digunakan dalam menyokong aspek perkembangan anak sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa (Afrianti & Wirman, 2020). Namun, penggunaan media buku aktivitas dalam kegiatan pembelajaran masih kurang update terhadap teknologi. Hal ini juga dijelaskan oleh Aprita & Kurniah dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” menyebutkan bahwa media pembelajaran buku aktivitas atau *Busy Book* tidak memanfaatkan teknologi terbaru yang dapat

meningkatkan efektivitas media pembelajaran. Integrasi teknologi, seperti aplikasi interaktif atau platform digital, dapat memberikan peserta didik peluang belajar yang lebih menarik dan menantang (Aprita & Kurniah, 2021). Penggunaan media pembelajaran buku aktivitas untuk keterampilan menulis masih jarang ditemukan, terutama dalam keterampilan menulis aksara Jawa masih belum ada yang menerapkan. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil analisis artikel *google scholar* melalui *publish or perish* dan *vos viewer* yang menunjukkan penggunaan media buku aktivitas dalam proses keterampilan menulis masih terbatas.



Gambar 1. Hasil Analisis *Publish or Perish* dan *Vos Viewer*

Kebaharuan dari penelitian pengembangan buku aktivitas aksara Jawa (*KUTASRAWA*) terletak pada isi media yang memuat barcode yang berisi materi sandhangan aksara Jawa sehingga media konkret buku aktivitas ini mengintegrasikan teknologi modern. Media ini juga menerapkan garis bantu putus-putus dalam bentuk aksara Jawa sehingga memudahkan peserta didik memahami bentuk, struktur, dan cara penulisan sandhangan aksara Jawa secara praktis. Keunikan media ini terletak pada penggabungan elemen visual dan audio untuk memperkuat daya ingat peserta didik, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan pendekatan yang mengutamakan keterlibatan aktif peserta didik, media ini mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran tradisional dan modern. Hal ini merupakan pendekatan baru yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya.

METODE

Pengembangan media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) menerapkan model penelitian ADDIE yang terdapat 5 tahapan saling terhubung sehingga memungkinkan pengembang untuk fokus pada satu langkah tanpa melewatkan tahapan

penting lainnya. Tingkatan tersebut adalah *Analyze* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Setiap tahap memiliki tujuan spesifik untuk memastikan pengembangan produk pembelajaran yang efektif dan efisien.

Tabel 1. Tahap ADDIE

No	Tahapan ADDIE	Kegiatan
1.	<i>Analyze</i> (Analisis),	Terdapat tiga aspek utama yang dikaji: 1). Analisis kurikulum 2). Analisis materi 3). Analisis karakteristik peserta didik
2.	<i>Design</i> (Rancangan)	Tahap kedua perancangan, mencakup kegiatan: 1). Merancang media Buku Aktivitas Aksara Jawa (<i>KUTASRAWA</i>) 2). Menyusun instrumen penelitian, meliputi: a) Lembar validasi ahli materi b) Lembar validasi ahli media c) Kuesioner kepraktisan untuk peserta didik dan pendidik d) Kuesioner keefektivan untuk peserta didik dan pendidik e) Lembar evaluasi berupa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> , perangkat pembelajaran modul ajar dan LKPD
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	Tahap ketiga pengembangan, meliputi: 1). <i>Storyboard</i> pengembangan media Buku Aktivitas Aksara Jawa (<i>KUTASRAWA</i>) 2). Pelaksanaan uji validasi oleh para ahli
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba dalam dua skala, yaitu: 1). Uji coba skala kecil 2). Uji coba skala besar
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).	Pada tahap ini, yaitu digunakan untuk: 1). Mengukur efektivitas media dari peningkatan hasil belajar dan angket pengguna

2). Produk dinyatakan berhasil jika memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif

Dalam riset yang dilakukan oleh peneliti menggunakan subjek uji coba skala kecil siswa kelas III B SDN Sambikerep 1/479 sejumlah 10 anak, serta subjek uji coba skala besar sejumlah 30 siswa kelas III C. Untuk memperoleh hasil yang menyeluruh, riset menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Di penelitian ini, data kualitatif berupa informasi deskriptif yang diperoleh melalui hasil kritik dan saran dari validator, dan pengguna produk selama penelitian. Penelitian ini data kuantitatif dikumpulkan dari hasil validasi oleh validator, tanggapan dari guru beserta siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Proses menganalisis data dilakukan berdasarkan skala Likert juga skala Guttman, seperti berikut:

Tabel 2. Skala Linkert

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Tabel 3. Pengukuran Skala Guttman

Konversi Skor	Nilai
1	Ya
0	Tidak

Kemudian data yang didapat melalui proses pengisian kuesioner respon pengguna akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh \times 100}{Skor\ maksimal}$$

Nilai tersebut akan menentukan kepraktisan dan keefektivitasan sesuai yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut tabel tingkat kepraktisan media:

Tabel 4. Tingkat Kepraktisan Media

Persentase	Tingkat Kepraktisan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang Praktis
< 20%	Tidak Praktis

(Sugandi et al., 2020)

Tabel 5. Tingkat Efektivitas Media

Persentase	Tingkat Efektivitas
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang Efektif
< 20%	Tidak Efektif

(Sugandi et al., 2020)

Analisis hasil *pretest* dan *posttest* siswa akan dipergunakan sebagai penilaian dalam ketuntasan belajar.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{peserta didik seluruhnya}} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase peserta didik yang mendapat nilai >70

Penentuan keefektifan produk dilakukan dengan mengelompokkan persentase ketuntasan belajar peserta didik sesuai dengan tabel patokan dibawah ini.

Tabel 6. Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

(Sugandi et al., 2020)

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik dalam *pretest* juga *posttest* mengaplikasikan rumus N-gain yaitu rumus berikut.

$$<g> = \frac{posttest - pretest}{skor\ ideal - pretest}$$

Keterangan:

<g> = Skor N-gain

Skor penilaian N-gain kemudian digolongkan menggunakan kriteria N-gain pada tabel berikut.

Tabel 7. Tabel N-Gain

Kriteria	Skor
Tinggi	0,71 – 1,00
Sedang	0,31 – 0,70
Rendah	0,01 – 0,30
Tidak terjadi peningkatan	0,00
Terjadi penurunan	-1,00 – 0,00

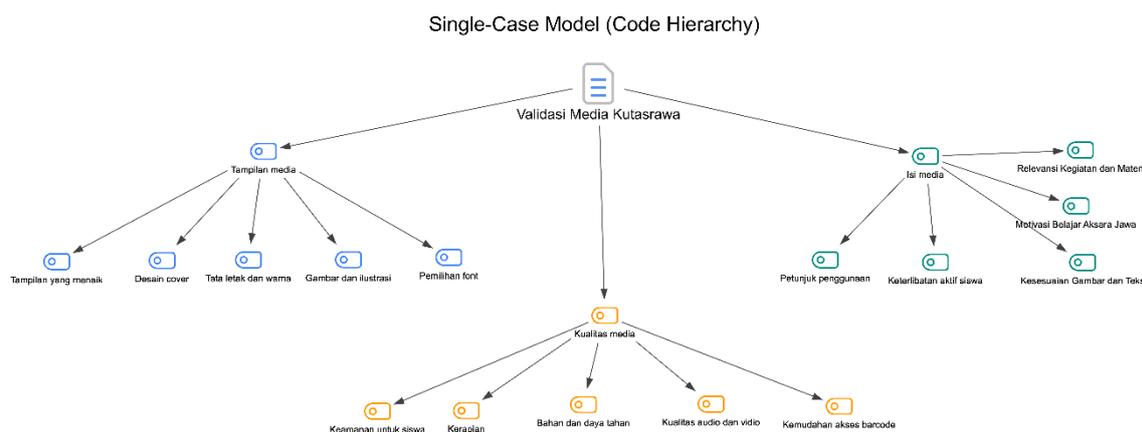
Hasil analisis terhadap hasil *pretest* juga *posttest* siswa pada produk pengembangan dikatakan berhasil apabila presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mendapat > 61%, juga nilai N-Gain sebesar >0,3 (sedang atau tinggi).

HASIL

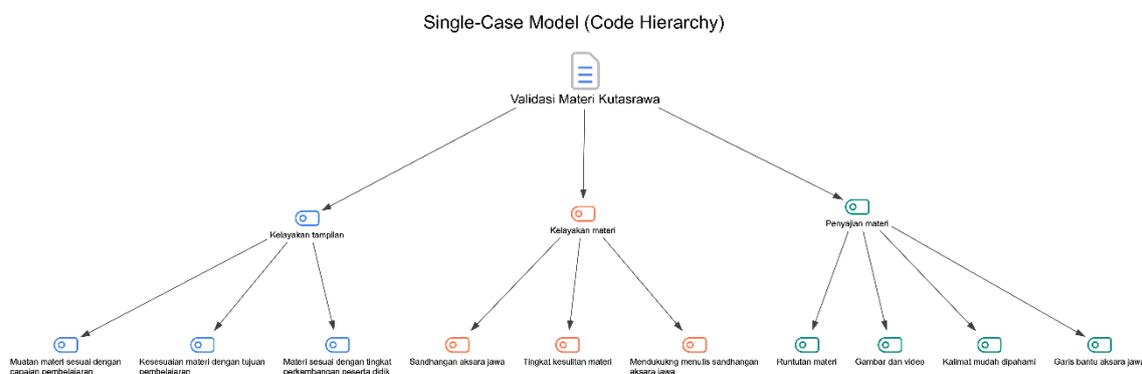
Pada penelitian pengembangan media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) menggunakan model penelitian ADDIE. Media ini digunakan sebagai alat bantu siswa SD kelas III dalam pemahaman penulisan aksara. Terdapat 5 fase pada model penelitian ADDIE yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pertama fase analisa, yang dianalisis pada fase ini yaitu kurikulum, materi juga karakter peserta didik. Sesuai perolehan analisis yang telah diselenggarakan bisa diketahui jika kurikulum yang dipergunakan pada kelas III di SDN Sambikerep 1/479 adalah Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan materi menulis aksara Jawa sandhangan swara dan panyigeg wanda. Observasi awal yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa siswa di kelas III C mengalami kesulitan untuk mempelajari pelajaran bahasa Jawa, terutama pada pelajaran huruf aksara. Sebagian besar peserta didik masih belum memahami keterampilan menulis huruf aksara dengan baik. Dipelajaran bahasa Jawa, pendidik di kelas III SDN Sambikerep 1/479 Surabaya menggunakan buku paket dan buku LKS yang ada sebagai media pembelajaran. Akibatnya peserta didik mudah bosan dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga guru memerlukan media pembelajaran yang bisa membangkitkan ketertarikan peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran interaktif dalam bentuk konkret yang inofatif berupa buku aktivitas aksara Jawa (*KUTASRAWA*) sebagai keterampilan penulisan huruf aksara pada peserta didik SD kelas III.

Kedua, perancangan alat pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) dilakukan dengan mengacu pada kurikulum merdeka yang diterapkan disekolah. Pada perancangan media ini akan dibuat menjadi aspek fisik (tampilan) juga aspek materi (isi dalam media). Tampilan fisik pada media Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) yang dirancang yaitu gambar tampilan buku dan *PowerPoint* interaktif didesain menggunakan aplikasi canva, pemilihan jenis tulisan dan ukuran tulisan, bahan yang digunakan berbahan dasar plastik. Sedangkan isi materi pada media Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) yang dirancang yaitu media *KUTASRAWA* konten isinya dibuat selaras dengan materi kelas III menulis sandhangan aksara Jawa, materi dalam *PowerPoint* interaktif memiliki audio dan video sebagai penunjang peserta didik agar melihat jelas cara penulisan serta pelafalannya. Untuk rancangan media adalah sebagai berikut.

Ketiga, Tahapan ini berfokus pada pembahasan terhadap hasil pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perencanaan awal yang telah ditetapkan. Sesuai media dikembangkan, kemudian validator media, Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd. dari program studi teknologi pendidikan di Universitas Negeri Surabaya melakukan uji validasi, dan uji validasi materi oleh ahli materi yaitu Drs. Sukarman, M.Si., dari program studi bahasa Jawa di Universitas Negeri Surabaya. Berikut hasil uji validasi media dan materi yang diperoleh:



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media menggunakan *MAXQDA*



Gambar 4. Hasil Validasi Materi Menggunakan *MAXQDA*

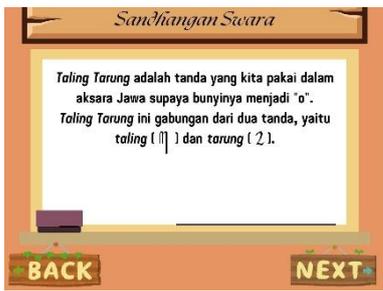
Tabel 8. Hasil Validasi Media dan Materi

No	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Media	100%	Sangat Valid
2.	Validasi Materi	90%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian ahli media yang telah dianalisis berdasarkan pemetaan kode dalam *MAXQDA* membuktikan jika Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) dinilai sesuai, dan dapat dipergunakan sebagai pendukung kegiatan belajar aksara Jawa

di SD kelas III tanpa adanya revisi. Hasil visualisasi menunjukkan bahwa validasi media terbagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu tampilan media, isi media, dan kualitas media. Secara umum, semua aspek mendapatkan penilaian "Sangat Sesuai". Sedangkan validasi materi terbagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu kelayakan tampilan, kelayakan materi, dan penyajian materi. Secara umum, semua aspek mendapatkan penilaian "Sesuai" hingga "Sangat Sesuai". Hasil visualisasi ini menandakan bahwa media yang disajikan dalam media pembelajaran *KUTASRAWA* telah memenuhi standar kelayakan. Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) memperoleh nilai 100%. Sedangkan nilai dari ahli materi memperoleh hasil sebesar 90%, dengan sedikit saran perbaikan yang perlu dilakukan yaitu penulisan kalimat bahasa Jawa pada *PowerPoint* ditulis miring karena termasuk bahasa asing. Persentase yang didapatkan bisa dikategorikan media sangat valid untuk dipergunakan.

Tabel 9. Hasil Revisi Validasi Materi

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
 <p>The screenshot shows a slide with a title bar that reads "Sandhangan Swara". The main text on the slide is: "Taling Tarung adalah tanda yang kita pakai dalam aksara Jawa supaya bunyinya menjadi 'o'. Taling Tarung ini gabungan dari dua tanda, yaitu taling (ꦠꦭꦶꦁ) dan tarung (ꦠꦫꦸꦁ)." At the bottom left, there is a "BACK" button.</p>	 <p>The screenshot shows a slide with a decorative title bar that reads "Sandhangan Swara". The main text on the slide is: "Taling Tarung adalah tanda yang kita pakai dalam aksara Jawa supaya bunyinya menjadi 'o'. Taling Tarung ini gabungan dari dua tanda, yaitu taling (ꦠꦭꦶꦁ) dan tarung (ꦠꦫꦸꦁ)." At the bottom, there are "BACK" and "NEXT" buttons.</p>

Keempat, implementasi penelitian pengembangan media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) dilakukan di SDN Sambikerep 1/479 Surabaya pada tanggal 28-30 Mei 2025. Melibatkan 10 peserta didik kelas III B untuk subjek skala kecil dan 30 peserta didik kelas III C untuk subjek skala besar beserta 1 wali kelas III di SDN ambikerep 1/479, Surabaya. Pada tanggal 28 Mei 2025 peneliti menggunakan 10 siswa kelas III B sebagai subjek uji coba skala kecil dan dari hasil perhitungan N-gain mendapatkan nilai sebesar 0,89. Nilai N-gain yang didapatkan termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga media dapat langsung diuji cobakan dalam skala besar. Pada tanggal 30 Mei 2025, peneliti melaksanakan uji coba dalam skala besar dengan subjek 30 siswa kelas III C dan guru kelas III C. Sebelum uji coba dimulai, pendidik memberikan lembar *pretest*

guna untuk melihat kemampuan awal peserta didik. Setelah itu, uji coba media dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang ada dalam modul ajar. Setelah uji coba, dibagikan kertas *posttest* untuk siswa guna untuk melihat kemampuan siswa setelah penggunaan media. Siswa dan guru juga diberi kertas kuesioner kepraktisan guna sebagai sarana melihat kepraktisan media. Selain itu, siswa dan guru juga diberi kertas kuesioner keefektivitasan guna sebagai sarana melihat keefektifan media selain dari hasil belajar.

Untuk *pretest* menghasilkan presentase ketuntasan belajar sebesar:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{peserta didik seluruhnya}} \times 100$$

$$P = \frac{11}{30} \times 100$$

$$P = 36\%$$

Sedangkan untuk nilai *posttest* menghasilkan presentase ketuntasan belajar sebesar:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{peserta didik seluruhnya}} \times 100$$

$$P = \frac{30}{30} \times 100$$

$$P = 100\%$$

Untuk perhitungan N-gain mendapatkan nilai sebesar 0,70 dengan presentase 69,62%. Nilai N-gain yang didapatkan termasuk dalam kategori sedang, dan untuk lembar kuesioner keefektifan guru memperoleh hasil 96%, sedangkan siswa memperoleh hasil 99,3%. Sehingga disimpulkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* yang berarti media *KUTASRAWA* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sandhangan aksara Jawa. Sedangkan lembar kuesioner kepraktisan oleh pendidik mendapatkan nilai presentase 96% dan peserta didik mendapatkan presentase sebesar 97,6%. Sehingga disimpulkan bahwa media *KUTASRAWA* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sandhangan aksara Jawa.

Kelima, tahap evaluasi digunakan dalam tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*). Kegiatan evaluasi dilakukan dengan 2 cara yakni dengan melaksanakan evaluasi proses juga evaluasi hasil. Pada evaluasi proses dilaksanakan mulai dari tahap desain hingga tahap implementasi. Bentuk evaluasi proses meliputi, review dari validator materi dan validator media juga uji coba skala kecil. Hal ini dilaksanakan bertujuan untuk memperbaiki apa saja yang perlu dikurangi, ditinggalkan dan dipertahankan. Sehingga diharapkan mendapatkan hasil media

pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) yang baik. Sedangkan evaluasi hasil didapatkan saat implementasi dikelas. Evaluasi hasil dilakukan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan media. Bentuk evaluasi hasil meliputi, kepraktisan dan keefektifitasan media.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) dirancang guna membantu siswa kelas III SD dalam menuliskan sandhangan aksara Jawa. Media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) yang telah dikembangkan terbukti dapat diterapkan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dilihat berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan juga keefektifan. Media ini mendapatkan persentase sebesar 100% untuk nilai kevalidan media dari ahli media, dan persentase sebesar 90% untuk kevalidan materi dari ahli materi. Hal ini didukung oleh (Muthoharoh, 2021), yang mendemonstrasikan bahwa media pengembangan memenuhi standar minimal 80% untuk kelayakan dan validitas. Kevalidan media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) menjelaskan jika media layak dipergunakan dalam keterampilan penulisan sandhangan aksara Jawa SD kelas III. Hal tersebut sejalan bersama penelitian (Lina et al., 2020), jika penggunaan buku aktivitas bisa membangun peserta didik menjadi lebih tertarik karena mereka ikut terlibat secara langsung selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kuesioner kepraktisan yang diberikan kepada guru, media *KUTASRAWA* dikategorikan sebagai media yang sangat praktis, yang memperoleh persentase sebesar 96%, dan hasil kuesioner peserta didik memperoleh persentase 97,6%. Hal ini sejalan bersama pendapat (Komalasari & Wulandari, 2023) yang menegaskan bahwa setiap media pembelajaran yang memperoleh skor angket kepraktisan dalam kisaran 80 % hingga 100 % layak disebut sangat praktis. Ini menjadi acuan umum dalam penelitian media pembelajaran di SD. Selama proses pembelajaran, pendidik menyatakan bahwa media ini mudah digunakan dalam pembelajaran.

Media *KUTASRAWA* dinyatakan sangat efektif berdasarkan hasil kuesioner keefektifan yang diberikan kepada guru sebagai pendidik, yang memperoleh persentase sebesar 96%, dan hasil kuesioner peserta didik memperoleh persentase 99,3%. Selain dari hasil kuesioner keefektifan, keefektifan media ini juga dinilai dari capaian belajar siswa

yang dianalisa menggunakan nilai *pretest-posttest*. Hasil uji coba skala besar menunjukkan skor N-gain 69,62%, dan nilai N-gain 0,70 menyatakan bahwa peserta didik mendapati peningkatan sedang. Dan untuk hasil kuesioner pendidik mendapatkan persentase 96%, sedangkan peserta didik mendapatkan persentase 99,3%.

Namun, media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) memiliki kekurangan yaitu pembuatan yang cukup memakan waktu dan juga dalam biaya produksi dan perawatan harus dipertimbangkan kembali dalam skala implementasi luas, keseragaman mutu juga perlu difokuskan saat membuat banyak salinan buku. Hal ini sejalan dengan (Novitasari, 2023) yang mengatakan jika buku aktivitas umumnya dibuat manual dijahit dari kain sehingga memerlukan biaya dan waktu produksi yang cukup besar. Meskipun media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) tidak dijahit, namun proses pengerjaannya juga memakan waktu cukup lama. Mulai dari mendesain, mencetak, dan merangkainya secara manual.

Pengalaman-pengalaman yang peneliti temukan mengilustrasikan bagaimana media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) melalui setiap tahap ADDIE berhasil sebagai alat bantu yang valid, praktis dan efektif dalam membantu peserta didik mengenali dan menulis sandhangan aksara Jawa dengan lebih rapi. Hal ini sejalan bersama pendapat (Rahmasari & Ismet, 2022) bahwa buku aktivitas lebih dari sekadar alat bantu visual/taktil, tetapi mampu meningkatkan aspek kognitif (berpikir kritis) dan psikomotorik (motorik halus). Dari hasil tes dan pengalaman nyata saat di lapangan, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) layak untuk dipergunakan untuk pembelajaran penulisan sandhangan aksara Jawa peserta didik kelas III Sekolah Dasar, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) untuk keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas III sekolah dasar dinyatakan valid, praktis juga efektif diprgunkan sebagai alat belajar. Riset ini memperoleh hasil presentase kevalidan ahli media sebesar 100% dan mendapatkan presentase kevalidan ahli materi 90%. Hasil kuesioner kepraktisan media pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (*KUTASRAWA*) dari pendidik menunjukkan persentase sebesar 96%, sementara kuesioner

kepraktisan dari peserta didik mendapat nilai 97,6%. Berdasarkan nilai tersebut dapat dinyatakan sangat praktis. Adapun keefektifan media, berdasarkan kuesioner yang diisi oleh pendidik mencapai persentase 96%, dan dari peserta didik mencapai 99,3%, yang keduanya tergolong sangat efektif. Dan untuk nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah dianalisis oleh peneliti mendapatkan nilai N-gain sebesar 0,70 dan termasuk golongan sedang.

Meskipun media ini telah dinyatakan layak untuk digunakan, masih terdapat beberapa catatan, salah satunya adalah kurangnya variasi dalam kegiatan. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya terus mengembangkan desain dan variasi kegiatan dalam buku agar lebih responsif terhadap berbagai tema pembelajaran. Media ini juga dapat ditambah isi materinya mulai dari aksara Jawa legena dan juga pasangannya agar lebih lengkap lagi.

REFERENSI

- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). *Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak*. 4, 1156–1163.
- Aprita, N., & Kurniah, N. (2021). Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 50.
- 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).
- Komalasari, M. D., & Wulandari, Y. O. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ‘Pasitukal’ Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Iii Di SD Muhammadiyah Senggotan.” 3(2), 336–351. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2>
- Lina, Y. I., Yuliana, R., & Alamsyah, T. P. (2020). Development Of Busy Book Media Based On The Global Method Of Learning To Begin With Reading. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 527. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i4.7969>

- Muthoharoh, F. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Naratif Dengan Pendekatan Metakognitif Pada Materi Ketenagakerjaan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2032–2039. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.713>
- Novitasari, D. (2023). *PENGARUH MEDIA BUSY BOOK TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI KELAS A DI TK MARFU'AH PALEMBANG*.
- Rahmasari, A., & Ismet, S. (2022). Efektivitas Permainan Busy Book dalam Melatih Motorik Halus Anak. *JCE*, 6(2), 2598–2184. <https://doi.org/10.xxxxx>
- Sugandi, A. I., Linda, & Bernard, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Media Tubomatika untuk Meningkatkan Kemampuan Abstraksi Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 809. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2918>