



Pengembangan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Legena Siswa Sekolah Dasar

Zaimatu Kholida Rahma^{1*}, Heru Subrata²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
^{*}zaimatu.20174@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 02-01-2026 Accepted: 17-03-2026 Published: 30-03-2026

ABSTRAK

Aksara Jawa saat ini menjadi warisan budaya yang dilestarikan melalui kurikulum pendidikan muatan lokal daerah. Masalah utamanya siswa kurang minat belajar dan metode pembelajaran bersifat konvensional. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media aksara yang valid, efektif dan praktis bagi siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *RnD* dengan model *ASSURE*. Metode yang digunakan adalah kombinasi kuantitatif dan kualitatif dengan objek penelitian 20 siswa kelas III di sekolah dasar. instrumen penelitian meliputi lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar tes, instrumen keefektifan dan instrumen keefektifan, angket respon siswa dan angket respon guru. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan materi 97,41% dan kevalidan media kartu aksara 94,15%. Keefektifan media sebesar 76,25%, serta kepraktisan berdasarkan respon siswa 77,75% dan respon guru sebesar 92%. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan nilai *N-gain* sebesar 0,34. Dengan demikian media kartu aksara tergolong valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran keterampilan menulis aksara legena di sekolah dasar.

Kata kunci: Kartu aksara, aksara jawa, keterampilan menulis, assure

ABSTRACT

Javanese script is currently a cultural heritage preserved through the local content education curriculum. The main problem is that students lack interest in learning and learning methods are conventional. The purpose of this research and development is to produce valid, effective, and practical script media for third-grade elementary school students. This study uses the RnD research and development type with the ASSURE model. The method used is a combination of quantitative and qualitative with 20 third-grade elementary school students as research objects. The research instruments include material validation sheets, media validation sheets, test sheets, effectiveness instruments and effectiveness instruments, student response questionnaires and teacher response questionnaires. The results of the study showed material validity of 97.41% and the validity of the script card media of 94.15%. The effectiveness of the media was 76.25%, and practicality based on student responses was 77.75% and teacher responses was 92%. Improvement in learning outcomes is indicated by the N-gain value of 0.34. Thus, the script card media is classified as valid, practical, and effective for use in learning legendary script writing skills in elementary schools.

Keywords: *Javanese script, script cards, writing skills, ASSURE*

Pengutipan APA:

Rahma, Z.K., & Subrata, H. (2026). Pengembangan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Legena Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3).



PENDAHULUAN

Aksara Jawa merupakan warisan budaya Indonesia yang menjadi bagian dari kurikulum muatan lokal tingkat sekolah dasar. Di sekolah dasar, salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai adalah keterampilan menulis Aksara Jawa. Secara teoritis, keterampilan menulis aksara Jawa merupakan permasalahan krusial anak sekolah dasar. Menurut Bruner (1996) anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan representasi visual seperti gambar dan simbol. Penggunaan visualisasi yang nyata melalui media pembelajaran dapat menjadi urgensi untuk menjembatani pemahaman siswa mengenali bentuk dan fungsi aksara Jawa dengan menyenangkan dan interaktif (Batubara, 2020; Ngadimah & Tarto, 2022; Ni'mah, 2020).

Namun, secara empiris di SDN Gadingmangu 2 Jombang, pembelajaran menulis aksara Jawa didominasi metode konvensional tanpa dukungan media pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa belum optimal. Selain itu, permasalahan yang perlu diperhatikan yakni budaya siswa bukan berasal dari Jawa, sehingga pembelajaran Aksara Jawa menjadi tantangan berat. Melihat kondisi tersebut perlu merancang media pembelajaran Aksara Jawa yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan Media Kartu Aksara dapat menjadi alat bantu belajar menulis Aksara Jawa. Pembelajaran Aksara Jawa menggunakan kartu aksara dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, serta memperkenalkan budaya Jawa secara mendalam (Damayanti et al., 2022; Jurnal et al., 2024; Nurfadhillah, 2021; Riyani et al., 2023).

Penggunaan media visual telah banyak disarankan dalam pembelajaran, terdapat kesenjangan yang nyata antara ketersediaan media dan kebutuhan spesifik dikelas. Penelitian terdahulu mayoritas masih terbatas pada media dan fokus mengingat bentuk aksara. Sedangkan yang membahas tentang media kartu aksara yang disesuaikan dengan gaya kinestetik, serta pengoptimalan visualisasi belum banyak diteliti (Ariani, 2020; Fitria Surya et al., 2023; Novita Sari et al., 2024). Melihat kondisi tersebut perlu dirancang media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari Aksara Jawa. Penelitian ini mengembangkan media kartu aksara yang dapat menjadi alat bantu pembelajaran aksara Jawa, karena media kartu aksara memodifikasi permainan Uno serta memperkenalkan budaya Jawa secara mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kesulitan siswa dalam menguasai aksara Jawa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu aksara yang valid, efektif dan praktis guna meningkatkan keterampilan menulis aksara legena siswa kelas III sekolah dasar. Melalui pengembangan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberikan kontribusi nyata dalam melestarikan budaya lokal di jenjang sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ASSURE yang terdiri atas tahap *analyze learners, state objectives, select methods, media, and materials, utilize media and materials, require learner participation, evaluate and revise* untuk menghasilkan produk pembelajaran tervalidasi. Subjek penelitian fokus pada siswa kelas III SDN Gadingmangu 2 Jombang dengan jumlah 20 siswa sebagai pengguna produk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket yang mencakup validasi ahli materi dan media, respon guru, respon siswa yang didukung oleh tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas produk, serta teknik wawancara dan observasi untuk mendapatkan data pendukung proses pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan melalui hasil kritik dan saran dari validator, responden dan observasi pada tahap uji coba produk. Analisis data kuantitatif menghasilkan persentase angka kelayakan penggunaan media yang dikembangkan.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media Kartu Aksara yang terbukti valid, praktis dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran menulis aksara Jawa legena. Bagian ini menyajikan hasil validasi, uji kepraktisan, uji keefektifan terhadap media pembelajaran Kartu Aksara. Data diperoleh melalui penilaian ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil pretest-postest setelah implementasi media di kelas. Setiap instrumen digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, teknis, penggunaan dan dampaknya terhadap pembelajaran.



Gambar 1. Implementasi Media Kartu Aksara di Kelas

Kevalidan Media Kartu Aksara

Validasi ahli materi

Penilaian validitas materi dilakukan oleh ahli materi untuk mengukur kesesuaian isi, keefektifan dan tampilan media. Validasi di rincian skor validasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Validasi Ahli Materi

No	Kategori	Skor
1	Kelayakan isi	14
2	Kesesuaian konsep	14
3	Kejelasan bahasa dan keterpahaman	6
Jumlah skor		34

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan terkait presentase validator materi dengan kriteria dibawah ini:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

$$\text{Presentase} = \frac{34}{35} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 97,14\%$$

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan perolehan skor total 34 dengan tingkat pencapaian sebesar 97,14%. Jika disesuaikan dengan kriteria kelayakan produk, maka presentase tersebut berada pada interval 81%-100% yang berkategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa media kartu aksara sesuai dengan materi, baik dari segi bentuk askara maupun kesesuaian dengan tujuan intruksional pembelajaran menulis.

Validasi ahli media

Selanjutnya, media kartu aksara diuji oleh ahli media untuk menilai tampilan, kegunaan dan kualitas media. hasil validasi tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Validasi Ahli Media

No	Kategori	Skor
1	Tampilan dan desain	18
2	Kemudahan penggunaan	9
3	Keterpaduan isi dengan pembelajaran	5
Jumlah skor		32

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan terkait presentase validator materi dengan kriteria dibawah ini :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

$$\text{Presentase} = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 91,42\%$$

Hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai 32 dengan rata-rata 91,42%. Media Kartu Aksara masuk pada kategori sangat layak digunakan. Meskipun dinilai sangat layak digunakan, namun ada beberapa poin yang harus diperbaiki yakni menambahkan contoh kalimat per huruf, bantuan alur ke penulisan, petunjuk penggunaan dan biografi.

Kepraktisan Media Kartu Aksara

Kepraktisan media kartu aksara didapatkan dari penyebaran lembar angket respon kepada guru dan siswa yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media kartu aksara.

Respon Guru

Salah satu aspek penilaian kepraktisan media kartu Aksara diperoleh melalui angket respon guru setelah implementasi dikelas. Rincian skor kepraktisan dari perspektif guru disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor Respon Guru

No	Aspek	Skor
1	Kualitas tampilan dan desain media	13
2	Kegunaan dan kepraktisan penggunaan	14
3	Manfaat pembelajaran bagi siswa	19
Jumlah skor		46

Berdasarkan tabel 3, diperoleh presentase 92%, menunjukkan bahwa guru menilai media Kartu Aksara sangat praktis, dengan nilai tertinggi pada aspek manfaat pembelajaran bagi siswa, tetapi juga kemudahan implementasi didalam kelas.

Respon Siswa

Selain guru, kepraktisan juga diukur melalui angket respon siswa. Rincian skor dari respon siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor Respon Siswa

No	Aspek	Skor
1	Kemudahan penggunaan	191
2	Kemenarikan tampilan	183
3	Kejelasan dan kualitas media	248
Jumlah skor		622

Berdasarkan tabel 4 diperoleh presentase 77,75% yang menunjukkan bahwa siswa menilai Kartu Aksara praktis digunakan dalam pembelajaran. Jawaban siswa cenderung menonjol pada aspek kejelasan dan kualitas media yang menandakan bahwa media kartu aksara berhasil meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam belajar.

Keefektifan Media Kartu Aksara

Penilaian keefektifan media Kartu Aksara dilakukan melalui angket respon siswa, tes pre-test dan post-test pada kelompok besar siswa. Rincian skor keefektifan media melalui respon siswa disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Keefektifan Media

No	Aspek	Skor
1	Pemahaman dan daya ingat materi	328
2	Motivasi dan kesenangan belajar	173

3	Kemandirian dan keterampilan menulis	109
Jumlah skor		610

Dari tabel 5 diperoleh presentase 76,25% yang menunjukkan bahwa media Kartu Aksara efektif membantu siswa, terutama pada aspek pemahaman dan daya ingat materi aksara legena.

Keefektifan yang di nilai melalui tes pre-test dan post-test disajikan dalam bentuk nilai N-Gain. Rincian skor individual, N-Gain dan kategorinya disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil N-Gain

No	Nama	Pre-test	Post-test	N-gain	K. N-gain
1.	Gifni	70	70	0.00	Rendah
2.	Azkie	20	40	0.25	Rendah
3.	Zidane	60	65	0.08	Rendah
4.	Nayla	30	50	0.29	Rendah
5.	Faqih	65	65	0.00	Rendah
6.	M. Asyraf	60	60	0.00	Rendah
7.	Ashuy	45	50	0.09	Rendah
8.	Jabal	45	50	0.11	Rendah
9.	Lionel	65	70	0.14	Rendah
10.	Hasna	55	65	0.22	Rendah
11.	Aprenia	65	80	0.43	Sedang
12.	Atika	55	85	0.67	Sedang
13.	M. Disney	60	80	0.50	Sedang
14.	Hafid	75	90	0.60	Sedang
15.	Emirilloh	55	80	0.56	Sedang
16.	Jevis	75	85	0.40	Sedang
17.	Revan	65	85	0.57	Sedang
18.	Tsany	75	85	0.40	Sedang
19.	Wahyu	75	85	0.40	Sedang
20.	Aisyah	85	100	1.00	Tinggi
Rata-rata		60,0	72,0	0,34	Sedang

Berdasarkan tabel 6, hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 60,0 meningkat menjadi 72,0 pada post-test setelah siswa belajar menggunakan media kartu aksara. peningkatan ini menghasilkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,34 yang termasuk kategori “Sedang”.

Secara individual, terdapat 1 siswa (5%) yang mencapai kategori N-Gain “Tinggi”, 9 siswa (45%) berada pada kategori “Sedang”, dan 10 siswa (50%) pada kategori “Rendah”.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu aksara memberikan peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa legena siswa kelas III SD. Meskipun sebagian besar siswa berada pada kategori sedang. Peningkatan rata-rata kelas dari pre-test ke post-test menegaskan bahwa media kartu aksara efektif dalam membantu siswa memahami bentuk dan cara menulis aksara legena, serta mendukung proses pembelajaran yang menarik dan bermakna, daripada sebelum pembelajaran menggunakan media kartu aksara. Namun masih terdapat sebagian siswa yang masih memerlukan bimbingan belajar dan latihan agar mampu mencapai hasil belajar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media kartu Aksara untuk keterampilan menulis aksara legena siswa kelas III sekolah dasar. Latar belakang pengembangan muncul dari kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru, menggunakan metode ceramah, serta kurangnya media yang relevan dengan materi aksara legena. Dengan mengadaptasi model ASSURE, penelitian ini berupaya menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik siswa yang sebagian besar gaya belajarnya kinestetik (Hafidhah, 2023; Putri Hanifah, 2023).

Model ASSURE dipilih karena menekankan keterlibatan peserta didik dan penggunaan media pembelajaran secara terencana. Tahap pertama, *Analyze learners*, menunjukkan bahwa siswa kelas III memiliki kecenderungan belajar kinestetik dan berasal dari latar belakang non-budaya Jawa. Hal ini sejalan dengan teori Burner (Mulyasari & Doly, 2023; Subrata, hidayah, et al., 2025) yang menekankan bahwa anak usia sekolah dasar belajar lebih efektif menggunakan media konkret. Guru selama ini mengajar menggunakan sumber buku *Tantri Basa K-13* tanpa media yang mendukung, sehingga siswa kesulitan memahami bentuk aksara legena. Tahap analisis yang dilakukan melalui proses observasi dan wawancara menjadi dasar dalam mendesain media yang sesuai kondisi nyata dilapangan.

Tahap *state objectives* menekankan pada kemampuan siswa mengenali, menulis dan menggunakan aksara legena sesuai kaidah penulisan. Tujuan tersebut sejalan dengan pendapat Gagne (Subarata et al., 2025) bahwa tujuan pembelajaran harus mengarah pada perubahan yang terukur, dalam hal ini keterampilan menulis aksara legena. Dengan merumuskan tujuan yang jelas, pengembangan dapat menyesuaikan konten kartu dengan kompetensi dasar kurikulum dan kebutuhan dilapangan.

Tahap berikutnya, *select Methods, Media and Materials*, menghasilkan media Kartu Aksara berisi huruf legena, contoh frasa sederhana, serta panduan alur penulisan setiap huruf. Selain itu, terdapat kartu aksara latin dan kartu aksi sebagai pelengkap kartu Aksara. Media ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi pada tahap *Utilize Media and Materials*. Validasi ini mengacu pada tahap penting

dalam pengembangan media sebagaimana dijelaskan oleh (Rokhim et al., 2023; Subrata, Hidayah, et al., 2025) yaitu pembuatan draft, uji kelayakan dan revisi berbasis masukan ahli.

Selain itu, tahap *Require learner participation* dilakukan dalam kelas nyata melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Guru memfasilitasi dan siswa menjalankan pembelajaran dengan model PBL menggunakan kartu Aksara. Tahap ini bertujuan untuk menilai penggunaan media dalam konteks riil,

Tahap terakhir, *Evaluate and Revise*, dilakukan secara berkelanjutan sejak awal hingga akhir pengembangan, mencakup refleksi internal dan umpan balik pengguna. *Evaluate and Revise* ini mencakup substansi, teknis, dan estetika produk. (Wulan et al., 2022) menekankan pentingnya evaluasi formatif dan sumatif untuk menghasilkan media yang berkualitas dan relevan bagi peserta didik.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa Kartu Aksara memperoleh skor kevalidan materi sebesar 97,14% dan media sebesar 91,42%. Keduanya termasuk kategori “sangat valid”. Validasi materi mencakup kelayakan isi, kesesuaian konsep, kejelasan bahasa dan keterpahaman materi. sementara itu, validasi media mencakup tampilan, desain, kemudahan penggunaan, kejelasan dan kualitas media. (Vita Vela et al., 2021) menyatakan bahwa validitas media tidak hanya bergantung pada ketepatan isi, tetapi juga pada kejelasan penyajian dan daya tarik visual yang mendukung efektivitas belajar. Dalam proses validasi ini, para ahli juga memberikan masukan seperti ukuran kartu disesuaikan tangan siswa, alur penulisan huruf dan contoh frasa sederhana.

Masukan tersebut mencerminkan pentingnya validasi sebagai proses penjaminan mutu media, sekaligus sebagai sarana identifikasi aspek teknis yang perlu ditingkatkan. (Rahayu, n.d.) menyebutkan bahwa validasi oleh ahli pakar sangat penting untuk memastikan substansi dan teknik media telah layak sebelum diimplementasikan secara luas. Proses ini memastikan bahwa Kartu Aksara tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga siap digunakan dalam pembelajaran nyata, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa.

Kepraktisan Kartu Aksara diukur dari angket respon guru dan siswa setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Guru memberikan skor kepraktisan sebesar 92%, sedangkan siswa memberikan skor 77,75%, keduanya termasuk kategori praktis. Guru menilai kualitas, kegunaan, dan manfaat media dalam pembelajaran. Sementara itu, siswa menilai kemudahan, kejelasan dan kemenarikan media. Temuan ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran tanpa kendala teknis berarti, serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Ningrum et al., 2023).

Efektivitas Kartu Aksara dianalisis berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dikelas. Perhitungan hasil angket respon siswa terhadap keefektifan media kartu aksara memperoleh presentase 76,25%, yang berarti media kartu aksara efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas. Keefektifan media dalam penelitian ditinjau dari hasil N-Gain hasil pretest dan hasil posttest yang dilakukan siswa kelas III SDN Gadingmangu 2 Jombang sebesar 0,34, yang termasuk kategori sedang.

Berdasarkan analisis yang diperoleh dari nilai N-Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar dan juga hasil respon siswa, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu aksara efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media Kartu Aksara terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis Aksara legena siswa kelas III sekolah dasar. Tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan aspek media dan materi, sedangkan kepraktisan menghasilkan penggunaan yang sangat praktis, menarik dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan intruksi tambahan. Dari aspek efektivitas, peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui nilai N-Gain kategori sedang dengan respon positif dari siswa. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan visual, motorik dan kognitif. Media kartu aksara mampu mentransformasikan materi aksara legena yang sulit menjadi bentuk pembelajaran yang mudah dipahami bagi siswa, sehingga siswa tidak hanya mengingat bentuk aksara, tetapi juga mempermudah siswa menulis bentuk aksara tanpa melihat contoh. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu aksara terbukti efektif dalam melatih menulis aksara legena siswa, tetapi perlu peningkatan desain dan variasi kegiatan dalam kartu agar lebih responsif terhadap berbagai tema. Penelitian selanjutnya disarankan dapat menguji media kartu aksara di jenjang kelas atau konteks daerah yang berbeda untuk memperluas generalisasi hasil, serta mengintegrasikan dengan aspek literasi lainnya.

REFERENSI

- Ariani, D. (2020). *Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar* (Vol. 08, Number 01).
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing. https://www.academia.edu/44607265/Media_Pembelajaran_Efektif
- Damayanti, W. R., Marcos, H., Suhartono, D., & Berlilana, B. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia Dini. *BIOS*, 3(2), 69–76. <https://doi.org/10.37148/BIOS.V3I2.53>
- Fitria Surya, N., Dwi, D., Wenda, N., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran paku saraja pada materi aksara jawa untuk siswa kelas iv sd. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 57–66. <https://doi.org/10.52060/MP.V8I1.1185>
- Hafidhah, S. R. N. (2023). *Pengembangan Media PURAWA (Puzzle Aksara Jawa) Beraudio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi 'Aksara Jawa' Kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari Kabupaten Nganjuk*.
- Jurnal, W., Ladya Baharizqi, S., Abidin, Y., & Kurniawan, D. T. (2024). Analisis Keberterimaan Media Pembelajaran Multimodal Berbasis Web Berdasarkan Tinjauan Model Utaut. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(2). <https://jurnal-fai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/2168>
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model Addie (Sekolah Dasar)*.
- Ngadimah, N., & Tarto, T. (2022). Peningkatan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Keterampilan Menulis dan Hasil Belajar Bahasa Jawa melalui Aktivitas Menulis. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 531–536. <https://doi.org/10.30595/PSSH.V3I.324>

- Ni'mah, U. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas III Mi Ma'arif*.
- Ningrum, viga malika, erviana, lina, & al fath, ayatullah muhammadin. (2023). *Keterampilan Menulis Pada Materi Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas Iii Sdn Bangunsari*. <http://repository.stkippacitan.ac.id>
- Novita Sari, E., Rossiana Asri, O., Vistiana, J., Setiawaty, R., & Fatikhatus Najikhah, dan. (2024). Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa [Pakarja] Guna Meningkatkan Minat Baca Aksara Jawa Legena Pada Siswa. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 20. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Putri Hanifah, D. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Rahayu, L. (n.d.). *Penggunaan Kartu Carakan Dalam Menulis Aksara Jawa Legena Efektivitas Penggunaan Media Kartu Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Legena Di Kelas Awal Sekolah Dasar*.
- 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>
- Rokhim, D. A., Yanadiputri, E., Windraya, M. R., & Sambuhak, N. (2023). Implementation of the Javanese Alphabet Educative Game 'Jable Board' to Increase Students' Learning Interest and Motivation. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 8–16. <https://doi.org/10.15294/PIWULANG.V11I1.66430>
- Subarata, H., Ekaningsih, N., Fa'izulloh, Z. D., Marwah, Zuhri, M. N., & Lubis, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Digital Tren, Teknologi, dan Implementasi*.
- Subrata, H., Hidayah, Sutrisno, Rivana, A., Rambe, N. R., & Lubis, M. (2025). *Pembelajaran Berbasis Teknologi: Strategi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital*.
- Subrata, H., hidayah, sutrisno, rivana. anggi, rambe, nana ronawan, & lubis, mukhlis. (2025). *Pembelajaran Berbasis Teknologi: Strategi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital*.
- Vita Vela, L., Arsih, F., & Fuadiyah, diatul. (2021). *Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma Validity And Practicality Of Edmodo-Based E-Learning Media On Circulation System Material For Class Xi High School* (Vol. 5, Number 1). <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio>
- Wulan, A., Cahyani, P., & Subrata, H. (2022). Analisis Problematika Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>