



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UTR-AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA SISWA SD

Chaerisa Nadella Putri^{1(*)}, Esti Untari², Avitaruna Dwi Anggriawati³

Universitas Negeri Malang, Indonesia¹²³

chaerisa.nadella.2201516@students.um.ac.id¹, esti.untari.fip@um.ac.id²,

dwiavitaruna@gmail.com³

Abstract

Received: 29 Agustus 2025

Revised: 11 Januari 2026

Accepted: 26 April 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menilai kelayakan media pembelajaran UTR-Aksara Jawa yang ditujukan untuk pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Produk yang dihasilkan berupa papan permainan ular tangga berukuran 3x3 meter, kartu kuis berjenjang yang memuat huruf dasar, *sandhangan*, dan pasangan aksara, serta buku panduan guru. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan uji coba skala kecil pada 3 siswa dan uji coba skala besar pada 20 siswa kelas V SDN Bunulrejo 1 Malang. Hasil validasi ahli media menunjukkan kategori “sangat baik”, sedangkan validasi ahli materi berada pada kategori “baik”. Respon siswa juga sangat positif, dengan lebih dari 82% menilai media ini efektif dan menarik. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media UTR-Aksara Jawa tidak hanya mempermudah siswa dalam membedakan bentuk visual dan mengingat pasangan aksara, tetapi juga mendukung pembelajaran aktif dan kinestetik sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, media ini dinilai layak, inovatif, dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar.

Keywords: Aksara Jawa; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar

(*) Corresponding Author: Chaerisa, chaerisa.nadella.2201516@students.um.ac.id

How to Cite: Putri, C. N., Untari, E., & Anggriawati, A. D. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UTR-AKSARA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA SISWA SD. *Research and Development Journal of Education*, 12(1), 471-481.

INTRODUCTION

Media pembelajaran memiliki peran utama sebagai sarana transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik. Jika lingkungan belajar dirancang secara terstruktur dan sistematis, maka proses pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal (Saleh et al., 2023). Bruner (Mas & Fauzan, 2019) menjelaskan bahwa anak belajar melalui tiga tahap representasi kognitif: (1) enaktif (belajar melalui tindakan fisik), (2) ikonik (visual/gambar), dan (3) simbolik (simbol abstrak). Teori ini menjadi landasan pengembangan media UTR-Aksara Jawa yang mengintegrasikan permainan fisik (enaktif), desain visual huruf Jawa (ikonik), dan pelatihan simbol aksara (simbolik). Sejalan dengan teori Bruner tentang tahapan representasi kognitif, Piaget (Rizqiyati & Wardani, 2023) juga menegaskan bahwa anak usia 7-12 tahun berada pada fase operasional konkret dimana kemampuan berpikir logis mulai berkembang namun masih membutuhkan dukungan objek nyata. Kedua perspektif ini saling melengkapi dalam menjelaskan pentingnya media pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan konkret (enaktif), visual (ikonik), dan abstrak (simbolik) siswa SD. UTR-Aksara Jawa dikembangkan berdasarkan kerangka teoritis ini dengan memadukan permainan fisik, representasi visual huruf Jawa, dan pelatihan simbol aksara. Pandangan mengenai motivasi dalam pendidikan juga menegaskan tentang model ARCS oleh Keller (Song & Kao, 2023) bahwa mengukur

motivasi belajar melalui empat kategori: Perhatian (Attention); Relevansi (Relevance); Kepercayaan Diri (Confidence); dan Kepuasan (Satisfaction). Perhatian mengharuskan pembelajaran mampu menarik minat siswa dengan merangsang rasa ingin tahu. Relevansi menuntut materi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pribadi siswa. Kepercayaan diri dibangun melalui desain pembelajaran yang membuat siswa yakin akan sukses. Sedangkan kepuasan dicapai dengan memberikan penghargaan atas pencapaian belajar. Media UTR-Aksara Jawa yang dikembangkan oleh peneliti menerapkan prinsip Model ARCS Keller melalui empat aspek. Perhatian dicapai melalui papan permainan ular tangga raksasa (3mx3m) yang visualnya menarik. Relevansi terwujud dalam kartu kuis berisi kosakata sehari-hari yang bermakna bagi siswa. Kepercayaan diri dibangun melalui mekanisme permainan yang memungkinkan perbaikan kesalahan dalam pembelajaran. Kepuasan diperoleh dari sistem reward saat menyelesaikan level permainan. Melalui pendekatan ini, media UTR-Aksara Jawa tidak hanya mengajarkan aksara Jawa tetapi juga memotivasi siswa secara holistik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai materi Aksara Jawa, ditemukan bahwa pembelajaran Aksara Jawa di SD masih menghadapi tantangan serius. Hasil studi menunjukkan bahwa metode konvensional yang mengandalkan hafalan kurang efektif, dengan hanya 52% siswa mencapai ketuntasan awal. Kesulitan utama terletak pada perbedaan bentuk aksara yang mirip dan penulisan pasangan yang tepat. Minimnya media pembelajaran inovatif dan waktu belajar yang terbatas turut memperparah masalah ini (Rohmah et al., 2023). Temuan tersebut semakin menguat melalui hasil pra-penelitian yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas V di SDN Bunulrejo 1 Malang. Data menunjukkan bahwa 66,7% siswa menyatakan tidak menyukai pembelajaran Bahasa Jawa dibandingkan mata pelajaran lain. Lebih rinci, 47,2% mengalami kesulitan membaca aksara Jawa, dan 36,1% khususnya kesulitan mengingat pasangan aksara. Observasi di kelas mengungkap bahwa pengajaran masih mengandalkan metode konvensional dengan media papan tulis sebagai satu-satunya alat bantu. Hasil kuesioner juga mengungkap preferensi gaya belajar siswa, dimana 50% responden lebih menyukai pembelajaran dengan praktik langsung melalui aktivitas bermain. Data ini menunjukkan ketidaksesuaian antara metode pengajaran yang selama ini digunakan dengan gaya belajar yang disukai siswa, sekaligus menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari Aksara Jawa.

Penelitian terdahulu oleh Rinata et al. (2023) mengembangkan media berbentuk balok kayu berwarna dengan kartu soal untuk pembelajaran aksara Jawa. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui permainan, dengan komponen utama berupa balok jenga yang dimodifikasi, kartu baca/tulis, dan buku panduan. Sementara itu, penelitian oleh Surya et al. (2023) menciptakan media pembelajaran berbentuk kubus 3D yang dilengkapi kartu pitakon dan wangsulan untuk memudahkan pengenalan aksara Jawa. Selain itu, terdapat pula penelitian oleh Istianah & Setyasto (2023) mengenai media Monopoli berbasis cerita rakyat Jawa yang menggunakan papan permainan dan kartu soal untuk melatih keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Ketiga penelitian dengan materi Aksara Jawa tersebut menggunakan pendekatan permainan, tetapi belum secara spesifik menyelesaikan masalah kebosanan hafalan, kesulitan visual, dan penguasaan sandhangan seperti yang diangkat dalam penelitian kami.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media permainan ular tangga untuk pembelajaran, seperti Wati (2021) yang menggunakan media ini untuk pembelajaran IPS dengan peningkatan ketuntasan belajar 45%, dan Yanti et al. (2021) yang menerapkannya untuk kemampuan berhitung dengan hasil N-gain kategori sedang pada sebagian besar siswa. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, pengembangan media UTR-Aksara Jawa dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan khusus. Media ini

dirancang khusus untuk pembelajaran aksara Jawa, mencakup huruf dasar, sandhangan, dan pasangan, dengan papan permainan berukuran besar (3m x 3m) yang memungkinkan pembelajaran aktif dan kinestetik. Sistem kartu soal bertingkat dari dasar hingga lanjut serta buku panduan terstruktur menjadi pembeda utama dari media ini. Fokus pada penguasaan visual aksara Jawa yang kompleks dan penyediaan latihan spesifik untuk kesulitan umum dalam mempelajari aksara Jawa menjadikan media ini unik dibandingkan penelitian sebelumnya yang berfokus pada mata pelajaran lain. Keunggulan utama terletak pada spesialisasi materi aksara Jawa, pendekatan pembelajaran kinestetik melalui ukuran papan yang besar, serta kelengkapan media dengan sistem pembelajaran yang terstruktur.

Berdasarkan temuan pra-penelitian dan kajian penelitian terdahulu, maka penelitian ini mengembangkan media UTR-Aksara Jawa (Ular Tangga Raksasa-Aksara Jawa) sebagai solusi inovatif yang terdiri atas: (1) papan permainan ular tangga berukuran 3x3 meter dengan 25 kotak besar, (2) set kartu kuis berjenjang kesulitan (setiap 10 kotak meningkat kompleksitasnya) berisi soal aksara Jawa dan sandhangan dalam bentuk kalimat, serta (3) buku panduan penggunaan. Desain ini secara khusus menjawab tiga masalah utama: pertama, transformasi metode hafalan menjadi permainan interaktif untuk mengatasi ketidaksukaan 66,7% siswa; kedua, visualisasi papan ular tangga berukuran besar dan kartu berjenjang untuk memudahkan pengenalan bentuk (mengatasi kesulitan 47,2% siswa); ketiga, sistem permainan progresif dengan tantangan bertahap guna melatih penguasaan pasangan (sandhangan) yang 36,1% siswa anggap sulit. Buku panduan disertakan untuk memandu guru dalam menerapkan media ini secara optimal di kelas. Melalui identifikasi permasalahan dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran tersebut, penelitian ini memiliki dua tujuan utama. Pertama, untuk menghasilkan prototipe media pembelajaran UTR-Aksara Jawa yang terdiri atas papan permainan berukuran 3x3 meter dengan 25 kotak besar, kartu kuis berjenjang kesulitan, dan buku panduan penggunaan. Kedua, untuk menguji kelayakan prototipe tersebut melalui evaluasi komprehensif yang meliputi: (1) penilaian ahli materi terhadap kesesuaian konten aksara Jawa, (2) penilaian ahli media terhadap aspek desain dan fungsionalitas, serta (3) uji respon pengguna (siswa) terhadap aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan media.

METHODS

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) yang berpijak pada model ADDIE. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas V SDN Bunulrejo 1 Malang, dengan tiga orang untuk uji coba skala kecil dan 20 orang untuk uji coba skala besar. Teknik pengumpulan data yaitu melalui wawancara, kuesioner pra-penelitian, angket validasi, serta angket respon siswa. Branch (2009) membagi model ADDIE ke dalam lima fase berurutan: analisis (menggali kebutuhan belajar), desain (menyusun instrumen dan kerangka media), pengembangan (menghasilkan serta merevisi produk), implementasi (menguji coba produk), dan evaluasi (menilai kelayakan).

Dalam penelitian ini, akan diperoleh dua jenis data yang bersifat saling melengkapi, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket penilaian yang diisi oleh validator ahli dan peserta didik. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif guna mengetahui tingkat kelayakan produk. Selanjutnya, hasil perhitungan skor kuantitatif diubah ke dalam bentuk kualitatif berdasarkan kriteria penilaian.

Sedangkan untuk angket respon siswa menggunakan skala Guttman dan dilihat konsistensi jawaban yang didapat untuk dapat menentukan kelayakan produk dari respon siswa sesuai dengan tabel 2. Di sisi lain, data kualitatif diperoleh dari masukan, komentar,

dan saran konstruktif yang diberikan oleh validator ahli maupun peserta didik melalui instrumen angket terbuka. Data kualitatif ini dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi aspek-aspek perbaikan dan pengembangan produk. Kedua jenis data ini saling melengkapi, di mana data kuantitatif memberikan gambaran numerik tentang tingkat kelayakan, sedangkan data kualitatif memberikan kedalaman pemahaman melalui deskripsi verbal yang rinci. Hasil integrasi kedua analisis ini akan memberikan evaluasi yang holistik terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran konkret bernama “UTR-Aksara Jawa” yang disusun untuk membantu pembelajaran materi aksara Jawa dan sandhangnya. Produk ini merupakan media pembelajaran berbentuk papan ular tangga yang dilengkapi dengan buku panduan serta kartu soal yang disesuaikan dengan jumlah kotak pada papan dan kemungkinan untuk peserta yang melakukan permainan menempati kotak yang sama. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi aksara Jawa dan sandhangnya melalui aktivitas bermain yang terarah dan menyenangkan. Melalui media ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi.



Gambar 1.
Hasil Pengembangan Media UTR-Aksara Jawa
Sumber : Peneliti

Hasil Validasi Ahli

Hasil asesmen dari tahap uji ahli digunakan sebagai dasar dalam perbaikan produk serta menjadi bagian dari proses validasi media pembelajaran. Uji ahli dilakukan oleh guru kelas V SDN Bunulrejo 1 Malang yang berperan sebagai validator ahli media sekaligus ahli materi. Umpan balik yang diberikan berupa kritik, saran, dan penilaian digunakan untuk menyempurnakan media konkret “UTR-Aksara Jawa”.

Instrumen penilaian untuk ahli media mencakup lima indikator, yakni rancangan papan permainan ular tangga, desain kartu, tampilan buku petunjuk, aspek kebahasaan,

serta tingkat kemudahan dalam menggunakan media. Jumlah total pernyataan pada instrumen ini adalah 18 butir. Sementara itu, instrumen untuk ahli materi terdiri atas tiga indikator penilaian, yaitu aspek kebahasaan, kedalaman materi, dan kualitas butir soal, dengan total 10 pernyataan. Adapun hasil evaluasi dari ahli media disajikan pada tabel 1.

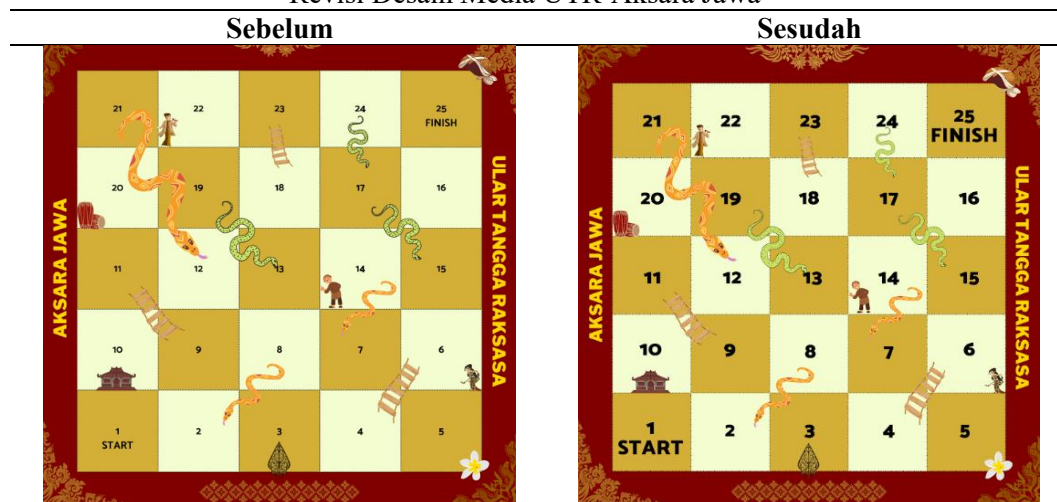
Tabel 1.
 Hasil Kelayakan Produk Berdasarkan Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor Rata-Rata
1	Desain Papan Ular Tangga	3.8
2	Desain Kartu Ular Tangga	4.6
3	Desain Buku Panduan Ular Tangga	4.4
4	Penggunaan Bahasa	5
5	Kemudahan Penggunaan Media	4
	Jumlah	21.8
	Rata-rata	4.36
	Persentasi	87.2%
	Kategori	Sangat Baik

Sumber: Peneliti

Komentar perbaikan media dijelaskan bahwa sebaiknya media diperjelas peruntukannya untuk kelas berapa dan font angka pada papan ular tangga perlu dibesarkan. Berikut merupakan revisi desain media yang dilakukan oleh peneliti ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2.
 Revisi Desain Media UTR-Aksara Jawa



Sumber: Peneliti

Selanjutnya adalah hasil dari validasi ahli materi. Berikut merupakan hasilnya.

Tabel 3.
 Hasil Kelayakan Produk Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Rata-Rata
1	Penggunaan Bahasa	4.2
2	Muatan Materi	4

3	Isi Soal		3.67
		Jumlah	11.8
		Rata-rata	3.9
		Persentasi	79%
		Kategori	Baik

Sumber: Peneliti

Komentar perbaikan untuk validasi ahli materi yakni pada buku panduan perlu ditambahkan tabel aksara Jawa sebagai pengingat siswa dan peraturan jika menang dan kalah lebih diperinci lagi. Berikut merupakan tabel revisi terhadap komentar yang diberikan oleh ahli materi.

Tabel 4.
 Revisi Desain Media UTR-Aksara Jawa



APA ITU UTR-AKSARA JAWA?

UTR-Aksara Jawa (Uar Tangga Rakasa Aksara Jawa) adalah media pembelajaran kinestetik berbentuk permainan ur-ur tangga berukuran besar yang dirancang khusus untuk memudahkan pembelajaran aksara Jawa dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Berbeda dengan ur-ur tangga biasa, media ini memadukan unsur edukasi dan budaya dengan:

- ✓ Papan permainan berisi aksara Jawa lengkap Haracaraka
- ✓ Sistem permainan yang menantang daya ingat melalui strategi dan gerak fisik
- ✓ Desain visual menarik dengan elemen budaya Jawa
- ✓ Dapat dimainkan secara individu maupun kelompok

Media ini cocok digunakan untuk:

- ✓ Pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa
- ✓ Kegiatan pengenalan budaya
- ✓ Media ice breaking edukatif
- ✓ Sarana permainan tradisional yang bernilai pendidikan

Dengan UTR-Aksara Jawa, belajar aksara Jawa tidak lagi membosankan, tapi menjadi pengalaman seru yang mengaktifkan fisik, kognitif, dan kecerdasan psikis budaya!

Belajar sambil bermain, bermain sambil belajar!

TUJUAN UTR-AKSARA JAWA

Media Uar Tangga Rakasa Aksara Jawa (UTR-Aksara Jawa), dikembangkan dengan beberapa tujuan utama.

1. Mempermudah Pembelajaran Aksara Jawa
 - Menyajikan materi aksara Jawa (Haracaraka) dalam bentuk permainan yang menyenangkan
 - Membantu peserta didik mengingat dan mengenali bentuk aksara Jawa dengan lebih mudah
2. Meningkatkan Motivasi Belajar
 - Mengubah pembelajaran yang biasanya konvensional menjadi aktivitas interaktif
 - Menciptakan suasana belajar yang santai namun tetap edukatif
3. Melestarikan Budaya Jawa
 - Memperkenalkan dan melestarikan aksara Jawa kepada generasi muda
 - Menanamkan kesadaran terhadap warisan budaya lokal
4. Mengembangkan Keterampilan Sosial
 - Melatih kerja sama dan interaksi antar peserta
 - Mengasah kemampuan berpikir strategis melalui permainan

Dari Permainan ke Pemahaman - Dari Tradisi ke Generasi!

CARA PENGGUNAAN MEDIA UTR - AKSARA JAWA

Penetapan permainan:

1. Berantangan papan permainan UTR-Aksara Jawa di area yang cukup luas
2. Siapkan kartu soal aksara Jawa
3. Setiap tim/pemain menyiapkan dadak dan penunjuk giliran
4. Tentukan urutan pemain bisa dengan hompimpa/quit

Aturan main:

♦ Sistem Permainan:

- Pemain bergiliran melempar dadu dan melangkah sesuai angka yang muncul
- Saat mendarat di suatu kotak, pemain harus mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan tentang aksara Jawa

♦ Mekanisme Jawab Soal:

- Pemain mendapat 1 kesempatan menjawab per giliran
- Jika benar: boleh melanjutkan di giliran berikutnya
- Jika salah:
 - Giliran berikutnya akan skip
 - Pemain baru boleh mencoba lagi setelah semua pemain lain dapat giliran
 - Harus tetap di kotak yang sama sampai bisa menjawab benar

♦ Penentuan Pemenang:

- Pemain pertama yang mencapai kotak finish (angka 25) dengan jawaban benar di kotak terakhir menjadi pemenang
- Jika melebihi kotak finish, pemain harus mundur sesuai kelebihan angka

🎯 **Bonus Langkah: Jika bisa menjawab 3 soal berturut-turut benar, dapat extra turn**

🎯 Tipe Permainan:

Bisa dimainkan secara Individu maupun Kelompok

🎯 Aturan Dasar:

1. Setiap pemain mulai dari kotak START
2. Bergiliran melempar dadu dan melangkah sesuai angka
3. Saat mendarat di kotak, ambil kartu kuis aksara Jawa
4. Apabila sudah di baris akhir tapi dadu melebihi kotak maka mundur: sekehil dari angka dadu yang didapat.

🎯 Sistem Giliran:

A. Untuk Permainan Individu:

- Pemain dapat 1 kesempatan jawab per giliran
- Jika benar: lanjut di giliran berikutnya
- Jika salah:
 - ✓ Tetap di kotak yang sama
 - ✓ Coba lagi di giliran berikutnya
 - ✓ Jika 3x gagal berturut-turut, guru berikan soal lebih mudah

B. Untuk Permainan Kelompok:

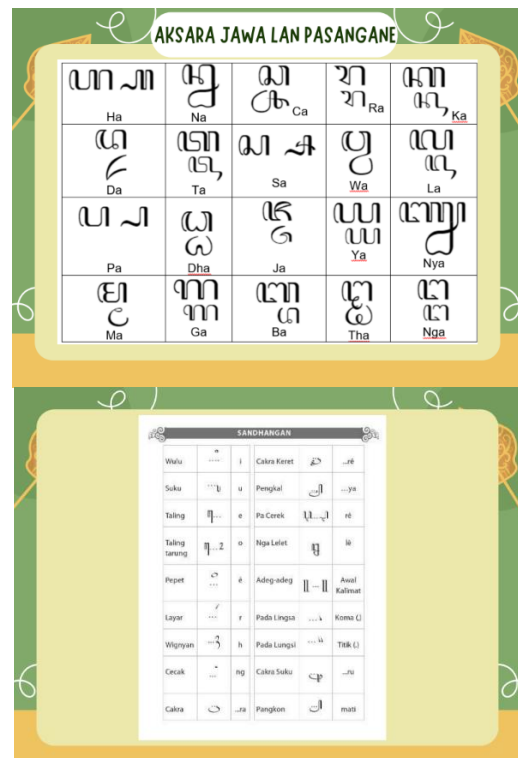
- Anggota tim bermain bergantian (A-B-C-A dst)
- Aturan jawab sama seperti mode individu
- Bisa berdiskusi dalam tim untuk menjawab

🎯 Bonus Langkah: Jika bisa menjawab 3 soal berturut-turut benar, dapat extra turn

🎯 Penentuan Pemenang:

Pemain tim pertama yang mencapai FINISH (kotak 25) dengan jawaban BENAR di kotak terakhir

Tidak ada revisi



Sebelumnya tidak ada

Sumber: Peneliti

Pada tahap selanjutnya hal yang dilakukan peneliti adalah mencetak desain media yang sudah di perbaiki kemudian dilakukan uji coba kepada siswa pada skala kecil dan besar sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 5.
 Hasil Kelayakan Media Berdasarkan Hasil Angket Respon Siswa

Skala	Jumlah Responden	Total Skor Rata-Rata (%)	Persentase	Kategori
Skala kecil	3	263	87.67%	
Skala besar	20	1651	82.55%	Sangat Baik

Sumber: Peneliti

Discussion

Hasil pengembangan media UTR-Aksara Jawa menunjukkan bahwa media ini mampu menjawab berbagai tantangan yang selama ini dihadapi dalam pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa, terlihat bahwa media ini tidak hanya layak secara teknis dan isi, namun juga efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa yang selama ini dianggap sulit.

Salah satu keunggulan utama dari media ini terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan aspek kinestetik dalam pembelajaran. Ukuran papan permainan yang besar (3x3 meter) tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk terlibat secara fisik dalam proses belajar. Keterlibatan fisik ini relevan dengan tahapan representasi enaktif yang dikemukakan oleh Bruner, di mana anak-anak usia

operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui tindakan langsung daripada hanya melalui penjelasan verbal atau simbol abstrak (Bruner, 1966).

Selain itu, struktur permainan yang berjenjang pada media UTR-Aksara Jawa juga memperlihatkan pendekatan pedagogis yang selaras dengan prinsip scaffolding. Kartu soal disusun berdasarkan tingkat kesulitan yang meningkat secara progresif, mulai dari pengenalan huruf dasar, sandhangan, hingga pasangan. Pendekatan bertahap ini membantu siswa membangun pemahaman secara berlapis dan memperkecil risiko kelelahan kognitif. Hal ini sangat penting mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung mudah kehilangan fokus jika pembelajaran tidak dirancang secara bertahap dan menantang (Wardani et al., 2023).

Validasi ahli materi menunjukkan bahwa muatan konten aksara Jawa sudah sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan. Namun, catatan untuk menambahkan tabel aksara dan memperjelas sistem peraturan menunjukkan pentingnya media yang tidak hanya menarik, namun juga informatif. Kelengkapan komponen seperti buku panduan merupakan aspek penting untuk memastikan media ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga praktis digunakan oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Jika ditinjau dari hasil respon siswa, terlihat bahwa media ini mampu memenuhi empat dimensi motivasi belajar dalam model ARCS: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Aspek perhatian dicapai melalui desain visual yang besar dan mencolok, serta unsur permainan yang menyenangkan. Relevansi muncul karena isi kartu disesuaikan dengan konteks kosakata keseharian siswa. Kepercayaan diri dibangun karena sistem permainan memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan tanpa merasa gagal secara permanen. Dan akhirnya, kepuasan dicapai melalui sistem reward sederhana yang mengakui pencapaian siswa, sebuah elemen penting dalam pembelajaran berbasis permainan (Song & Kao, 2023).

Jika dibandingkan dengan media pembelajaran sejenis dalam penelitian terdahulu, seperti permainan balok warna, monopoli aksara, atau kubus 3D, media UTR-Aksara Jawa memiliki keunikan dalam hal cakupan materi dan pendekatan pembelajaran. Media ini secara spesifik dirancang tidak hanya untuk mengenalkan huruf, tetapi juga mengatasi tiga permasalahan krusial: kesulitan visual dalam membedakan bentuk aksara, rendahnya minat akibat metode hafalan, dan ketidaktuntasan penguasaan pasangan atau sandhangan. Ketepatan fokus ini memperlihatkan bahwa media UTR-Aksara Jawa dikembangkan berdasarkan data lapangan yang aktual, bukan hanya asumsi umum tentang kesulitan belajar aksara Jawa.

Lebih jauh, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan permainan bukan hanya cocok untuk pembelajaran anak usia dini, namun juga efektif diterapkan pada mata pelajaran muatan lokal yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam inovasi media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media semacam ini dapat menjadi model bagi inovasi pembelajaran lainnya, terutama dalam pelajaran yang memerlukan penguasaan visual, simbol, dan hafalan tingkat tinggi seperti aksara tradisional, notasi musik, atau simbol matematika dasar.

Dengan demikian, media UTR-Aksara Jawa tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, melainkan sebagai bentuk intervensi pedagogis yang dirancang secara sistematis untuk menjawab kebutuhan belajar siswa SD dalam pembelajaran aksara Jawa. Implikasinya tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga membuka peluang terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran UTR-Aksara Jawa berhasil dikembangkan sebagai solusi inovatif untuk mengatasi masalah pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar. Media ini dinilai sangat layak berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, serta mendapat respon positif dari siswa dengan kategori “sangat baik”. Melalui pendekatan permainan fisik yang aktif, media ini tidak hanya mempermudah pemahaman visual dan hafalan aksara Jawa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media UTR-Aksara Jawa terbukti efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa SD, sekaligus dapat menjadi model pengembangan media serupa untuk mata pelajaran lain yang memerlukan pendekatan visual dan kinestetik.

REFERENCES

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. . Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Istianah, R., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 437–450. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2946>
- Mas, S., & Fauzan, A. (2019). The Validity of Enactive Iconic Symbolic Problem Based Learning Model (PBM-ENIKSI) for Elementary School. *Proceedings of the 1st International Conference on Education Social Sciences and Humanities (ICESSHum 2019)*, 798–804. <https://doi.org/10.2991/icesshum-19.2019.125>
- Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92–109. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Rizqiyati, I., & Wardani, A. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 634–638. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Rohmah, H., Khamdun, & Rondli, W. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Huruf Jawa Di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 178–188. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1537>
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, Muh. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media Pembelajaran. In *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.
- Song, C., & Kao, Q. (2023). Enhancing learner motivation by adapting strategies from the ARCS model: experience from Chinese online course design and teaching. *Journal of China Computer-Assisted Language Learning*, 3(1), 168–187. <https://doi.org/10.1515/jccall-2023-0014>
- 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), 57–66. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1185>

- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>.