



## Pengembangan Media Pembelajaran *Spelling Game* untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar

Umi Ainun Maghfuroh<sup>1</sup>, Esti Sudi Utami<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Correspondence: [author1@email.com](mailto:author1@email.com)

### Article Info

#### Article history:

Received Nov 25<sup>th</sup>, 2025

Revised Jan 14<sup>th</sup>, 2026

Accepted Jan 16<sup>th</sup>, 2026

#### Keyword:

*Javanese script, learning, spelling game, elementary school*

### ABSTRACT

*Javanese script (aksara Jawa) is a learning material introduced to students starting from the third grade of elementary school. Based on observations conducted at SD Negeri 02 Ambowetan and SD Negeri 04 Sukorejo, a problem was identified in the form of students' low interest in learning Javanese script. This condition is caused by students' limited ability to read and write Javanese script. One proposed solution to overcome this problem is the development of a spelling game learning board. This study employed a Research and Development (R&D) design consisting of the following stages: (1) identifying potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, and (5) design revision. Data were collected using questionnaires, interviews, and observations. The research resulted in a learning media product in the form of a spelling game. This medium takes the form of a magnetic board that can be used by students to learn to read Javanese script. The game board consists of four main components: (1) tebak aksara (guessing the script), (2) ngecakake gambar (matching pictures), (3) maca tembung (reading words), and (4) maca ukara (reading sentences). In the tebak aksara section, a magnetic board and magnetic cut-outs are provided, and students are asked to attach the cut-outs to the board according to the corresponding Javanese script. In the ngecakake gambar section, students match pictures with words written in Javanese script on the magnetic board. In the maca tembung section, students read words written in Javanese script and then write them in the space provided below. In the maca ukara section, students read sentences and answer the questions provided for each number. The validation test results indicate that the spelling game learning media is suitable for use in teaching Javanese script reading to third-grade elementary school students.*



This is an open access article under the CC BY NC license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## PENDAHULUAN

Materi aksara Jawa mulai dipelajari sejak kelas III sekolah dasar atau pada Fase B dalam Kurikulum Merdeka. Capaian pembelajaran yang harus dikuasai pada Fase B yaitu peserta didik mampu membaca dan menulis 20 huruf Jawa *nglegena, pasangan, sandhangan swara, sandhangan panyigeg wanda*. Berdasarkan observasi pada salah satu sekolah dasar di Kecamatan Ulujami Kabupaten Batang, tepatnya di SD Negeri 04 Sukorejo, materi aksara Jawa dianggap sulit bagi sebagian besar siswa kelas III sampai kelas VI. Banyak siswa yang belum bisa membaca kalimat bahkan kosakata berhuruf Jawa. Pada kelas atas juga ditemukan beberapa siswa yang belum bisa membedakan aksara Jawa. Pada sekolah yang berbeda juga ditemukan masalah yang serupa, sehingga perlu strategi dan solusi yang tepat agar masalah tersebut dapat diatasi. Salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan tersebut karena siswa lemah dalam menghafal serta memahami aksara Jawa. Siswa merasa asing dengan aksara Jawa. Mereka sulit membedakan aksara Jawa sehingga siswa sulit untuk menghafalkannya. Hal tersebut berdampak pada minat belajar aksara Jawa menjadi rendah.

Belum ada strategi maupun media khusus yang digunakan sebagai penunjang dalam materi aksara Jawa. Padahal pembelajaran bahasa Jawa memerlukan strategi dan media agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan (Hakim & Yulianasari, 2021). Menurut pengakuan guru kelas III di SD Negeri 02 Ambowetan, sudah dilakukan strategi tertentu agar siswa lebih faham mengenai materi aksara Jawa. Strategi yang dilakukan yaitu membiasakan siswa

menulis aksara Jawa dengan menjawab soal yang terdapat dalam LKS maupun soal yang dibuat mandiri. Namun strategi tersebut dirasa guru kurang efektif karena terlalu sederhana.

Dalam pembelajaran bahasa Jawa, guru belum menggunakan media pendamping. Guru hanya memanfaatkan materi yang ada di LKS dan buku paket. Hal tersebut menjadikan pembelajaran terlihat monoton dan kurang bervariasi. Siswa juga kurang memahami materi yang disampaikan. Itulah mengapa penggunaan media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Tujuan dari diciptakannya media pembelajaran yaitu untuk membantu peserta didik dari yang tidak mampu menyelesaikan masalah pembelajaran menuju ke arah mampu menyelesaikan masalah (Kazanidis et al., 2018). Manfaat dari adanya media pembelajaran yaitu meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, namun dapat mengamati, melakukan, bahkan mendemonstrasikan sehingga siswa lebih cepat memahami materi peajaran (Hariyanti & Yuwono, 2023).

Upaya yang dilakukan untuk menarik minat siswa dalam membaca dan menulis huruf Jawa, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan ketertarikan dan peran aktif siswa dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan dan dipilih dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanti (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menjadikan siswa menguasai kompetensi yang diperlukan. Variasi pembelajaran juga diperlukan agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dirasa tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa adalah melalui permainan yang melibatkan siswa secara langsung. Bermain merupakan media yang penting untuk pembelajaran dan perkembangan anak (Avornyo & Baker, 2018). Melalui permainan, siswa dapat berpartisipasi langsung untuk belajar sehingga penyerapan materi dapat terjadi secara maksimal.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf Jawa siswa yaitu *spelling game* atau permainan mengeja kata. Mengeja merupakan kemampuan yang sangat penting bagi tujuan Pendidikan jenjang Dasar dan Menengah, karena memengaruhi semua bidang dan mata pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa penguasaan ejaan pada jenjang Pendidikan Dasar merupakan aspek yang menentukan, mengingat pada tahap ini siswa meletakkan fondasi pertamanya untuk kemudian dikembangkan dan diterapkan dalam teks tertulis sehingga menjadi elemen yang tak terpisahkan dengan bidang kurikulum lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *spelling games* aksara Jawa

Mengingat betapa pentingnya fondasi pertama siswa, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan yaitu media *spelling game*. Media *spelling game* cocok diaplikasikan untuk anak Sekolah Dasar. Media ini menggunakan puzzle aksara Jawa untuk memudahkan siswa dalam mengenali huruf Jawa. Pada penggunaan *spelling game*, latihan disusun dengan berbagai langkah yang berbeda untuk membantu siswa dalam latihan membaca. Penelitian ini mengembangkan sebuah media berupa permainan serta latihan yang dibuat melalui papan permainan. Papan ini dapat dimainkan secara berkelompok sebagai pembelajaran siswa untuk dapat bekerjasama. *Spelling game* ini ditujukan untuk siswa kelas III karena merupakan kelas awal pembelajaran aksara Jawa. Namun tidak menutup kemungkinan juga jika media *spelling game* digunakan untuk kelas yang lebih tinggi. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi dari kurangnya media pembelajaran yang tersedia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa terhadap tulisan berhuruf Jawa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *Reseach and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2013) penelitian *Reseach and Development* (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk yang dihasilkan melalui

tahapan penelitian (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Penelitian ini terbatas pada tahap ke lima karena keterbatasan waktu dan biaya.

### Data dan Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada 2 jenis, yaitu: (a) data kebutuhan guru dan siswa yang diperoleh melalui pengisian angket dan didukung dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas 3 mengenai permasalahan pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa, dan (b) data hasil validasi desain, diperoleh melalui angket validasi oleh ahli media dan ahli materi yang berisi penilaian dan saran perbaikan desain produk. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas 3 SD Negeri 02 Ambowetan dan SD Negeri 04 Sukorejo. Selain itu, juga terdapat ahli media dan ahli materi.

### Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa menggunakan media *spelling game*. Observasi dilakukan melalui pengamatan kegiatan belajar aksara Jawa pada siswa kelas 3 SD Negeri 02 Ambowetan dan SD Negeri 04 Sukorejo. Selain itu, observasi yang dilakukan juga berhubungan dengan media dan metode apa yang digunakan, serta hasil belajar siswa. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru kelas 3 SD Negeri 02 Ambowetan dan SD Negeri 04 Sukorejo. Sedangkan angket digunakan untuk mendapatkan data kebutuhan guru dan siswa dan validasi desain oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen angket kebutuhan guru dan siswa sebanyak 15 item.

Tabel 1. Data, Teknik dan Instrumen Penelitian

No.	Data Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Kebutuhan siswa dan guru terhadap media <i>spelling game</i> pada pembelajaran membacateks berhuruf Jawa.	Observasi, wawancara, dan angket kebutuhan.	Pedoman observasi, pedoman wawancara, dan angket kebutuhan guru dan siswa.
2.	Penilaian desain (prototipe) media <i>spelling game</i> pada pembelajaran	Angket validasi desain.	Angket validasi desain ahli media dan ahli materi.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dimana teknik analisis dilakukan melalui pemaparan data dan simpulan data. Teknik deskriptif kualitatif dibutuhkan dalam mengolah dua data, yaitu (1) analisis data kebutuhan guru dan siswa dan analisis data validasi ahli. Data kebutuhan guru dan siswa diperoleh dari angket kebutuhan guru dan siswa yang dianalisis dan disimpulkan. Data tersebut juga didukung dengan data hasil observasi dan wawancara di sekolah. Dari kegiatan tersebut, kemudian diperoleh hasil analisis yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media *spelling game* pada pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa. Data analisis data hasil validasi ahli diperoleh dari hasil angket validasi ahli media, kemudian dianalisis untuk menemukan kekurangan media. Setelah ditemukan kekurangan pada media, kemudian dilakukan perbaikan desain media. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kekurangan pada produk agar nantinya layak digunakan. Penelitian ini terbatas pada tahap validasi ahli karena keterbatasan waktu dan biaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Analisis kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa buku paket dan LKS. Kedua

media tersebut kurang terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru disimpulkan bahwa metode yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa masih menggunakan metode ceramah. Metode ini bersifat satu arah sehingga kurang terjadi interaksi antara guru dan siswa. Terbatasnya sarana dan prasarana menjadi kendala guru dalam memberikan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan juga masih terbatas menggunakan latihan soal pada buku paket dan LKS. Buku latihan lain mengenai aksara Jawa tidak ditemukan di perpustakaan, sehingga guru membutuhkan media lain yang dapat menarik minat siswa dalam belajar

Berdasarkan hasil angket, disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran baru selain buku paket dan LKS untuk membantu proses pembelajaran. Media yang dibutuhkan berupa media permainan yang mampu menarik minat siswa untuk belajar. Sama dengan keinginan guru, siswa juga membutuhkan media yang dikemas dalam bentuk permainan. Terkait dengan desain siswa memilih desain warna-warna yang menarik agar pembelajaran lebih seru, dan menyenangkan. Kemudian jenis gambar yang diinginkan siswa juga yang menarik. Berdasarkan hasil observasi, angket dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih dibutuhkan media lain untuk menunjang pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa, yaitu media berbasis permainan..

### Prototipe Media *Spelling Game*

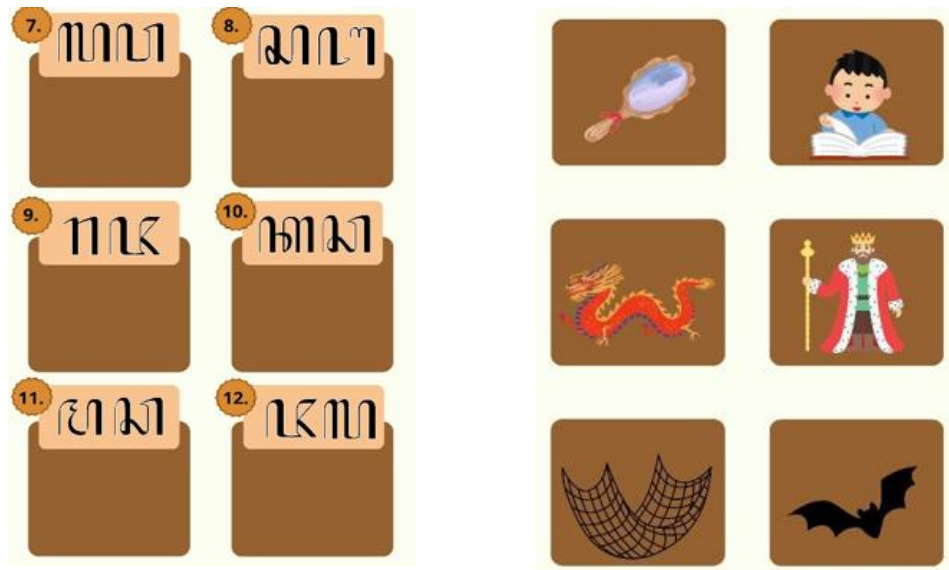
Media *Spelling Game* dibuat dalam bentuk papan permainan berukuran A4 (21x29, 7 cm) dengan jumlah keseluruhan papan yaitu 11 buah. Terdapat 7 buah papan yang mengandung magnet dengan 3 buahnya berupa papan *cut magnet*. Sementara itu, 4 buah papan lain berupa papan biasa. Media *spelling game* ini dimainkan dengan membagi keseluruhan papan menjadi empat bagian yang meliputi (1) *tebak aksara*, (2) *ngecakake gambar*, (3) *maca tembung*, dan (4) *maca ukara*. Berikut gambar prototipe media *Spelling Game*



Gambar 1. Papan *Tebak Aksara*

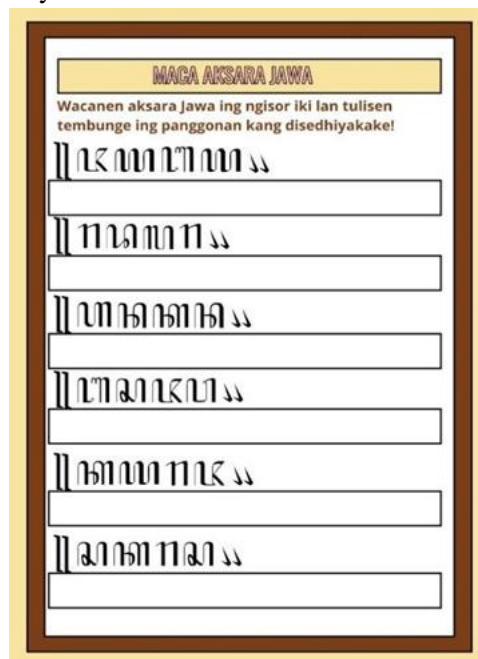
Papan *Tebak Aksara* disajikan dalam bentuk landscape. Setiap papan magnet berisi delapan buah nomor. Setiap nomor diberi background tokoh wayang dan disajikan satu buah aksara Jawa serta pilihan suku kata yang salah satunya merupakan jawaban dari aksara Jawa tersebut

Berikutnya adalah papan *Ngecakake Gambar*. Magnet berisi enam buah kotak nomor yang setiap nomornya terdapat kata berhuruf Jawa. Papan disajikan dalam model portrait. Pada papan magnet berisi enam buah kotak nomor yang setiap nomornya terdapat kosakata berhuruf Jawa. Sedangkan papan “cut magnet” berisi enam buah gambar sesuai dengan kosakata yang terdapat pada papan magnet. Pada tahap ini siswa diharapkan dapat menempelkan gambar pada papan magnet sesuai dengan kosakata yang telah disediakan. Gambaran mengenai tahap kedua dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Papan *Ngecakake Gambar*

Papan ketiga adalah *Papan Maca Aksara Jawa*, Papan tersebut, disajikan beberapa kosakata berhuruf Jawa. Papan tersebut digunakan siswa untuk latihan membaca dan menuliskan bacaannya pada kotak yang disediakan di bawahnya.



Gambar 3. Papan *Maca Tembung*

Papan keempat adalah *Papan Maca Ukara*. Papan *Maca Ukara* berisi lima buah kalimat berhuruf Jawa. Siswa diharapkan dapat membaca kalimat tersebut. Untuk mengetes pemahaman siswa, disajikan pertanyaan pada setiap kalimat. Siswa dapat menuliskan jawaban di samping pertanyaan yang disediakan.



Menurut Suryani (2023) *spelling game* dapat menambah kosakata anak. Semakin anak sering memainkan permainan, maka anak juga akan mudah mengingat setiap kosakata. Jika diterapkan sebagai media dalam pembelajaran aksara Jawa, permainan ini juga dapat mengasah konsentrasi anak dalam merangkai huruf Jawa yang benar. Manfaat lain dari media ini yaitu membantu anak mengenal dan memahami huruf dan bentuknya sehingga cocok digunakan untuk pembelajaran dasar atau pada kelas rendah.

Beberapa penelitian pendukung penelitian ini adalah Widyowati et al. (2020), Widodo & Hanifah (2020), dan Rinata et al. (2023), yang melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran dengan “jenga” untuk pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa. Media dibuat dengan memodifikasi permainan “jenga” menggunakan kartu. Media ini juga difasilitasi dengan wadah dan balok “jenga” sebanyak 60 balok, wadah kartu, dadu, spidol, dan papan tulis. Selain itu, tersedia juga buku panduan untuk guru dan buku panduan untuk siswa, serta beberapa latihan soal sebagai evaluasi. Persamaan penelitian Rinata et al. (2023) dengan penelitian ini yaitu pada produk yang dihasilkan. Keduanya menghasilkan produk berupa media yang dapat dijalankan langsung tanpa menggunakan teknologi. Perbedaannya yaitu penelitian Rinata et al. (2023) dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf Jawa siswa kelas VII, sementara penelitian ini dikhususkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III.

Widyowati et al. (2020) melakukan penelitian pengembangan untuk pembelajaran membaca mengeja kelas 1 sekolah dasar yang berbasis aplikasi. Widyowati mengembangkan aplikasi pembelajaran membaca mengeja praktis yang dapat digunakan dalam pembelajaran virtual. Hal ini menyesuaikan kondisi dimana penelitian ini dibuat, yaitu pada saat terjadi pandemi Covid-19, sehingga pembelajaran dialihkan melalui virtual. Penelitian dilakukan dengan model pengembangan ADDIE dan merupakan aplikasi multimedia yang di dalamnya berisi kombinasi video, teks, dan audio. Sama halnya dengan penelitian Widyowati et al. (2020) yang mengembangkan aplikasi membaca mengeja untuk kelas 1 sekolah dasar, penelitian ini juga menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk membantu membaca teks berhuruf Jawa. Dalam mengembangkan media pembelajaran, Widyowati menghasilkan aplikasi multimedia yang dapat diakses melalui android, sementara penelitian ini menghasilkan produk media gambar yang dapat dijalankan secara langsung dalam pembelajaran aksara Jawa.

Widodo & Hanifah (2020) melakukan penelitian mengenai pengembangan media monopoli aksara Jawa dalam pembelajaran membaca aksara Jawa sekolah dasar. Dalam hal ini, monopoli disajikan dalam bentuk permainan menyenangkan dengan aturan yang mudah dipahami. Melalui permainan ini, secara tidak langsung siswa diajak untuk lebih kompetitif dan memahami prinsip jual beli. Hasil dari penelitian ini, adalah media monopoli dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada keterampilan membaca aksara Jawa. Berdasarkan hasil uji efektifitas, penggunaan media monopoli aksara Jawa lebih efektif dibandingkan penggunaan tabel aksara Jawa. Penelitian Widodo & Hanifah (2020) sejalan dengan penelitian ini dimana keduanya sama-sama menghasilkan produk media permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran membaca aksara Jawa. Perbedaan penelitian Widodo dengan penelitian ini terletak pada tempat penelitian. Widodo dan Hanifah melakukan penelitian pada siswa SDN 1 Cermo, sedangkan penelitian ini dilakukan pada SDN 04 Sukorejo dan SDN 02 Ambowetan.

Penelitian dengan menggunakan *spelling* telah dilakukan oleh Widyaningrum untuk keterampilan mengeja bahasa Inggris. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *spelling* dalam pembelajaran membantu siswa dalam mengeja suatu kata. Penelitian ini merupakan lanjutan dari beberapa penelitian yang sudah ada. Namun, penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah disebutkan di atas. Pada penelitian terdahulu, belum ditemukan adanya penelitian menggunakan media *spelling game* untuk pembelajaran membaca aksara Jawa. Fokus penelitian ini yakni pada bidang pendidikan, dimana sasaran yang dituju yaitu pembelajaran aksara Jawa yang jarang diminati oleh anak-anak. Perbedaan dengan penelitian lainnya adalah penelitian ini berfokus pada

Media *spelling game* dibutuhkan guru karena disajikan dengan variasi warna yang menarik dan dimulai dengan pengenalan huruf Jawa dan kosakata. Kosakata yang digunakan juga merupakan kosakata yang biasa ditemui dalam keseharian agar mudah dipahami. *Spelling game* merupakan permainan untuk meningkatkan kemampuan mengeja sebuah kata dengan tepat. *Spelling game* cocok digunakan untuk anak-anak, karena penerapan media disertai dengan permainan. Media ini banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris ataupun bahasa Indonesia. Melalui penggunaan media *spelling game* dalam pembelajaran aksara Jawa, diharapkan tercipta pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menambah kosakata siswa

Prototipe media pembelajaran *spelling game* sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan media *spelling game*, sedangkan uji validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakan materi pada media *spelling game*. Hasil uji validasi kedua ahli ini nantinya akan digunakan untuk memperbaiki prototipe media *spelling game* sehingga layak digunakan untuk menunjang pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa kelas III.

Penilaian ahli media terhadap prototipe media papan *spelling game* merupakan penilaian terhadap aspek grafika media yang meliputi beberapa indikator penilaian seperti (1) desain gambar pendukung pada papan *spelling game*, (2) ketebalan papan *spelling game*, (3) kemenarikan warna papan *spelling game*, (4) kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran, (5) kesesuaian ukuran papan dengan huruf, (6) keserasian warna media *spelling game*, dan (7) penggunaan struktur kalimat sederhana. Rentang nilai yang diberikan pada setiap indikator yaitu 1 sampai 5, dengan keterangan skor 1 sangat kurang, skor 2 kurang, skor 3 cukup, skor 4 baik, dan skor 5 sangat baik.

Berdasarkan penilaian ahli media, prototipe media papan *spelling game* memperoleh rata-rata nilai 4,7 dari jumlah maksimal nilai 5. Desain gambar pendukung dan kemenarikan warna pada papan *spelling game* dinilai sudah baik, sedangkan untuk ketebalan papan, kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran, kesesuaian ukuran papan dengan huruf, keserasian warna, dan penggunaan struktur kalimat sederhana dinilai sudah sangat baik. Saran perbaikan validator ahli media terhadap prototipe adalah penyesuaian aksara Jawa dengan latar gambar di belakangnya.

Penilaian ahli materi terhadap prototipe meliputi penilaian bahasa dan aspek materi yang terdiri dari beberapa indikator penilaian seperti (1) kesesuaian media dengan kurikulum, (2) tingkat kesukaran latihan pada media, (3) ketepatan penulisan aksara Jawa, (4) kesesuaian gambar pendukung, (5) ketepatan pemilihan kata pada media, dan (6) penggunaan media memperlancar proses pembelajaran. Rentang nilai yang diberikan pada setiap indikator yaitu 1 sampai 5, dengan keterangan skor 1 sangat kurang, skor 2 kurang, skor 3 cukup, skor 4 baik, dan skor 5 sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, prototipe media *spelling game* mendapatkan nilai rata-rata 5 dari nilai maksimal 5. Semua indikator dinilai sudah sangat baik dan produk sudah sangat layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa kelas III sekolah dasar. Berikut adalah tatacara permainan *spelling game*

Tabel 2. Tahapan Permainan *Spelling game*

Tahapan Permainan	Cara Bermain
Tahap 1	Siswa berkelompok dengan anggota maksimal 4 anak. Setiap kelompok disediakan papan <i>puzzle</i> aksara Jawa dan papan tebak aksara. Siswa menebak aksara yang tertera pada papan tebak aksara. Setelah menemukan pilihan, siswa kemudian menempelkan <i>puzzle</i> aksara Jawa sesuai pada pilihan yang ada di papan tebak aksara.
Tahap 2	Siswa berkelompok dengan anggota maksimal 4 anak. Setiap kelompok disediakan papan <i>ngecakake gambar</i> . Siswa membaca aksara yang ada pada papan. Selanjutnya, siswa memilih gambar sesuai dengan kata yang dibaca dan menempelkan gambar tersebut di bawah kata berhuruf Jawa.

---

Tahap 3	Siswa berkelompok dengan anggota maksimal 4 anak. Setiap kelompok disediakan beberapa kata berhuruf Jawa. Setiap kelompok bekerjasama membaca kata tersebut dan menuliskannya pada tempat yang telah disediakan.
Tahap 4	Siswa berkelompok dengan anggota maksimal 4 anak. Setiap kelompok disediakan papan yang berisikan beberapa kalimat berhuruf Jawa dan pertanyaan di bawahnya. Setiap kelompok bekerjasama membaca kalimat tersebut dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan

---

Sementara itu, Utami & Habibie (2023) dalam penelitiannya mengatakan bahwa manfaat pembelajaran *spelling* adalah untuk membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal serta bentuk huruf. Tentu saja pembelajaran ini dipilih dengan berbagai pertimbangan yang memungkinkan anak untuk dapat belajar secara individu ataupun kelompok. Selanjutnya, pengenalan huruf juga bertujuan agar kemampuan berbahasa anak lebih meningkat, sehingga melalui konsep sederhana tersebut, anak diharapkan siap untuk belajar ke jenjang yang lebih tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III sekolah dasar membutuhkan media pendamping yang dapat mempermudah mereka dalam pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa. Media yang dimaksud harus memiliki desain yang menarik dan warna yang bervariasi. Media *spelling game* dibuat dari papan berukuran A4 (21x29,7 cm) dengan desain dan warna yang menarik. Papan media *spelling game* terdiri dari dua jenis, yaitu papan biasa dan papan yang mengandung magnet. Papan *Spelling Game* ini terbagi menjadi empat bagian, yaitu: (1) *tebak aksara*, (2) *ngecakake gambar*, (3) *maca tembung*, dan (4) *maca ukara*. Pada papan *tebak aksara* siswa diminta untuk menempelkan *cut* magnet pada pilihan suku kata di papan magnet sesuai dengan aksara yang disediakan. Pada papan *ngecakake gambar* siswa diminta menempelkan gambar sesuai dengan kata berhuruf Jawa pada papan magnet. Kemudian pada papan *maca tembung*, siswa diminta membaca kata yang disediakan untuk kemudian menuliskan kata tersebut pada tempat yang telah disediakan. Pada papan *maca ukara* siswa diminta membaca kalimat berhuruf Jawa kemudian dapat menjawab pertanyaan yang disediakan pada tiap nomornya. Media *spelling game* sudah diuji validasi media dan materi oleh dosen ahli. Berdasarkan penilaian para ahli, media *spelling game* dinyatakan layak untuk menunjang pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa kelas III.

## REFERENSI

- Avornyo, E. A., & Baker, S. (2018). The role of play in children ' s learning : the perspective of Ghanaian early years stakeholders. *Early Years*, 5146, 1–16. <https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1473344>
- Deykina, A. D., & Skryabina, O. A. (2021). Text As a Basis for Learning Written Connected Speech and Spelling. *Proceedings of Southern Federal University. Philology*, 25(4), 152–163. <https://doi.org/10.18522/1995-0640-2021-4-152-163>
- Hariyanti, S., & Yuwono, A. (2023). Pengembangan Media Sinau Crida Wayang Anoman Duta (Sriwad) Berbasis Flash dengan Pendekatan Saintifik di SMP Negeri 6 Ungaran. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 119–127.
- Hikmah, H., & Yermiandhoko, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10, 646–657.
- Kazanidis, I., Pellas, N., Fotaris, P., & Tsinakos, A. (2018). Facebook and Moodle Integration into Instructional Media Design Courses: A Comparative Analysis of Students' Learning Experiences using the Community of Inquiry (CoI) Model. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(10), 932–942. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1471574>

- Kusuma, F. E. E., Setyawan, M. B., & Zulkarnain, I. A. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa Di Sdn 1 Sidorejo Ponorogo. *Komputek*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.24269/jkt.v3i1.203>
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di Sdn Sambiroto 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149–158. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.9571>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2020). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *Prehistoric Europe*, 3, 184–206. <https://doi.org/10.4324/9781315422138-8>
- Praheto, B. E., & Utomo, F. B. B. (2020). Membaca Aksara Jawa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 8, 23–28. <https://doi.org/10.26858/jnp.v8i1.11524>
- 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>
- Susanti, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Rekaman Siaran Radio Berbasis Kontekstual Sebagai Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 7(2), 53–61. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v7i2.30033>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA, CV
- Utami, S. P., & Habibie, M. L. H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Di TK LKMD Karyamukti. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2).
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332–337. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29714>
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. 'arifatul. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal KONTEKSTUAL*, 7823–7830. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.158>
- Yulianto, B., Maruti, E. S., Suhartono, Yohanes, B., Shodiq, S., & Parji. (2023). Stimulating critical awareness of Javanese language in elementary schools: Exploring mother language teaching practices in Indonesia. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2202782>