

Inovasi Media Pembelajaran Scrapbook Aksawa untuk Belajar Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar

Akbar Al Masjid ^{a,1,*}, Monika Asti Widya Astuti ^{b,2}, Trisharsiwi ^{c,3}, Arya Dani Setyawan ^{c,3}

^a Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, 55165, Indonesia

^b Sekolah Dasar Don Bosco III, Cikarang, 17750, Indonesia

^c PGSD, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, 55167, Indonesia

¹ almasjida@ustjogja.ac.id; ² monika.asti.w.a@gmail.com; ³ trisharsiwi@ustjogja.ac.id ³ aryadanisetyawan@ustjogja.ac.id

* Corresponding Author



Received 27 September 2024 ; accepted 27 October 2024; published 31 October 2024

ABSTRAK

Bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib di sekolah dari tingkat dasar sampai menengah yang diberlakukan di Jawa Tengah, Jawa Timur dan DIY. Namun pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa bagi sebagian anak dianggap sulit. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di beberapa SD di Jateng dan DIY diketahui hampir 90% siswa mengalami kesulitan membaca maupun menulis menggunakan aksara Jawa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dimaksudkan memberikan salah satu alternatif solusi melalui pengembangan media pembelajaran berupa *Scrapbook Aksawa* agar siswa lebih termotivasi untuk belajar aksara Jawa. Penelitian ini menggunakan desain *research and development (RnD)* dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru sekolah dasar di Jateng dan DIY. Penilaian kelayakan media divalidasi oleh ahli materi dan validator ahli media, serta praktisi guru kelas sekaligus sebagai guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menghasilkan produk yakni berupa media *Scrapbook Aksawa*. Berdasarkan penilaian *ekspert*, praktisi dan respon siswa, media *Scrapbook Aksawa* dapat dinyatakan sangat layak digunakan untuk media belajar aksara Jawa di SD dengan rerata skor 92,41 dengan kriteria sangat baik. Simpulan penelitian ini, media *scrapbook aksawa* dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk membantu siswa belajar membaca dan menulis aksara Jawa.

Innovation of Aksawa Scrapbook Learning Media to Learn Javanese Script for Elementary School Students

ABSTRACT

Javanese language is a compulsory local content in schools from primary to secondary level in Central Java, East Java and Yogyakarta. However, Javanese language lessons, especially Javanese script material for some children, are considered difficult. Based on the results of a survey conducted in several elementary schools in Central Java and Yogyakarta, it is known that almost 90% of students have difficulty reading and writing using Javanese characters. Based on these problems, this research is intended to provide an alternative solution through the development of learning media in the form of Aksawa Scrapbook so that students are more motivated to learn Javanese script. This study uses a research and development (R&D) design with the ADDIE model which consists of analysis, design, development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects in this study are students and teachers of elementary schools in Central Java and Yogyakarta. The media feasibility assessment was validated by material experts and media expert validators, as well as classroom teacher practitioners as well as Javanese language teachers. The data collection technique uses observation, interviews and questionnaires. Data analysis techniques use

KATA KUNCI

Inovasi Media
Scrapbook
Aksara Jawa
Keterampilan membaca
Keterampilan menulis

KEYWORDS

Media Innovation
Scrapbook
Javanese script
Reading skills
Writing skills

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



qualitative and quantitative data analysis. The results of this research resulted in a product, namely in the form of Aksawa Scrapbook media. Based on the assessment of experts, practitioners and student responses, the Aksawa Scrapbook media can be declared very feasible to be used for Javanese script learning media in elementary school with an average score of 92.41 with very good criteria. The conclusion of this study is that the script scrapbook media is declared feasible and effective to be used to help students learn Javanese reading and writing skills.

1. Pendahuluan

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 (2014, hlm. 3) dijelaskan bahwa muatan lokal merupakan sebuah mata pelajaran yang di dalamnya memuat potensi dan keunikan lokal suatu daerah. Salah satu muatan lokal wajib pembelajaran di sekolah dasar adalah bahasa Jawa. Latifah (2019) menjelaskan bahwa tujuan utama dari pelaksanaan pembelajaran muatan lokal adalah agar siswa mampu menghargai kebudayaan yang dimiliki salah satunya aksara Jawa. Hal ini menjadi upaya untuk mewariskan dan melestarikan kebudayaan Jawa kepada generasi penerus supaya tidak kehilangan kekayaan intelektual budaya Jawa. Dewantara (2013) menyatakan upaya pelestarian kebudayaan melalui Tri-Kon (konsentris, konvergen, dan kontinyu). Hal itu dimaksudkan pengajaran dan pendidikan itu hendaknya berpusat pada kebudayaan sendiri namun tetap beradaptasi dengan perkembangan zamannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, agar tujuan pembelajaran muatan lokal dapat tercapai, maka diperlukan peran aktif guru dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, efektif, serta menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran (Setyowati et al., 2021).

Hasil angket maupun wawancara yang telah dilakukan kepada sejumlah guru dan siswa sekolah dasar di Jawa Tengah (Jateng) dan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, hampir 90% siswa mengalami kesulitan belajar aksara Jawa, baik membaca maupun menulis aksara Jawa.

Selain itu, hasil observasi yang dilakukan di beberapa SD di Jawa Tengah dan DIY (SDN Mungkid 1, Magelang Jawa Tengah, SDN Muncar, Temanggung Jawa Tengah, dan SDN Kotagede 4, Yogyakarta, DIY) menunjukkan bahwa beberapa guru rata-rata masih menggunakan metode konvensional (ceramah) pada saat mengajar materi aksara Jawa dan beberapa sudah memanfaatkan media seperti video pembelajaran dan poster aksara Jawa. Masih sangat langka, guru yang kreatif mengembangkan media pembelajaran untuk siswanya belajar aksara Jawa. Diketahui, pada saat awal penggunaan media tersebut, siswa tertarik, bersemangat, serta menjadi lebih fokus dalam belajar. Akan tetapi, dikarenakan hanya menggunakan media yang terbatas, lama kelamaan siswa pun merasa jenuh dan bosan mengikuti pembelajaran aksara Jawa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa agar termotivasi belajar aksara Jawa. hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Febrita & Ulfah (2019) dan Mashuri (2019) menyatakan bahwa melalui penggunaan media dapat menarik minat, perhatian, serta motivasi siswa dalam belajar sehingga materi dapat tersampaikan secara tepat dan berdaya guna. Selain itu, melalui penggunaan media siswa mampu berpikir secara konkret. Hal ini dikarenakan siswa mendapatkan pengalaman nyata karena secara langsung mengamati bahkan menggunakan media tersebut dalam belajar (Pitarto, 2018). Sehingga tercipta suasana baru dalam belajar, yakni suasana yang menyenangkan dan bervariasi karena siswa tidak hanya duduk dan diam menyimak penjelasan guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media *scrapbook*.

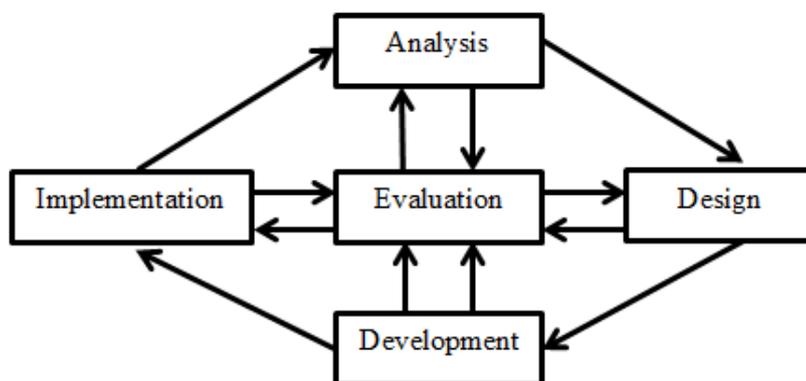
Scrapbook merupakan salah satu buku penunjang pembelajaran yang berbeda dengan buku pada umumnya (Wardhani, 2018). Di dalamnya terdapat catatan kecil berisi quotes, puisi, gambar, dan lain sebagainya yang ditempel dengan kertas dan model yang unik sehingga membentuk sebuah karya seni yang kreatif dan menarik, Rahmawanti dkk., (2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, Hijjah & Bahri (2021) menjelaskan bahwa *scrapbook* adalah album yang di dalamnya memuat gambar-gambar yang

dilengkapi dengan keterangan penjelasan dibawahnya, yang dirancang sedemikian rupa dengan memadukan ilustrasi, warna, serta pilihan huruf dan tulisan yang disesuaikan dengan kesukaan siswa. Dapat disintesis *scrapbook* adalah sebuah media cetak berupa buku yang dibuat dengan memanfaatkan potongan kertas, gambar, tulisan, dan lain sebagainya yang ditempel secara kreatif dengan memadukan berbagai unsur warna sehingga menghasilkan nilai estetika. Berdasarkan hal permasalahan yang dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media *scrapbook Aksawa* untuk pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar”.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan di sini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Zakariah dkk., (2020) menyatakan bahwa *R&D* bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dari Dick and Carry (1996) dalam merancang system pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Rayanto, 2020). Puspasari (2019) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan penelitian yang dianggap lebih logis, rasional. Oleh karena itu, model ADDIE ini dapat digunakan sebagai alternatif pengembangan produk yang meliputi strategi, model, metode, media pembelajaran, serta pengembangan bahan ajar.

Adapun tahapan model pengembangan ADDIE dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 1 diagram model ADDIE

Subjek penelitian ini meliputi siswa dan guru sekolah dasar (SD) di daerah Jawa tengah dan DIY. Adapun yang digunakan sampel SD untuk penelitian ini yaitu SDN Mungkid 1, Magelang Jawa Tengah, SDN Muncar, Temanggung Jawa Tengah, dan SDN Kotagede 4, Yogyakarta, DIY.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakupi teknik observasi, wawancara dan angket. Teknik observasi digunakan saat pengambilan data awal (studi pendahuluan) dan saat tahap implementasi produk. Observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan di kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi penggunaan *Scrapbook Aksawa* dalam pembelajaran bahasa Jawa, kemampuan siswa dan guru dalam menggunakan media, serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Wawancara dilakukan kepada responden guru untuk mendapatkan informasi terkait media pembelajaran apa yang dibutuhkan dan cocok untuk mengajarkan siswa belajar aksara Jawa. Angket digunakan untuk mendapatkan penilaian/validasi dan masukan dari expert/ ahli materi, ahli media, praktisi/ guru pengajar bahasa Jawa, dan respon siswa atas penggunaan media *scrapbook aksawa*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif untuk menghitung data skor dari angket yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli media, serta angket penilaian guru. Adapun penskoranya menggunakan skala likert.

Tabel 1. Skala penyekoran.

Keterangan	Skor
Sangat baik/ sangat sesuai	5
Baik/ sesuai	4
Cukup baik/ cukup sesuai	3
Kurang baik/ kurang sesuai	2
Sangat kurang	1

Setelah validator maupun responden mengisi angket, kemudian data di analisis menggunakan perhitungan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase data angket

f = frekuensi / jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan tersebut nantinya akan berupa skor penilaian berbentuk persentase. Skor tersebut digunakan untuk menilai layak tidaknya media *Scrapbook* Aksawa. Novianti & Susilowibowo (2015, hlm. 47) menjelaskan bahwa kriteria kelayakan media *Scrapbook* Aksawa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. kriteria interpretasi kelayakan media

Nilai	Kualifikasi/ Kriteria interpretasi
$80\% < X \leq 100\%$	Sangat layak/ Sangat baik
$60\% < X \leq 80\%$	Layak/ Baik
$40\% < X \leq 60\%$	Cukup Layak/ Cukup
$20\% < X \leq 40\%$	Tidak layak/ kurang
$0\% < X \leq 20\%$	Sangat tidak layak/ sangat kurang

Teknik analisis data kualitatif untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan data hasil wawancara dan observasi, serta masukan/komentar yang diberikan oleh validator maupun responden.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa produk Pengembangan Media *Scrapbook* Aksawa pada Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD Negeri Mungkid 1 Kabupaten Magelang, SDN Muncar, Temanggung Jawa Tengah, dan SDN Kotagede 4, Yogyakarta, DIY. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media *Scrapbook* Aksawa dalam materi aksara Jawa. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5

tahapan yakni *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation* yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

3.1.1. Analisis (*Analysis*)

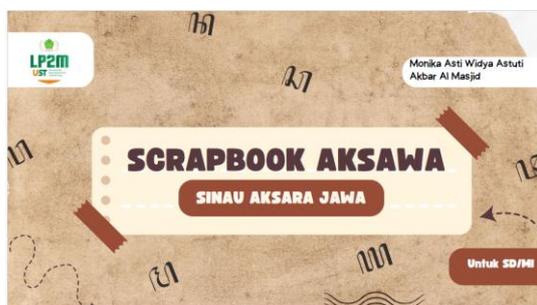
Tahap analisis ini merupakan studi pendahuluan yang menjadi landasan peneliti untuk mengembangkan produk yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran aksara Jawa. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dan angket kebutuhan dengan tujuan untuk menggali data analisis kebutuhan, karakteristik siswa, serta analisis kebutuhan media. Berdasarkan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang menyukai pelajaran bahasa Jawa. Siswa cenderung menyukai dan mudah dalam memahami pelajaran bahasa Jawa pada materi-materi tertentu seperti materi wayang dan tembang dolanan. Akan tetapi untuk materi aksara Jawa siswa cenderung masih merasa kesulitan, karena dalam materi ini siswa harus menghafal dan memahaminya agar dapat membaca sekaligus mengimplementasikannya dalam bentuk tulisan secara tepat. Ketika belajar dengan materi tersebut siswa mudah merasa bosan, tidak tertarik, dan tidak memahami materi yang guru sampaikan.

Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru belum pernah membuat media pembelajaran sendiri dan hanya memanfaatkan media yang tersedia di sekolah yakni poster dan video pembelajaran. Dikarenakan penggunaan media yang sama dilakukan secara berulang, siswa pun merasa mudah jenuh dan bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah media yang dapat digunakan oleh siswa sebagai alat bantu belajar agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk yakni berupa media *Scrapbook* Aksawa yang dapat digunakan belajar aksara Jawa untuk anak sekolah dasar. *Scrapbook* Aksawa merupakan media pembelajaran berupa buku tempel yang berisikan materi tentang aksara Jawa nglegena beserta dengan sandhgangannya. Selain itu, *Scrapbook* Aksawa juga dilengkapi dengan latihan membaca dan menulis aksara Jawa, 3 jenis latihan soal, soal evaluasi, pengayaan, serta *puzzle* yang dapat digunakan siswa untuk belajar aksara Jawa dengan mudah. Melalui media tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa dalam belajar, meningkatkan minat, perhatian, serta motivasi belajar siswa.

3.1.2. Disain (*Design*)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan konsep produk media *Scrapbook* Aksawa. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan membuat konsep ataupun desain media *Scrapbook* Aksawa yang meliputi isi materi, desain *layout* buku, pemilihan gambar yang sesuai, kesesuaian warna, serta pemilihan huruf dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Adapun cuplikan tampilan desain dari media *Scrapbook* Aksawa adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Sampul depan



Gambar 3. Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran



Gambar 4. Petunjuk belajar



Gambar 5. Materi membaca aksara Jawa



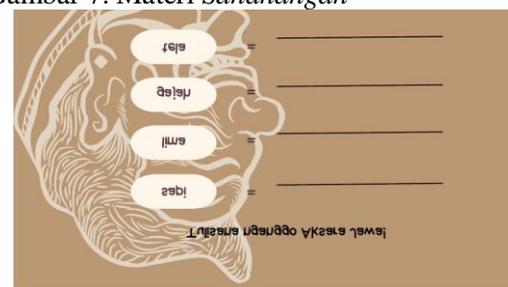
Gambar 6. Materi menulis aksara Jawa



Gambar 7. Materi Sandhangan



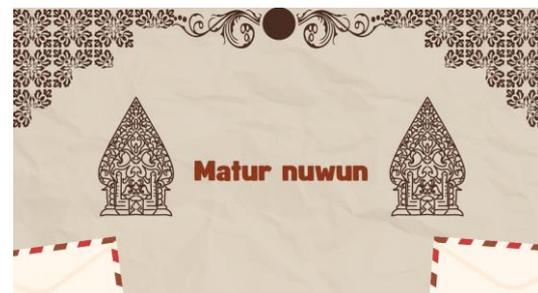
Gambar 8. Latihan membaca



Gambar 9. Latihan menulis



Gambar 10. Latihan mach matching



Gambar 11. Sampul belakang

3.1.3. Pengembangan (Development)

Tahap *development* (pengembangan) dilakukan proses mencetak media *Scrapbook* Aksawa. Setelah produk dicetak dapat dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta dilakukan kegiatan penilaian oleh guru kelas.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase skor
1.	Pembelajaran	4.5	90%
2.	Isi materi	4.5	90%
3.	Kelengkapan materi	4.5	90%
4.	Umpan balik	5	100%

5.	kebahasaan	4.5	90%
Jumlah presentase skor yang diperoleh		460%	
Rata-rata skor		92%	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah 92% dengan kualifikasi **sangat baik**.

Setelah dilakukan kegiatan validasi oleh ahli materi, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase skor
1.	Pemilihan bahan pembuatan media	5	100%
2.	Desain	4.6	92%
3.	Umpan balik	5	100%
Jumlah Presentase Skor yang Diperoleh		292%	
Rata-rata Skor		97.3%	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah 97.3% dengan kualifikasi **sangat layak**.

3.1.4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan *implementation* dilakukan dengan menerapkan media *Scrapbook* Aksawa pada pembelajaran membaca siswa kelas III SD. Tahapan ini dimaksudkan untuk melakukan uji coba produk terhadap stakeholder/pengguna yakni guru dan siswa. Berikut merupakan hasil angket praktikabilitas media *scrapbook aksawa* siswa terhadap penggunaan media *scrapbook aksawa*.

Tabel 5 Hasil Penilaian Praktisi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Presentase skor
1.	Pembelajaran	5	100%
2.	Isi materi	5	100%
3.	Kelengkapan materi	5	100%
4.	Umpan balik	5	100%
5.	Kebahasaan	5	100%
6.	Pemilihan bahan pembuatan media	4.5	90%
7.	Desain	4.6	92%
Jumlah presentase skor yang diperoleh		682%	
Rata-rata skor		97.5%	

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh guru adalah 97.5% dengan kualifikasi **sangat menarik**.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor	Presentase skor
1.	Kemudahan penggunaan media	4.25	84%
2.	Kejelasan dan kemudahan petunjuk	3.71	74%
3.	Kemudahan pemahaman materi	4	80%
4.	Kemudahan pemahaman soal	4.3	86%
5.	Kejelasan ilustrasi/ petunjuk	4.1	82%
6.	Kemenarikan bentuk, warna, dan tampilan	4	80%
7.	Peningkatan minat dan motivasi belajar	4.7	94%
Jumlah presentase skor yang diperoleh			580%
Rata-rata skor			82.85%

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap media *Scrapbook* Aksawa adalah 82.85% dengan kriteria **sangat baik**.

3.1.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilakukan uji coba menggunakan media *Scrapbook* Aksawa pada pembelajaran membaca aksara Jawa untuk siswa kelas III SD, dapat diketahui bahwa siswa terlihat lebih bersemangat dalam belajar materi aksara Jawa. Siswa berantusias dalam mengerjakan setiap aktivitas yang terdapat dalam *Scrapbook* Aksawa baik dari kegiatan membaca, menulis, hingga mengerjakan soal-soal yang sudah disediakan.

Keantusiasan siswa ini terlihat ketika siswa saling berebut dalam mengerjakan setiap aktivitas yang terdapat dalam *Scrapbook* Aksawa. Siswa saling berebut serta enggan untuk bergantian dengan temannya ketika belajar dengan menggunakan media *Scrapbook* Aksawa. Maka berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* Aksawa memberikan semangat serta daya tarik tersendiri bagi siswa dalam belajar materi aksara Jawa.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *scrapbook* dengan nama *Scrapbook* Aksawa. Media *scrapbook* dipilih sebagai media yang dikembangkan sebagai implementasi dari hasil wawancara serta analisis kebutuhan yang sudah dilakukan dengan memperhatikan karakteristik serta gaya belajar siswa SD (Al Masjid & Arief, 2016). Ryatanti dkk., (2024, hlm. 11661) mengemukakan bahwa penggunaan media *scrapbook* dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini karena *scrapbook* sudah berisikan gambar, foto, serta penjelasan materi yang disusun secara menarik dan kreatif sehingga dapat memberikan gambaran langsung serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Cholifah & Fauziah, 2021). Hal ini juga didukung oleh penelitian Syahrums (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Indonesia. Media *scrapbook* sangat memengaruhi hasil belajar siswa, baik dalam hal menulis maupun berbicara. Siswa terlihat sangat terlibat dalam kegiatan belajar kelompok yang menggunakan metode pembelajaran *Scrapbook*.

Scrapbook Aksawa ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Wulandari & Mudinillah (2022) menjelaskan bahwa *canva* merupakan sebuah aplikasi yang mampu menyediakan ruang bagi pendidik dalam melakukan eksplorasi serta mengembangkan daya kreativitasnya dalam merancang media pembelajaran yang menarik, efektif, efisien, serta dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian Hayati (2022) aplikasi *canva* menjadi salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif yang memanfaatkan aplikasi

digital yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan di abad ini. Oleh karena itu, berdasarkan paparan penjelasan tersebut canva merupakan aplikasi pilihan yang tepat digunakan dalam perancangan media *Scrapbook* Aksawa karena mampu menyajikan berbagai elemen menarik serta memiliki tampilan yang mudah dipahami serta mudah dalam penggunaannya.

Setelah dilakukan kegiatan merancang dan mencetak media *Scrapbook* Aksawa, kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta penilaian oleh guru kelas III SD. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 92% dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini karena materi yang disajikan dalam *Scrapbook* Aksawa disusun secara lengkap, runtut, dan berkesinambungan, sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran di kelas III SD, serta disusun dengan bahasa yang komunikatif, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Amalina (2020) menyatakan hasil validasi media *scrapbook* memiliki kategori sangat baik sekali dengan skor lebih dari 85%, hasil uji efektivitas pada penelitiannya melalui uji-t didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,1704 > 2,8273$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Simpulannya media *scrapbook* efektif meningkatkan aktivitas dan antusias siswa dalam pembelajaran.

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 97.3% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil penilaian/validasi media *scrapbook* juga diperoleh pada kriteria “sangat baik” pada penelitian Suryani dan Sunarti (2021) yang diperoleh hasil penilaian *expert* mendapat kriteria sangat baik proses pembelajaran dianggap efektif berdasarkan nilai rata-rata pretest 66,3 dan posttest 89,1, dan hasil uji *paires sample t* pada nilai diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dapat dinyatakan media *scrapbook* efektif. Media *Scrapbook* Aksawa memiliki desain yang menarik, baik dari segi pemilihan warna, *font* (huruf), hingga penggunaan gambar-gambar yang mendukung dan sesuai dengan konteks materi. Ryatanti dkk., (2024, hlm. 11661) menyatakan bahwa pemilihan dan perancangan desain yang dilakukan semenarik mungkin dapat meningkatkan semangat, membantu siswa dalam mengingat materi, serta memberikan kesan tersendiri bagi siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan nama *Scrapbook* Aksawa yang dapat digunakan pada pembelajaran membaca aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar. Adapun tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media *Scrapbook* Aksawa sebagai berikut: a) tahap analisis; b) tahap perancangan; c) tahap pengembangan; d) tahap implementasi; dan e) tahap evaluasi.

Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 92% dan hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 97.3%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat layak Selain itu, hasil penilaian guru memperoleh skor sebesar 97.5%. Hasil tersebut menunjukkan kualifikasi menarik. Serta hasil angket respon siswa dapat diketahui bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media *Scrapbook* Aksawa, yakni dengan perolehan skor sebesar 82.85%. Hal tersebut juga terlihat dari observasi yang telah dilakukan terlihat siswa sangat tertarik, bersemangat, dan tertantang dalam mengikuti hingga menyelesaikan berbagai aktivitas yang terdapat dalam media *Scrapbook* Aksawa.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) yang telah memberikan hibah pendanaan penelitian untuk kami sehingga kami dapat melaksanakan penelitian ini dan memplikasikan hasil penelitian ini.

Referensi

- Al Masjid, A., & Arief, A. (2016). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa pada siswa kelas 5 SD Negeri Blimbing 4. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1).
- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. ., 1(5), 468–478.
- Cholifah, T. N., & Fauziah, W. N. (2021). Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 185–194.
- Dewantara, K. H. (2013). *Ki Hadjar Dewantara (Jilid 1 Pendidikan): Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: UST Press dan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8–15.
- Hijjah, N., & Bahri, S. (n.d.). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai*.
- 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.010.15>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Mudinillah, A. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DI SD 03 KOTO PULAI: KineMaster Application in Creating Learning Videos at SD 03 Koto Pulai. *Jurnal Teknodik*, 183–198.
- Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1–9.
- Pitarto, E. (2018). *Mengenal Aksara Jawa dengan Metode AMBAR*. Komunitas Wedangjae.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Setyowati, N. A., Yustiana, S., & Ulia, N. (2021). Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(1), 23.

- Suryani, K. A., & Sunarti, S. (2021). Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT AL-Umar Ngargosoka Srumbung Magelang. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 29–33.
- Syahrum, S., Sastrio, T. B., & Purnamasari, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 2(02).
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 124–130.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, action research, research and development (R&D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.