

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AKSARA
LAMPUNG BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA DAN MENULIS SISWA
SEKOLAH DASAR**

Tesis

Oleh

Andi Aryandi
2323053019



**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AKSARA
LAMPUNG BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA DAN MENULIS SISWA
SEKOLAH DASAR**

Oleh :
Andi Aryandi

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

**Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AKSARA LAMPUNG BERBASIS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

ANDI ARYANDI

Masalah dalam penelitian ini adalah sangat kurangnya keterampilan membaca dan menulis aksara Lampung siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu aksara Lampung yang layak dan praktis, serta efektif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), Penelitian ini mengacu pada model *ADDIE*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III UPTD SDN 1 Punduh Pedada. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar wawancara, kuesioner dan angket . 1) Hasil rata-rata akhir dari rerata validasi ahli media sebesar 3,57 dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 3 dengan kriteria layak. 2) Hasil uji kepraktisan meliputi aspek keterlaksanaan pembelajaran sebesar 83,68% dengan kriteria sangat tinggi, pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran sebesar 83,612 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa dalam pembelajaran di atas 80% yang artinya sangat baik dan angket respon siswa diperoleh sangat setuju sebesar 74,4%. 3) Efektifitas penggunaan media kartu aksara Lampung dengan *N-gain* sebesar 0,6742 dengan kriteria cukup efektif. 4) Proses pengembangan media kartu aksara Lampung ini meliputi: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Kata Kunci: Kartu Aksara Lampung, Model *Teams Games Tournament*, Keterampilan Membaca, Keterampilan Menulis.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR LAMPUNG SCRIPT CARDS BASED ON THE TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL (TGT) MODEL TO IMPROVE STUDENTS' READING AND WRITING SKILLS OF STUDENTS ELEMENTARY SCHOOL

By

ANDI ARYANDI

The problem in this study is the lack of reading and writing skills of Lampung script of elementary school students. This research aims to produce learning media for Lampung script cards that are feasible, practical, and effective based on Teams Games Tournament (TGT) to improve reading and writing skills of elementary school students. This research is a type of Research and Development (R&D) research, this research refers to the ADDIE model. The sample in this study were third grade students of UPTD SDN 1 Punduh Pedada. The instruments used in this research are interview sheets, questionnaires and questionnaires. 1) The final average results of the media expert validation average of 3.57 with very feasible criteria, and linguists obtained a score of 3 with feasible criteria. 2) The results of the practicality test include aspects of learning implementation of 83.68% with very high criteria, teacher observations in managing learning of 83.612 with very good categories, student activities in learning above 80% which means very good and student response questionnaires obtained strongly agree by 74.4%. 3) The effectiveness of using Lampung script card media with N-gain of 0.6742 with moderately effective criteria. 4) The process of developing Lampung script card media includes: analysis, design, development, implementation and evaluation.

Keywords: Lampung Script Cards, Teams Games Tournament Model, Reading Skills, Writing Skills.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KARTU AKSARA LAMPUNG BERBASIS MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
DAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Andi Aryandi**

No. Pokok Mahasiswa : 2323053019

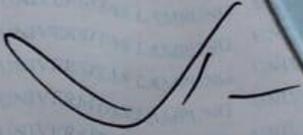
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

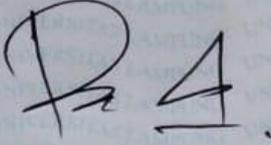
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



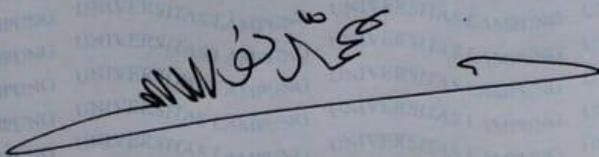
1. Komisi Pembimbing


Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002


Dr. Ryzal Perdana, M.Pd.
NIP 19921109 202321 1 023

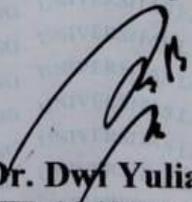
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



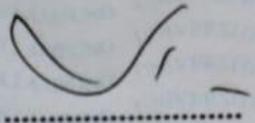
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

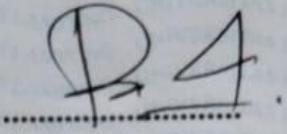
Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD

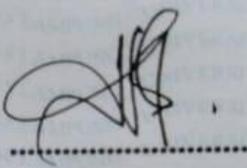

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

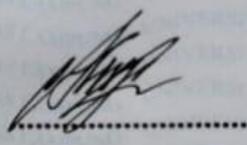
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

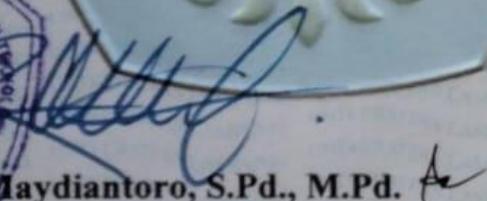
Ketua : Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. 

Sekretaris : Dr. Ryzal Perdana, M.Pd. 

Penguji Anggota 1. Dr. Nurhanurawati, M.Pd. 

2. Dr. Apri Wahyudi, M.Pd. 

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. 
NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si
NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis : 11 April 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Aryandi
NPM : 2323053019
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Aksara Lampung Berbasis Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar” merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik,
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung (Unila).

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan ketidakbenaran saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, April 2025
Pembuat pernyataan,



Andi Aryandi
NPM 2323053019

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Andi Aryandi dilahirkan di Baturaja Kecamatan Punduh Pedada 08 Februari 1985, sebagai anak keenam dari pasangan Bapak Abdul Majid dan Ibu Zaidah. Penulis menikah dengan Rita Seprida Sari, S.Pd., dan telah memiliki anak bernama Annisa Ronaa Azzahra dan Muhammad Barra Malik El-Azzam.

Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri Banding Agung Punduh Pedada pada tahun 1998, SMP Negeri 5 Padang Cermin pada tahun 1998 dan lulus pada tahun 2001. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2001 dan lulus pada tahun 2004. Tahun 2004 penulis melanjutkan Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Kimia Universitas Lampung tahun 2004 dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun 2023 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada program pasca sarjana program studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung. Penulis melaksanakan penelitian di UPTD SDN 1 Punduh Pedada Kecamatan Punduh Pedada, Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung.

MOTTO

“Gunakan waktu dengan bijak, Pastilah kita termasuk orang-orang yang tidak merugi.”

(QS. Al-‘Ashr: 1-3)

“Sebaik-baik manusia itu yang bermanfaat bagi manusia lain”

(HR. Thabrani)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa syukur, terhadap segala nikmat yang Allah SWT berikan. Shalawat serta salam selalu terucap kepada rasulullah SAW. Karya ini aku persembahkan sebagai tanda cinta kasihku kepada:

Kedua orang tuaku

Ayahanda Abdul Majid dan Ibunda Zaidah

dan kedua mertuaku Ayahanda Hatta (Alm) dan Ibunda Tin Baiduri yang selalu memberikan dukungan materil maupun moril selama menempuh pendidikan, yang selalu menyayangi dan selalu mendo'akan keberhasilanku demi tercapainya cita-citaku.

Istriku Tercinta dan Anak-anakku

Istriku Rita Seprida Sari, S.Pd. yang selalu memahami serta memberikan kesempatan dan dukungan kepada saya. Anak-anakku Annisa Ronaa Azzahra dan Muhammad Barra Malik El-Azzam yang selalu memahami serta memberikan dukungan kepada saya bisa sampai dititik ini.

Abang dan Kakakku

Abang idrus, kakak Zulaida, Hirnayana, dan heru Rudini beserta keluarganya atas do'a dan dukungannya menuju keberhasilan ini.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Aksara Lampung berbasis Teams games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan studi.
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan petunjuk kepada peneliti serta memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini,
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai dosen penguji 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran dan nasehat selama proses penyelesaian tesis ini dengan sabar.

7. Dr. Ryzal Perdana, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran dan nasehat serta menjadi sosok berintegritas dalam mengajar, membantu berproses dari awal perkuliahan sampai penyelesaian tesis ini.
8. Dr. Nurhanurawati, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, saran dan nasehat selama proses perkuliahan sampai penyelesaian tesis ini.
9. Dr. Apri Wahyudi, M.Pd. yang telah bersedia memberikan bimbingan, dan bantuannya selama proses perkuliahan dan tugas akhir ini.
10. Dr. Leo Charlie, M.Pd. Validator ahli media yang telah memberikan sumbang saran dan perbaikan pada instrumen ahli media tesis ini.
11. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd. Validator ahli bahasa yang telah memberikan sumbang saran dan perbaikan pada instrumen ahli bahasa tesis ini.
12. Dr. Bayu Saputra, M.Pd. selaku rekan sejawat yang telah membantu saya dalam berproses dengan baik menempuh pendidikan ini.
13. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
14. Saudaraku Muhammad Nazali Ramadhan Hafild, M.Pd. atas semua bantuan dari awal perkuliahan sampai pada penulisan tesis ini.
15. Saerah, S.Pd.SD. selaku kepala UPTD SDN 1 Punduh Pedada atas kesedian menjadi tempat penelitian dan dukungannya kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini.
16. Seluruh rekan-rekan guru UPTD SDN 1 Punduh Pedada, Ibu Susminah, S.Pd.SD., Sulistianingsih, S.Pd.SD., Wasimin, S.Pd.SD., Suci Fitriana, S.Pd., Elyana, S.Pd., Arief Yulianto, S.Pd., Salamah, S.Pd., Pariyatin, Rohmawati, S.Pd., Muzammil, S.Pd., Feki Chandra, S.Pd., dan Meriyanto, S.Pd. atas pengertian dan motivasinya selama penulis menempuh pendidikan.
17. Anggota “The Burjo”, Narhendi, Fitri handayani, Frianka, Emilia Sari, Cahya, Tiya, Dea andini, Shella, Yoga Gemoy atas semua dukungan, pengertian, bantuan dan kasih sayangnya.
18. Seluruh rekan-rekan Angkatan 2023 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.

19. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, April 2025
Peneliti,

Andi Aryandi
NPM 2323053019

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.2 Aksara Lampung	15
2.2.1 Sejarah Aksara Lampung	15
2.2.2 Perkembangan Aksara Lampung.....	16
2.2.3 Aksara Lampung	17
2.3 Model Pembelajaran.....	20
2.4 <i>Teams Games Tournament</i>	22
2.4.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	24
2.4.2 Sintak Model Pembelajaran TGT	28
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT	30
2.5 Strategi pembelajaran Bahasa	32
2.5.1 Strategi Pembelajaran Membaca	32
2.5.2 Strategi Pembelajaran Menulis.....	34
2.6 Kerangka Pikir Penelitian	35
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	37
3.2 Prosedur Penelitian.....	38
3.3 Tempat dan Waktu	41
3.4 Instrumen Penelitian.....	42

3.5 Teknik Analisis Data	43
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Tabulasi Data.....	49
4.1.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	49
4.1.1.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	51
4.1.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	52
4.1.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	58
4.1.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	63
4.1.2 Reduksi Data Penelitian	64
4.1.2.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	64
4.1.2.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	64
4.1.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	65
4.1.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	73
4.1.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	80
4.2 Pembahasan.....	81
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	94
5.2 Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1 Hasil tes membaca dan menulis siswa	3
3. 1 Klasifikasi Kelayakan Produk.....	44
3. 2 Kriteria Tingkat Keterlaksanaan	45
3. 3 Klasifikasi Efektivitas Media Pembelajaran	46
3. 4 Klasifikasi Validitas Butir Soal.....	47
3. 5 Klasifikasi reliabilitas instrumen	48
4. 1 Hasil Uji Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa	50
4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	52
4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	53
4. 4 Hasil Validasi soal <i>Pretest</i>	55
4. 5 Hasil Validasi soal <i>Posttest</i>	55
4. 6 Hasil Uji reliabilitas Soal <i>Pretest</i>	56
4. 7 Hasil Uji Reliabilitas Soal <i>Posttest</i>	57
4. 8 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	58
4. 9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	59
4. 10 Hasil Observasi Kemudahan Pengelolaan Pembelajaran.....	60
4. 11 Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Kartu Aksara Lampung	62
4. 12 Hasil Uji N-Gain	63
4. 13 Hasil Validasi Ahli Media.....	69
4. 14 Hasil Validasi Ahli Bahasa	70
4. 15 Hasil Validasi soal <i>Pretest</i>	70
4. 16 Hasil Validasi soal <i>Posttest</i>	71
4. 17 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pretest</i>	72
4. 18 Hasil Uji Reliabilitas <i>Posttest</i>	73
4. 19 Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran	75
4. 20 Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.....	75
4. 21 Analisis Kemampuan Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran.....	76
4. 22 Uji Normalitas.....	78
4. 23 Hasil <i>Uji-t</i>	79
4. 24 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Huruf Aksara Lampung Terbaru	19
2.2 Anak Huruf/ <i>anak Sughat</i> Dalam Aksara Lampung	19
2.3 Tanda Baca Dalam Aksara Lampung	20
2.4 Kerangka Pikir Penelitian	36
3.1 Bagan Pengembangan ADDIE	38
4.1 Grafik Analisis Hasil Angket Respon Siswa.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Profil Sekolah	102
2. Lembar Kuesioner Penelitain Pendahuluan	104
3. <i>Story Board</i>	109
4. Lembar Validasi Ahli Media	113
5. Lembar Validasi Ahli Bahasa	117
6. Analisis Soal <i>Pretest</i> dan <i>postest</i>	123
7. Hasil analisis Reliabilitas	127
8. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	131
9. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	143
10. Lembar Observasi Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran	149
11. Lembar Angket Respon Peserta Didik	161
12. Rekap Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Siswa	205
13. Hasil analisis <i>N-Gain</i>	206
14. Hasil analisis Normalitas	207
15. Hasil analisis <i>t-test</i>	210
16. Modul Ajar	211
17. Produk Media Pembelajaran Kartu Aksara Lampung	259
18. Foto Kegiatan Penelitian	267
19. Soal-soal	270
20. Surat Penunjukan Pembimbing	274
21. Undangan Seminar Proposal	277
22. Surat Permohonan Menjadi Validator	278
23. Surat Izin Penelitian	280
24. Surat Balasan Penelitian	281
25. Undangan Seminar Hasil Penelitian	282
26. Undangan Ujian Komprehensif	283

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dan pembelajaran adalah dua konsep yang berbeda namun saling terkait. Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan dirancang dengan baik dalam menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar sehingga Siswa dapat dengan aktif mengasah potensi mereka. Tujuannya adalah agar mereka memiliki integritas spiritual dan moral, kontrol diri yang baik, kepribadian yang kuat, kecerdasan, akhlak yang luhur, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003). Pendidikan merujuk pada proses yang lebih luas yang melibatkan pengajaran, pembinaan, dan pengembangan individu secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga di luar lingkungan formal, dan melibatkan berbagai pihak, seperti guru, orang tua, dan masyarakat (Miarso, 2012).

Di sisi lain, pembelajaran merujuk pada dinamika interaksi antara Siswa, pendidik, dan sumber-sumber pengetahuan dalam suatu ruang edukatif (Depdiknas, 2003). Pembelajaran lebih spesifik dan merujuk pada proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru melalui pengalaman atau pengajaran (Arends, 2014). Pembelajaran adalah bagian dari pendidikan yang terjadi dalam konteks tertentu, seperti di dalam kelas atau dalam kegiatan tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman atau kemampuan Siswa. Oleh karena itu, pendidikan bersifat lebih luas, sementara pembelajaran lebih terfokus pada perubahan yang terjadi dalam diri Siswa akibat proses pendidikan itu sendiri.

Tantangan kemajuan pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya pengintegrasian nilai-nilai lokal dan kebudayaan ke dalam sistem pendidikan yang semakin global dan digital. Salah satu tantangan tersebut adalah pelestarian bahasa dan aksara daerah, termasuk aksara Lampung. Di tengah kemajuan teknologi yang pesat, pendidikan abad ke-21 tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga untuk membekali Siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan beradaptasi dengan perubahan zaman (Saavedra & Opfer, 2012). Namun, dalam konteks pelestarian budaya, termasuk aksara Lampung, kemajuan pendidikan seringkali lebih fokus pada pengajaran bahasa internasional dan teknologi, yang mengarah pada penurunan minat terhadap bahasa dan aksara daerah (Siregar, 2012).

Pentingnya kemampuan membaca dan menulis aksara Lampung dalam pendidikan abad ke-21 tidak hanya sebagai alat untuk mempertahankan warisan budaya, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan karakter dan identitas nasional. Melalui pengajaran aksara Lampung, generasi muda tidak hanya dapat memperdalam pengetahuan tentang budaya lokal mereka, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap kebudayaan bangsa yang kaya dan beragam. Dalam hal ini, pendidikan abad ke-21 harus mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam kurikulum yang memanfaatkan teknologi, agar aksara Lampung tetap relevan dan dapat diterima oleh generasi muda yang lebih akrab dengan media digital (Kurniawan, 2015). Oleh karena itu, penerapan aksara Lampung dalam pendidikan yang berbasis teknologi menjadi langkah strategis untuk memastikan bahwa identitas budaya lokal tidak tergerus oleh arus globalisasi.

Sarana dan prasarana yang memadai diperlukan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Lampung agar prosesnya berlangsung dengan mulus, teratur, serta dapat mencapai hasil efektif dan efisien. Para pengajar Bahasa Lampung berupaya beradaptasi dengan perubahan dalam sistem pendidikan, di mana salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pemanfaatan media dan platform edukatif selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu alat pendukung dalam pengajaran

bahasa Lampung adalah media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang efektif bagi pendidik dalam penyampaian materi ajar. Sesuai dengan kebijakan pemerintah, diharapkan para guru dapat menemukan dan menerapkan gagasan baru terkait dengan alat bantu mengajar seperti media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Ariyani dkk, 2023).

Siswa menerima pengenalan materi induk huruf (*kelabai sughat*) saat duduk di kelas satu, dan anak surat (*anak sughat*) telah didapatkan saat duduk di kelas dua. Pada kenyataannya, masih sangat banyak anak yang tidak mampu membaca dan menulis aksara Lampung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis kepada 42 orang siswa siswa kelas III, 37 orang siswa Kelas IV, 35 orang siswa kelas V, bahkan pada kelas enam sebanyak 40 orang siswa serta hasil mewawancarai guru yang mengajar di kelas III, IV, V dan VI di SD Negeri 1 Punduh Pedada sebanyak lima orang. Siswa sebanyak 154 orang yang merasa kesulitan atau kurang tertarik untuk mempelajari aksara Lampung dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian awal di atas kemudian diperluas sampel penelitiannya yaitu menganalisis hasil wawancara kepada siswa di tiga sekolah. Temuan uji tes membaca dan menulis Aksara Lampung yang diberikan kepada 100 Siswa di SDN 1 Punduh Pedada, SDN 2 Punduh Pedada dan SDN 3 Punduh Pedada juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan menulis Siswa sangat kurang.

Tabel 1.1: hasil tes membaca dan menulis siswa

No	Indikator	Jumlah total siswa (orang)	Jumlah capaian (orang)	Presentase (%)	Keterangan
1	Mengenal 20 Kelabai sughat	100	11	11%	Sangat Kurang
2	Mengenal anak sughat	100	8	8%	Sangat Kurang
3	Membaca Lampung Aksara	100	5	5%	Sangat Kurang
4	Menulis Lampung Aksara	100	5	5%	Sangat Kurang

Rendahnya kemampuan siswa kelas 3 sekolah dasar dalam membaca dan menulis aksara Lampung, yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti kurangnya materi ajar yang menarik dan model pembelajaran yang kurang inovatif, dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis kuesioner penelitian pendahuluan, lembar observasi identifikasi kesulitan membaca dan menulis aksara Lampung, wawancara untuk kepala sekolah, wawancara untuk guru kelas III, dan wawancara kepada kelas siswa III didapatkan fakta bahwa siswa pada zaman sekarang lebih senang menerima pembelajaran di kelas dengan suasana yang lebih menyenangkan, melalui permainan menggunakan media pembelajaran. Namun, guru belum dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan berbagai keadaan sekolah. Kepala sekolah juga mengakui bahwa sekolah belum dapat menghadirkan solusi tersebut dikarenakan di sekolah dasar tidak terdapat guru dengan kompetensi khusus yaitu guru mata pelajaran Bahasa Lampung sehingga Media pembelajaran yang digunakan di kelas kurang menarik dan akhirnya menghasilkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar. Akibatnya, pencapaian kompetensi membaca dan menulis aksara Lampung belum optimal. Dengan mempertimbangkan fakta ini, diperlukan suatu media dan metode pembelajaran yang bisa menggaet minat siswa sekaligus efektif meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka.

Media pembelajaran bisa berwujud cetakan atau audiovisual yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Media ini berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan edukatif yang ditetapkan oleh pendidik dan dibuat untuk memicu keaktifan serta fokus siswa selama proses belajar berlangsung. Media merupakan alat yang berfungsi untuk mengantarkan pesan dari pengajar kepada Siswa yang dapat membangkitkan proses berpikir, emosi, serta ketertarikan dan fokus siswa, sehingga dapat memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran (Nurfadhillah, 2021; Sadiman, 2010). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran kartu aksara Lampung.

Kartu aksara Lampung, sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang berbasis visual, dapat membantu siswa mengenali dan mengingat bentuk aksara dengan cara yang menyenangkan dan mudah diakses. Menurut Clark dan Mayer (2016), media visual seperti kartu pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa dan membantu mereka mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Kartu aksara Lampung, yang dilengkapi dengan gambar dan penjelasan mengenai makna atau pengucapan aksara tersebut, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih kontekstual dan relevan.

Selain itu, kartu aksara Lampung juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam kelompok kecil, yang mendorong partisipasi aktif mereka. Pembelajaran berbasis kartu dapat mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam pendekatan tradisional, karena siswa dapat menggunakan kartu tersebut untuk berbagai aktivitas menarik seperti permainan, kuis, atau latihan menulis (Suyanto, 2014). Dengan cara ini, siswa tidak hanya mempelajari aksara Lampung, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama mereka. Oleh karena itu, penggunaan kartu aksara Lampung sebagai media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam mempelajari aksara Lampung.

Selain media pembelajaran yang baik, juga dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dipilih dalam pembelajaran. Satu pendekatan dalam pengajaran yang diakui dapat memacu keterlibatan dan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan permainan yang bersifat edukatif. Dalam hal ini, Model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan. Model TGT kombinasi antara pembelajaran kooperatif dan pendekatan permainan yang menekankan pada kerjasama tim dan kompetisi sehat antar kelompok. Metode ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran belajar dan keberhasilan akademik siswa di berbagai bidang studi (Taniredja dkk., 2012).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui aktivitas permainan yang melibatkan kolaborasi dalam kelompok. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang kemudian berkompetisi dalam berbagai permainan atau kuis untuk memperoleh poin. Setiap kelompok berusaha untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas dengan benar, dan poin yang diperoleh dihitung untuk menentukan pemenang pada akhir sesi (Slavin, 2014). Model TGT sangat efektif untuk memfasilitasi pembelajaran aktif, karena setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi secara langsung dalam diskusi kelompok dan belajar dari teman sekelas mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Johnson & Johnson, 1999). Selain itu, TGT juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, karena kompetisi yang sehat dalam suasana yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan lebih fokus (Slavin, 2014). Oleh karena itu, model ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran bahasa dan budaya daerah, seperti bahasa Lampung, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menguatkan pemahaman mereka.

Melalui uraian di atas, pengembangan kartu aksara Lampung berbasis *Teams Games Tournament* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan kartu sebagai alat pembelajaran dipilih karena fleksibilitasnya dalam berbagai skenario pembelajaran dan kemampuannya untuk membantu siswa memvisualisasikan dan mengingat informasi secara lebih efektif. Dengan mengintegrasikan kartu aksara Lampung dalam model TGT, dihipotesiskan bahwa pembelajaran aksara Lampung akan menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Lampung siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Pengembangan Kartu aksara Lampung berbasis *Teams Games Tournament* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi keterampilan membaca dan menulis siswa kelas 3 sekolah dasar di gugus Melati kecamatan Punduh Pedada yaitu

meliputi SD Negeri 1, 2, dan 3 Punduh Pedada Kecamatan Punduh Pedada Kabupaten Pesawaran.

Karena alasan tersebut, penelitian ini memiliki signifikansi yang besar dan diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya mempertimbangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik siswa. Akhirnya, ini akan berkontribusi pada pengayaan media pembelajaran aksara daerah Lampung khususnya, serta strategi pembelajaran bahasa dan literasi pada umumnya, yang dapat diterapkan dalam kurikulum pendidikan di tanah air.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan kartu aksara Lampung berbasis *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Aksara Lampung siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah keefektifan kartu aksara Lampung berbasis *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Aksara Lampung siswa kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah proses pengembangan kartu aksara Lampung berbasis *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Aksara Lampung siswa Kelas III Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun alasan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengukur kevalidan dan kepraktisan kartu aksara Lampung berbasis *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Aksara Lampung siswa kelas III Sekolah Dasar
2. Mengukur keefektifan kartu aksara Lampung berbasis *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Aksara Lampung siswa kelas III Sekolah Dasar

3. Mendeskripsikan proses pengembangan kartu aksara Lampung berbasis *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Aksara Lampung Siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pendidikan

Penelitian ini bertujuan untuk memberi kontribusi yang bermanfaat bagi praktik pengajaran di Sekolah Dasar, melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif serta memastikan bahwa budaya lokal, yaitu aksara Lampung, dapat terus dilestarikan dalam proses pembelajaran sekolah dasar.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mendapatkan manfaat dalam bentuk peningkatan kemampuan khususnya membaca dan menulis aksara Lampung, serta peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk menambah atau mengubah kurikulum dan metodologi pengajaran guna memasukkan unsur pendidikan budaya lokal yang lebih interaktif dan menyenangkan.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai strategi pengajaran inovatif lainnya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran aksara Lampung dalam mata pelajaran Bahasa Lampung khususnya

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau ide dari satu pihak kepada pihak lain, baik melalui bentuk cetak, audio, visual, maupun digital. Media berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi, memfasilitasi interaksi antara sumber informasi dan penerima (McQuail, 2010). Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran tidak hanya membantu dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa selama proses belajar. Media digital seperti video pembelajaran, animasi, dan aplikasi pembelajaran interaktif semakin populer di era digital ini karena kemampuannya untuk menyajikan materi secara visual dan menarik. Selain itu, menurut Sa'diyah (2017), media pembelajaran juga dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditorial, atau kinestetik, sehingga proses belajar menjadi lebih inklusif dan menyenangkan. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna mendukung proses belajar yang efektif. Media ini dapat berbentuk fisik maupun digital, dan memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan pendidikan secara keseluruhan.

Menurut Arsyad (2013) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran.

1. Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Arsyad menekankan bahwa media harus mampu mendukung pencapaian kompetensi atau indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Karakteristik Siswa

Media harus disesuaikan dengan usia, tingkat kognitif, latar belakang budaya, dan gaya belajar Siswa. Menurut Arsyad, pemahaman terhadap karakteristik Siswa akan membantu memilih media yang paling efektif.

3. Kesesuaian dengan Materi

Media yang dipilih harus relevan dengan materi yang diajarkan. Arsyad menjelaskan bahwa media harus mampu menyajikan materi secara akurat dan jelas, sehingga memudahkan Siswa untuk memahami konsep yang diajarkan.

4. Ketersediaan Media

Media yang dipilih harus mudah diakses dan tersedia bagi guru maupun Siswa. Arsyad menekankan bahwa media yang sulit diakses dapat menghambat proses pembelajaran.

5. Kualitas Teknis

Media pembelajaran harus memiliki kualitas teknis yang baik, seperti audio dan visual yang jelas, serta desain yang menarik. Menurut Arsyad, kualitas teknis yang buruk dapat mengurangi efektivitas media dalam menyampaikan pesan.

6. Biaya dan Efisiensi

Pertimbangan biaya dan efisiensi dalam penggunaan media juga penting. Arsyad menjelaskan bahwa media yang dipilih harus memberikan manfaat maksimal dengan biaya yang terjangkau.

7. Kemudahan Penggunaan

Media yang dipilih harus mudah digunakan oleh guru dan Siswa. Arsyad menekankan bahwa media yang rumit atau memerlukan pelatihan khusus dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

8. Keaktifan dan Interaktivitas

Media yang memungkinkan interaksi dan keterlibatan aktif Siswa cenderung lebih efektif. Arsyad menjelaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman Siswa.

Media pembelajaran bisa berwujud cetakan atau audiovisual yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Animasi memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa saat menyampaikan pesan dengan efektif (Permatasari dkk, 2019). Media adalah alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan keinginan guru dan dirancang untuk meningkatkan respons dan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Nurfadhillah, 2021). Media adalah alat yang tidak hanya memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan dari pengirim ke penerima, tetapi juga memiliki kemampuan untuk merangsang pemikiran, emosi, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat berlanjut (Sadiman, 2010).

Kartu Aksara Lampung Berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, dirancang untuk mendorong kerja sama tim sekaligus kompetisi sehat melalui permainan. Media ini memadukan unsur visual (tulisan aksara Lampung) dan kinestetik (penggunaan kartu), sehingga cocok untuk berbagai gaya belajar Siswa. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran aktif, di mana Siswa dapat berlatih membaca, menulis, dan mengenali aksara Lampung secara mandiri maupun dalam kelompok, sesuai dengan prinsip TGT yang menekankan kolaborasi, motivasi, dan peningkatan pemahaman melalui permainan.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media juga berfungsi

sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Arsyad, 2011). Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit melalui representasi visual atau audiovisual yang lebih menarik. Media juga memiliki peran dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Sa'diyah, 2017). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

Media pembelajaran, dalam konteks penggunaannya oleh individu, dalam kelompok kecil, atau untuk audiens yang besar, media pembelajaran diakui mampu memenuhi tiga peran utama, yaitu merangsang minat atau tindakan, menyampaikan informasi, dan memberikan arahan. Fungsinya meliputi menjadi alat untuk mengkomunikasikan informasi dalam proses pembelajaran, serta melengkapi dan memperkaya konten pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa melalui variasi dalam penyajian materi dan meningkatkan pemahaman konkret tentang suatu ilmu pengetahuan (Arsyad, 2011).

Menurut Dick & Carey (2009) kegunaan media adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Pemahaman Materi

Media membantu dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas dan mengurangi ambiguitas, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang kompleks atau abstrak.

2. Memfasilitasi Pembelajaran yang Lebih Efisien

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar, karena media dapat mengkomunikasikan informasi dalam waktu yang lebih singkat dan lebih tepat.

3. Meningkatkan Partisipasi Siswa

Media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, melalui kegiatan yang lebih praktis dan aplikatif.

4. Membantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran
Media digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan instruksional yang lebih terukur dan jelas. Dalam desain pembelajaran, media berfungsi sebagai alat untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif.
5. Menumbuhkan Pengalaman Belajar yang Beragam
Media memungkinkan siswa untuk mengalami berbagai cara belajar, baik visual, auditori, atau kinestetik, yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Hal ini meningkatkan kesempatan untuk memahami materi dengan lebih mendalam.
6. Menyediakan *Feedback* yang Cepat
Media memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung kepada siswa, membantu mereka memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka dalam waktu singkat.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat tiga kategori media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh guru. Pertama, terdapat media visual yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, termasuk media proyeksi dan media non-proyeksi. Kedua, terdapat media audio yang berisi pesan dalam bentuk auditif, mampu merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan motivasi para Siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Terakhir, terdapat media audiovisual yang merupakan gabungan dari media audio dan visual, memberikan pengalaman belajar melalui pendengaran dan penglihatan (Hernawan, 2007).

Pengelompokan media pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan berbagai kriteria, seperti bentuk, fungsi, atau cara penggunaannya. Arsyad (2011) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga kategori utama, yaitu media grafis, media audiovisual, dan media multimedia. Media grafis mencakup bahan cetak seperti buku, poster, dan gambar, yang dapat memperjelas konsep-konsep abstrak. Sementara itu, media audiovisual meliputi alat yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti film, video, dan televisi, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media multimedia adalah

kombinasi dari berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, dan video, yang digunakan secara interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Hamalik (2012) juga menyarankan pengelompokan media berdasarkan fungsi dan karakteristiknya, seperti media yang bersifat visual, auditorial, atau keduanya, yang memungkinkan penyesuaian dengan gaya belajar siswa. Dengan adanya berbagai pengelompokan ini, guru dapat memilih media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa yang dihadapi.

Menurut Arsyad (2013), media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan fungsinya. Berikut adalah klasifikasi media pembelajaran.

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Contohnya termasuk: Media visual diam: foto, gambar, poster, diagram, grafik, atau peta. Media visual bergerak: film bisu, animasi, atau video tanpa suara.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dan tidak mengandung unsur visual. Contohnya termasuk: Rekaman suara, podcast, musik, atau siaran radio.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Contohnya termasuk: media audiovisual diam: slide suara atau presentasi dengan narasi. Media audiovisual bergerak: film, video pembelajaran, atau animasi dengan suara.

4. Media Cetak

Media cetak adalah media yang berbentuk tulisan atau gambar yang dicetak di atas kertas. Contohnya termasuk: buku teks, modul, majalah, brosur, atau lembar kerja.

5. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang memerlukan alat proyektor untuk menampilkan gambar atau informasi. Contohnya termasuk: *slide projector*, *overhead projector* (OHP), atau proyektor digital.

6. Media Berbasis Teknologi

Media ini memanfaatkan teknologi modern untuk menyampaikan materi pembelajaran. Contohnya termasuk: komputer, internet, aplikasi pembelajaran, atau e-learning.

7. Media Tiga Dimensi (3D)

Media tiga dimensi adalah media yang memiliki bentuk fisik dan dapat disentuh. Contohnya termasuk: Model, maket, benda nyata, atau alat peraga.

8. Media Lingkungan

Media lingkungan adalah segala sesuatu di sekitar Siswa yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Contohnya termasuk: lingkungan alam, museum, atau tempat bersejarah.

2.2 Aksara Lampung

2.2.1 Sejarah Aksara Lampung

Salah satu cara untuk membedakan periode awal sejarah dari periode prasejarah adalah sistem penulisan yang menggunakan huruf. Gambar sebagai alat komunikasi awal sebelum bahasa tertulis berkembang jauh sebelum masehi. Sistem penulisan memiliki peran penting sebagai sumber informasi tertulis yang tidak bisa dipisahkan dari fungsinya tersebut. Pada masa awal, bukti autentik penggunaan sistem penulisan terlihat melalui kemunculan prasasti (Sihombing, 2001). Manusia dapat berkomunikasi dan beradaptasi dengan kebutuhan hidup yang berkembang melalui aksara dan bahasa.

Aksara Lampung tidak hanya memiliki fungsi sebagai alat komunikasi tertulis, tetapi juga berperan penting dalam menjaga identitas budaya masyarakat Lampung. Dalam kehidupan sehari-hari, aksara ini digunakan dalam berbagai upacara adat, seperti penulisan surat-surat resmi atau prasasti yang berkaitan dengan ritual dan tradisi lokal (Suwignyo, 1995). Masyarakat Lampung meyakini

bahwa aksara ini memiliki nilai sakral dan menjadi simbol kearifan lokal yang menghubungkan mereka dengan leluhur. Oleh karena itu, aksara Lampung bukan hanya sekedar alat penulisan, tetapi juga menjadi bagian dari sistem kepercayaan dan penguatan identitas budaya yang ada dalam masyarakat Lampung.

Pada abad ke-20, aksara Lampung mengalami penurunan penggunaan yang cukup signifikan akibat pengaruh kolonialisme dan dominasi aksara Latin dalam sistem pendidikan. Pemerintah kolonial Belanda dan kemudian pemerintah Indonesia lebih memprioritaskan penggunaan aksara Latin untuk tujuan administrasi dan pendidikan, yang mengakibatkan aksara Lampung terlupakan oleh sebagian besar masyarakat (Sagala, 2011). Namun, sejak beberapa dekade terakhir, mulai muncul kesadaran akan pentingnya melestarikan aksara ini. Berbagai usaha pelestarian dilakukan, baik melalui pengenalan kembali aksara Lampung di sekolah-sekolah, penerbitan buku-buku yang membahas tentang aksara tersebut, maupun dengan penggunaan aksara Lampung dalam media sosial dan budaya populer.

2.2.2 Perkembangan Aksara Lampung

Sejak ditemukannya sistem penulisan (dan bahasa) yang digunakan untuk komunikasi, hal ini telah mendorong kemajuan peradaban dengan pemanfaatan simbol-simbol. Melalui tulisan dan bahasa, manusia dapat berkomunikasi dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan hidup yang semakin berkembang. Pengaruh sejarah telah menjadikan penggunaan huruf Latin sebagai alat komunikasi yang umum di seluruh dunia, sehingga timbul pandangan bahwa ketidaktahuan terhadap huruf Latin dianggap sebagai buta aksara. Seseorang yang tidak mengenal huruf Latin dianggap belum mencapai kemajuan. Dengan penguasaan aksara dan bahasa secara luas, masyarakat dapat beradaptasi dengan perkembangan peradaban. Perkembangan aksara memainkan peran penting dalam kehidupan budaya selain berfungsi sebagai simbol budaya, alat komunikasi, identitas budaya, dan indikator kemajuan peradaban (Suastika, 2009). Bidang politik, sosial, budaya, agama, dan ilmu pengetahuan di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan sistem penulisan (Matroji, 2008).

Perkembangan aksara Lampung tidak dapat dilepaskan dari sejarah panjang budaya masyarakat Lampung. Aksara ini pertama kali digunakan pada abad ke-17 dan dipengaruhi oleh aksara Palawa yang berasal dari India, yang datang bersama dengan penyebaran agama Hindu-Buddha di Nusantara. Aksara Lampung memiliki dua bentuk utama, yaitu aksara Lampung purwa yang digunakan untuk menulis bahasa Lampung dan aksara Lampung modern yang muncul pada awal abad ke-20. Pada masa itu, aksara ini digunakan dalam berbagai bentuk, seperti prasasti dan tulisan pada benda-benda penting dalam kehidupan adat, yang menunjukkan betapa pentingnya aksara ini dalam kehidupan masyarakat Lampung (Suwignyo, 1995).

Seiring dengan berkembangnya zaman, penggunaan aksara Lampung mengalami perubahan yang signifikan, terutama dengan masuknya pengaruh kolonialisme yang membawa sistem penulisan Latin sebagai standar di Indonesia. Pada masa pemerintahan Belanda, aksara Latin mulai menggantikan aksara Lampung dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia pendidikan dan administrasi pemerintahan. Akibatnya, aksara Lampung semakin terpinggirkan. Namun, pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21, terdapat gerakan pelestarian aksara Lampung yang dilakukan oleh beberapa komunitas dan lembaga pendidikan untuk mengembalikan popularitas aksara ini melalui berbagai program pengajaran dan penerbitan buku (Sagala, 2011).

2.2.3 Aksara Lampung

Aksara Lampung digunakan oleh orang-orang di Sumatra Selatan. Orang tua kadang-kadang menyebut aksara ini dengan istilah "Surat Ulu" atau "Surat Ugan" di beberapa tempat lain. Namun, sejak sebelum perang hingga saat ini, hanya orang Lampung yang menggunakan aksara ini. Depdikbud (1966) menyatakan bahwa aksara Lampung pertama kali dibuat oleh penduduk sebagai tanda yang digoreskan pada batang kayu dan jalan. Goresan-goresan ini digunakan untuk menunjukkan arah atau menunjukkan jalan agar orang tidak tersesat. Tanda goresan ini akhirnya berkembang menjadi aksara Lampung, yang masih digunakan hingga saat ini (Hadikusuma, 1988).

Aksara Lampung memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dengan aksara-aksara lain di Indonesia. Salah satu ciri khas aksara Lampung adalah bentuknya yang terinspirasi dari aksara Palawa, dengan karakter-karakter yang lebih melengkung dan berornamen. Aksara ini memiliki dua sistem penulisan, yaitu aksara Lampung purwa dan aksara Lampung modern. Aksara Lampung purwa digunakan untuk menulis bahasa Lampung tradisional, sedangkan aksara Lampung modern dikembangkan untuk disesuaikan dengan sistem alfabet Latin yang lebih praktis dan lebih mudah dipelajari (Suwignyo, 1995). Selain itu, aksara Lampung terdiri dari 20 simbol dasar yang digunakan untuk menulis suku kata, serta beberapa tanda baca dan angka yang digunakan dalam konteks tertentu.

Karakteristik lainnya yang penting dari aksara Lampung adalah kemampuannya untuk menulis berbagai jenis bahasa, termasuk bahasa Lampung, bahasa Melayu, dan bahkan bahasa-bahasa daerah lain yang menggunakan aksara ini sebagai alat komunikasi. Aksara Lampung memiliki fungsi yang tidak hanya terbatas pada penulisan bahasa, tetapi juga memainkan peran penting dalam pelestarian nilai-nilai budaya dan tradisi masyarakat Lampung. Dalam konteks adat dan keagamaan, aksara ini digunakan dalam penulisan prasasti dan naskah-naskah ritual yang menunjukkan pentingnya aksara ini dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat Lampung (Sagala, 2011).

Pada tahun 2017, Pemerintah Provinsi Lampung mengeluarkan Peraturan Gubernur (Pergub) No. 51 Tahun 2017 yang mengatur tentang pembelajaran bahasa Lampung di sekolah. Pergub ini bertujuan untuk melestarikan bahasa dan budaya Lampung sebagai bagian dari warisan budaya lokal yang harus dijaga dan diperkenalkan kepada generasi muda. Dalam pergub tersebut, diatur bahwa pembelajaran bahasa Lampung harus dimulai sejak jenjang pendidikan dasar, dengan tujuan agar siswa mengenal dan mampu menggunakan bahasa Lampung dalam kehidupan sehari-hari. Pergub ini juga menetapkan standar kurikulum dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan Siswa, serta melibatkan pengajaran aksara Lampung sebagai bagian dari pembelajaran bahasa (Suwignyo, 1995).

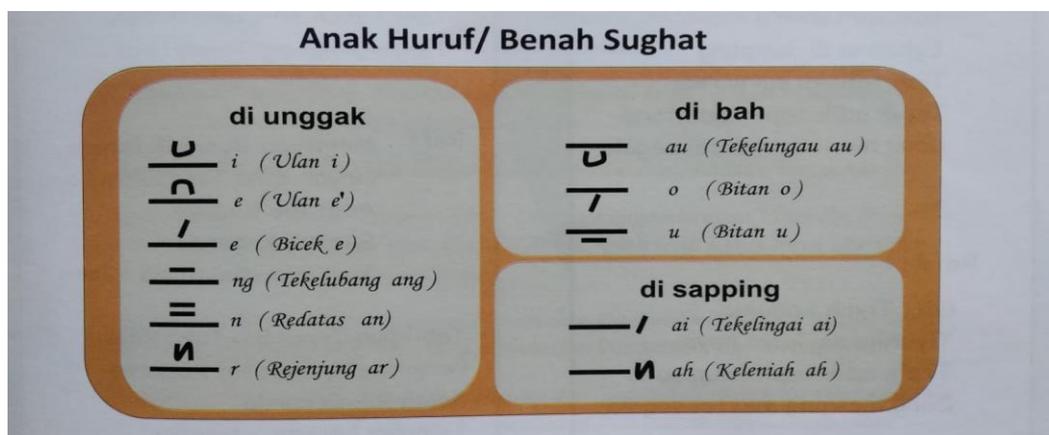
Selain itu, Pergub No. 51 Tahun 2017 juga mengatur tentang pengajaran bahasa Lampung di sekolah-sekolah dengan melibatkan tenaga pengajar yang memiliki kompetensi dalam bahasa dan budaya Lampung. Upaya ini diharapkan dapat mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran bahasa Lampung yang efektif dan dapat diterima oleh siswa, serta mengatasi tantangan penggunaan bahasa Lampung yang semakin menurun. Pemerintah Provinsi Lampung juga bekerja sama dengan berbagai pihak untuk menyusun materi ajar dan modul pembelajaran yang menarik agar bahasa Lampung dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh generasi muda (Sagala, 2011).

Berikut ini adalah huruf Aksara Lampung, anak huruf, tanda baca pada Aksara Lampung yang saat ini digunakan oleh guru Bahasa Lampung.

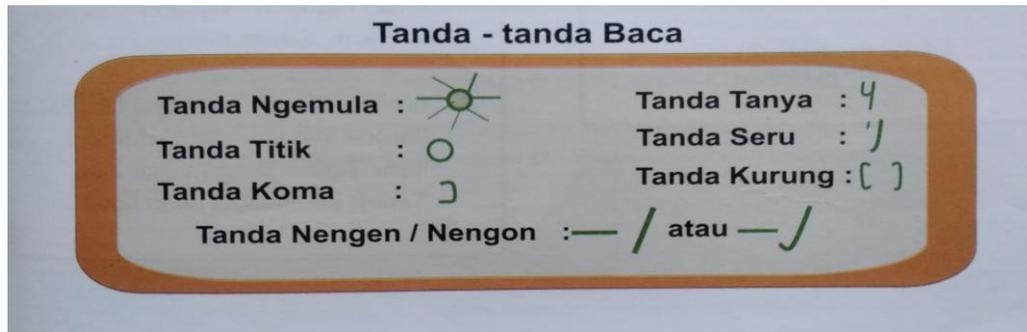


Gambar 2.1 Huruf Aksara Lampung terbaru

Sumber : Buku Payu Bubahasa Lampung (Ade Siska dkk, 2020)



Gambar 2.2 Anak huruf/Anak Sughat dalam aksara lampung
Sumber : Buku Payu Bubahasa Lampung (Ade Siska dkk, 2020)



Gambar 2.3 Tanda baca dalam aksara lampung
Sumber : Buku Payu Bubahasa Lampung (Ade Siska dkk, 2020)

2.3 Model Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran memegang peranan penting. Keberhasilan siswa untuk mencapai kemampuan yang diharapkan sangat ditentukan oleh relevansi penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran menjadi mungkin dengan penggunaan model yang sesuai, yang sesuai dengan standar keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 2002). Terdapat tiga opsi model pembelajaran: kompetisi, individual, dan *cooperative learning*. *Cooperative learning* adalah sistem pembelajaran di mana siswa berkesempatan untuk bekerja sama dalam tugas terstruktur bersama sesama siswa, yang dikenal sebagai "pembelajaran gotong royong". Dalam sistem ini, guru berperan sebagai fasilitator.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu dan mendiskusikan materi pelajaran, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka melalui interaksi sosial. Menurut Slavin (2015), pembelajaran kooperatif memiliki banyak keuntungan, antara lain meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan prestasi akademik, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Dalam penerapannya, setiap anggota kelompok memiliki peran penting dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai kesuksesan kelompok, yang

mendorong rasa tanggung jawab individu dan kolektif (Johnson & Johnson, 1999).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Misalnya, melalui teknik-teknik seperti *Think-Pair-Share* atau Jigsaw, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan interpersonal seperti komunikasi, kerja sama, dan toleransi (Arends, 2012). Hal ini menjadikan pembelajaran kooperatif sebagai model yang sangat efektif, terutama dalam konteks pembelajaran yang mengedepankan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi dan pemecahan masalah. Penerapan model ini juga dapat disesuaikan dengan berbagai macam topik dan tingkat pendidikan, baik di tingkat dasar, menengah, maupun perguruan tinggi, sehingga sangat fleksibel dan dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa secara menyeluruh (Davidson, 2017).

Karakteristik pembelajaran kooperatif menurut para ahli dapat dilihat dari berbagai aspek yang menekankan pada interaksi positif antar siswa, tanggung jawab individu, serta keterlibatan aktif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Johnson dan Johnson (1999), pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu: pertama, siswa bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen, kedua, setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya, ketiga, terdapat interaksi positif di antara anggota kelompok untuk saling membantu dalam menyelesaikan tugas, dan keempat, evaluasi dilakukan secara kelompok, di mana kesuksesan kelompok diukur berdasarkan pencapaian bersama. Karakteristik ini bertujuan untuk menciptakan situasi di mana siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang penting.

Selain itu, Slavin (2015) mengidentifikasi bahwa pembelajaran kooperatif juga ditandai oleh pembagian tugas yang jelas antara anggota kelompok, di mana setiap siswa memiliki peran yang spesifik dalam menyelesaikan tugas. Hal ini

memungkinkan adanya saling ketergantungan positif, di mana keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi dari setiap anggotanya. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk saling bertukar informasi, mendiskusikan ide, serta menyelesaikan masalah bersama-sama. Salah satu karakteristik lainnya adalah adanya penghargaan terhadap keberhasilan kelompok, yang meningkatkan motivasi untuk belajar lebih baik dan bekerja lebih keras. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya fokus pada hasil akademik tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa (Slavin, 2015).

Manfaat dari metode pembelajaran kooperatif mencakup:

1. Meningkatkan Prestasi Akademik. Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa memahami materi lebih mendalam dan meningkatkan hasil akademik mereka melalui kolaborasi dan diskusi dalam kelompok (Slavin, 2015).
2. Mengembangkan Keterampilan Sosial. Siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian konflik melalui interaksi dalam kelompok (Johnson & Johnson, 1999).
3. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif karena kesuksesan mereka tergantung pada keberhasilan kelompok (Arends, 2012).
4. Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bertanggung jawab tidak hanya terhadap pembelajaran pribadi, tetapi juga terhadap keberhasilan kelompok (Davidson, 2017).
5. Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Slavin, 2015).
6. Mengurangi Kesenjangan Kemampuan. Pembelajaran kooperatif membantu mengurangi kesenjangan kemampuan antara siswa karena siswa yang lebih pandai dapat membantu teman-temannya yang kesulitan (Slavin, 2015).

2.4 Teams Games Tournament (TGT)

Model Pembelajaran Turnamen Permainan Tim (*Teams Games Tournament / TGT*) awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, dan

merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu metode pembelajaran yang menggabungkan elemen kerja sama dalam kelompok dengan kompetisi antar kelompok untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen, dan masing-masing kelompok bertugas untuk mempelajari materi yang telah diajarkan sebelumnya. Setelah itu, mereka mengikuti turnamen atau kuis untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Setiap siswa akan mengerjakan kuis secara individu, dan skor yang diperoleh dihitung untuk menentukan total poin kelompok (Slavin, 2015). Keunikan dari metode ini adalah integrasi antara pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama dan interaksi sosial, serta unsur kompetisi yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Menurut Johnson dan Johnson (1999), TGT tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian masalah. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab tidak hanya terhadap pembelajaran pribadi mereka tetapi juga terhadap keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Hal ini menciptakan rasa tanggung jawab yang lebih besar dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. TGT juga dirancang untuk meningkatkan rasa kompetitif yang positif di antara siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan berusaha keras untuk mencapai tujuan bersama kelompok (Arends, 2012). Dengan demikian, metode TGT merupakan kombinasi yang efektif antara kolaborasi dan kompetisi dalam meningkatkan pembelajaran siswa.

Prosedur dalam penerapan TGT dimulai dengan membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen, masing-masing beranggotakan 4-6 siswa. Setiap kelompok bertugas untuk mempelajari materi pelajaran yang akan diuji melalui permainan atau kuis. Setelah siswa mempelajari materi dalam kelompoknya, mereka akan berpartisipasi dalam turnamen antar kelompok, di mana siswa diuji melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah dipelajari. Setiap anggota kelompok akan mengerjakan kuis secara individu, dan nilai yang diperoleh dihitung untuk menentukan skor kelompok secara keseluruhan. Poin yang dihasilkan dari turnamen kemudian dihitung dan kelompok dengan skor

tertinggi akan mendapat penghargaan atau pengakuan (Slavin, 2015). Metode ini tidak hanya mengajarkan materi akademik, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Dengan menggunakan TGT, siswa diharapkan lebih termotivasi dan aktif dalam belajar karena mereka tahu bahwa keberhasilan tim mereka bergantung pada kontribusi masing-masing anggota.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut para ahli memiliki manfaat dalam peningkatan prestasi akademik, pengembangan keterampilan sosial, serta peningkatan motivasi siswa. Slavin (2015) menjelaskan bahwa TGT dapat meningkatkan prestasi akademik karena siswa dilibatkan dalam kompetisi yang berbasis pada kerja sama tim. Dalam turnamen ini, siswa bekerja bersama dalam kelompok untuk mempelajari materi dan berkompetisi dengan kelompok lain, yang mendorong pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran. Selain itu, TGT juga mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas pencapaian kelompok mereka, karena kesuksesan mereka dalam turnamen bergantung pada kontribusi individu setiap anggota kelompok.

Menurut Johnson dan Johnson (1999), TGT memiliki manfaat dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan keterampilan dalam menyelesaikan konflik. Dalam konteks ini, siswa belajar untuk bekerja bersama dalam tim yang heterogen, mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. TGT juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya elemen kompetitif yang mendorong mereka untuk belajar dengan lebih giat dan berusaha memperoleh skor yang tinggi untuk tim mereka (Arends, 2012). Dengan adanya turnamen ini, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena mereka menyadari bahwa keberhasilan tim mereka bergantung pada kemampuan masing-masing anggota. Menurut Slavin (2015), pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu: presentasi kelas, tim (kelompok), permainan, turnamen, dan pengakuan tim.

2.4.1 Langkah Langkah Model Pembelajaran TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kolaborasi antar siswa

dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama melalui kegiatan yang bersifat kompetitif namun mendukung kerja sama. Model ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat keterampilan sosial mereka, sehingga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dalam pembelajaran TGT, siswa tidak hanya belajar dari materi yang disampaikan, tetapi juga dari interaksi dengan teman sekelompoknya, yang pada gilirannya dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap topik yang dipelajari (Slavin, 1995). Menurut Shoimin (2013:204) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut:

2.4.1.1 Presentasi di kelas (klasikal)

Tahapan presentasi di kelas pada sintaks TGT merupakan bagian integral dari metode pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pada tahap pertama, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, yang masing-masing berfungsi sebagai tim. Setiap kelompok diberikan materi yang sama untuk dipelajari dan berusaha menjawab soal-soal atau tantangan yang diberikan oleh guru. Setelah fase persiapan ini, dilanjutkan dengan tahap permainan atau kompetisi (*Games*), di mana setiap tim berlomba untuk memberikan jawaban yang benar dalam waktu yang terbatas. Hasil dari permainan ini menentukan skor yang akan mempengaruhi posisi tim dalam kelas. Pada tahap akhir, yaitu kompetisi (*Tournament*), setiap tim mempresentasikan jawaban dan alasan mereka di depan kelas. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi, sekaligus mengasah keterampilan berbicara di depan umum. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik dan bimbingan selama seluruh proses, memastikan bahwa setiap siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Slavin, 2011).

2.4.1.2 Teams (Kelompok)

Kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan anggota yang heterogen, mencakup perbedaan dalam prestasi akademik, jenis kelamin, serta ras atau etnis. Tujuan kelompok ini adalah untuk memperdalam materi bersama anggota kelompok

lainnya, serta mempersiapkan mereka agar dapat bekerja dengan baik dan maksimal saat mengikuti permainan.

Dalam upaya untuk mempersiapkan diri untuk pertandingan akademik, tim harus bekerja sama untuk membentuk kelompok yang heterogen yang terdiri dari individu dengan berbagai tingkat kemampuan akademik. Untuk menentukan kelompok heterogen, langkah-langkah berikut dapat digunakan.

1. membuat daftar prestasi akademik;
2. membatasi jumlah anggota setiap tim 4-6 anak;
3. memberi nomor kepada siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3, dst);
4. membentuk tim heterogen (jenis kelamin, etnis, agama, dan kemampuan akademik).

2.4.1.3 Games (permainan)

Permainan ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari materi yang disampaikan selama kelas dan diskusi kelompok. Setiap pertanyaan diberi nomor, dan siswa akan memilih kartu dengan nomor tertentu. Setelah itu, siswa berusaha menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang dipilih. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan poin, yang nantinya akan dihitung dalam turnamen mingguan. Pertanyaan yang diajukan dalam permainan ini memiliki konten yang relevan dan dirancang untuk menguji pemahaman siswa berdasarkan materi presentasi kelas dan kerja tim. Semua pertanyaan dan jawaban sudah disediakan serta diberi nomor. Permainan ini dimainkan di atas meja, dengan setiap perwakilan tim yang berbeda berpartisipasi.

2.4.1.4 Tournament (Turnamen)

Setelah membentuk tim, anak-anak mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen ditentukan dengan cara homogen dengan langkah sebagai berikut:

1. Menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya;

2. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa;
3. Menentukan anggota dari setiap kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, misal turnamen yang dibentuk adalah untuk siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dan ada kelompok turnamen untuk siswa dengan kemampuan akademik rendah.

Turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau setelah setiap unit pembelajaran, setelah guru menyelesaikan presentasi materi di kelas dan kelompok siswa telah menyelesaikan lembar kerja yang diberikan. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen berdasarkan tingkat prestasi akademik mereka. Tiga siswa dengan prestasi tertinggi ditempatkan pada Meja I, tiga siswa berikutnya pada Meja II, dan seterusnya sesuai dengan urutan peringkat prestasi. Pengelompokan ini bertujuan untuk menciptakan kompetisi yang seimbang dan adil antar peserta.

Setelah penentuan kelompok selesai, siswa duduk di meja turnamen yang disediakan. Berikut adalah langkah-langkah turnamen dalam TGT

1. Menyiapkan lembar soal dan lembar jawaban yang telah diberikan nomor;
2. Meletakkan kembali soal dan jawaban di atas meja turnamen;
3. Menentukan pembaca soal pemain dan penantang;
4. Pemain 1 mengambil nomor soal dan memberikannya kepada pembaca soal;
5. Pembaca soal mengambil soal sesuai dengan nomor yang sudah ada;
6. Setelah soal 1 dikoreksi, Guru mencatat nilai individu pada lembar penilaian siswa.
7. Pembacaan soal dan penjawab soal selanjutnya secara bergilir sampai pada pertanyaan terakhir yaitu pertanyaan ke-10 disertai dengan pengoreksian jawaban.
8. Setelah sepuluh (10) pertanyaan dijawab oleh siswa, maka akan dilakukan penilaian oleh secara individu maupun kelompok. Hasil Penghitungan ini akan diketahui kelompok terbaik dengan mempertimbangkan nilai rata-rata kelompok masing-masing.

2.4.1.5 Rekognisi Tim

Skor dihitung berdasarkan jumlah kartu soal yang berhasil dikumpulkan oleh siswa dari pemain yang sudah melaksanakan permainan. Proses penjumlahan skor dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok heterogen, di mana semua perwakilan dari berbagai kelompok bergabung untuk menghitung total skor tim yang diperoleh selama permainan. Tim dengan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah.

2.4.2 Sintak dan Penerapan TGT menurut Taniredja

Taniredja, dkk (2012) menyatakan bahwa langkah-langkah atau sintak dan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Presentasi Materi
Guru menyampaikan materi pelajaran kepada seluruh kelas. Penyampaian materi harus menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.
2. Latihan Individu
Setelah presentasi materi, siswa melakukan latihan atau tugas individu untuk memahami konsep yang telah dipelajari. Latihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masing-masing siswa sebelum mereka berkompetisi dalam tim.
3. Pembentukan Tim
Siswa dibagi menjadi beberapa tim kecil, biasanya terdiri dari 4-6 orang. Tim dibentuk dengan mempertimbangkan keragaman kemampuan siswa agar setiap tim memiliki anggota dengan berbagai tingkat pemahaman.
4. Permainan
Setelah latihan individu, siswa mengikuti permainan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Aktivitas permainan ini dirancang untuk menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.

5. Turnamen

Siswa kemudian mengikuti turnamen di antara tim-tim yang telah dibentuk. Tim-tim bersaing dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Ini adalah fase kompetitif di mana pencapaian tim diukur.

6. Penilaian dan Penghargaan

Dalam tahap ini, guru melakukan penilaian terhadap hasil turnamen dan memberikan penghargaan kepada tim yang berhasil mencapai prestasi terbaik. Penghargaan ini dapat berupa pujian, sertifikat, atau poin tambahan.

7. Refleksi

Guru mengajak siswa untuk merenungkan pengalaman belajar mereka. Diskusikan apa yang telah mereka pelajari, bagaimana kerja tim berjalan, dan apa yang bisa diperbaiki dalam pembelajaran mendatang.

Prinsip Utama TGT pada sintak Taniredja et al (2012) adalah sebagai berikut:

1. *Cooperation* (Kerja Sama): Siswa belajar untuk saling bekerja sama dalam tim, membantu satu sama lain dalam memahami materi.
2. *Competition* (Kompetisi): Unsur kompetisi di dalam turnamen meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
3. *Individual Accountability* (Akuntabilitas Individu): Setiap anggota tim bertanggung jawab atas pemahaman dan kinerja mereka masing-masing.
4. *Group Success* (Keberhasilan Kelompok): Keberhasilan tim diukur dari pencapaian kolektif, bukan hanya individu, sehingga mendorong siswa untuk mendukung satu sama lain.

Model TGT adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif, menggabungkan metode kooperatif dan kompetitif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan mengikuti sintaks TGT, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam belajar serta mengembangkan keterampilan sosial dan akademis mereka.

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

TGT, seperti model pembelajaran lainnya, memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya unggul dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Tentu saja, keunggulan ini diimbangi dengan berbagai kelemahan, yang menimbulkan risiko tambahan saat menggunakannya. Menurut Taniredja, K, dkk (2012), Model Metode pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan dibanding metode lain, keunggulan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Prestasi Akademik

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena mereka bekerja dalam kelompok untuk mempelajari materi dan diuji dalam turnamen. Kompetisi ini mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan memahami materi dengan lebih mendalam (Slavin, 2015).

2. Meningkatkan Motivasi Belajar

Elemen kompetisi dalam Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong siswa untuk berusaha lebih keras. Siswa tahu bahwa keberhasilan mereka dalam turnamen bergantung pada usaha individu dan kelompok secara keseluruhan, yang meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Arends, 2012).

3. Mengembangkan Keterampilan Sosial

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan penyelesaian masalah. Dalam kelompok, siswa belajar untuk bekerja bersama, yang penting untuk keterampilan interpersonal mereka di luar kelas (Johnson dan Johnson, 1999).

4. Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok mereka. Hal ini mendorong siswa untuk lebih peduli terhadap pencapaian tim dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Davidson, 2017).

5. Meningkatkan Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberi kesempatan bagi siswa

untuk belajar memecahkan masalah secara bersama-sama dalam tim, yang mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka (Slavin, 2015).

6. Meningkatkan Kerja Sama dan Kolaborasi

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melatih siswa untuk saling mendukung dan bekerja sama dalam mencapai tujuan akademik bersama, yang meningkatkan kolaborasi di antara mereka dan memperkuat hubungan sosial dalam kelompok (Johnson & Johnson, 1999).

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk:

1. Ketergantungan pada Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas
Keberhasilan TGT sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan memfasilitasi kelompok. Jika guru tidak mampu mengelola kelas dengan baik, beberapa siswa mungkin tidak berpartisipasi aktif, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran (Slavin, 2015).
2. Potensi Ketidakadilan dalam Penilaian
Penilaian dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis pada skor individu yang dihitung untuk menentukan keberhasilan kelompok. Ini bisa menyebabkan ketidakadilan, terutama jika ada anggota kelompok yang kurang berpartisipasi, meskipun kelompok secara keseluruhan berhasil, yang dapat memengaruhi moral siswa (Johnson dan Johnson, 1999).
3. Kesulitan dalam Membentuk Kelompok yang Efektif
Pembentukan kelompok yang efektif dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT bisa menjadi tantangan. Pembagian kelompok yang tidak tepat atau tidak merata dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam kontribusi dan interaksi antar siswa, yang mengurangi efektivitas pembelajaran kooperatif (Arends, 2012).
4. Dominasi Siswa yang Lebih Pintar
Dalam beberapa kasus, siswa yang lebih pintar atau lebih aktif dapat mendominasi diskusi dan tugas kelompok, sementara siswa yang kurang aktif atau kurang pintar mungkin tidak terlibat sepenuhnya. Hal ini dapat mengurangi kesempatan belajar bagi semua anggota kelompok (Arends, 2012).

2.5 Strategi Pembelajaran Bahasa

2.5.1 Strategi Pembelajaran Membaca

Dalam bidang kategori kognitif, strategi pembelajaran bahasa menurut Tarigan (2008) adalah:

1. Membaca Nyaring (*Reading Aloud*)

Membaca nyaring melibatkan pembacaan teks secara lisan dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat. Strategi ini membantu siswa melatih pelafalan, kelancaran, dan pemahaman terhadap teks. Guru dapat menggunakan teknik ini untuk memperkenalkan kosakata baru dan struktur kalimat.

2. Membaca Dalam Hati (*Silent Reading*)

Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca tanpa mengeluarkan suara. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks secara mandiri. Guru dapat memberikan pertanyaan pemandu atau tugas untuk memastikan siswa memahami isi bacaan.

3. Membaca Intensif (*Intensive Reading*)

Membaca intensif dilakukan dengan cara menganalisis teks secara mendetail, termasuk memahami makna kata, frasa, kalimat, dan struktur teks. Strategi ini cocok untuk meningkatkan kemampuan analitis siswa dalam memahami teks kompleks.

4. Membaca Ekstensif (*Extensive Reading*)

Membaca ekstensif bertujuan untuk meningkatkan kelancaran membaca dan menumbuhkan minat baca siswa. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih bahan bacaan yang sesuai dengan minat mereka dan membaca dalam jumlah yang banyak tanpa tekanan.

5. Membaca Kritis (*Critical Reading*)

Membaca kritis melibatkan proses menganalisis, mengevaluasi, dan menanggapi isi teks secara mendalam. Siswa diajak untuk tidak hanya memahami teks, tetapi juga menilai kebenaran, relevansi, dan kualitas informasi yang disajikan.

6. Membaca Cepat (*Speed Reading*)
Membaca cepat bertujuan untuk meningkatkan kecepatan membaca tanpa mengorbankan pemahaman. Teknik ini melatih siswa untuk mengenali kata kunci, frasa penting, dan struktur teks secara efisien.
7. Membaca Pemahaman (*Reading for Comprehension*)
Strategi ini fokus pada pemahaman makna teks secara keseluruhan. Guru dapat menggunakan teknik seperti membuat ringkasan, menjawab pertanyaan, atau diskusi kelompok untuk memastikan siswa memahami isi bacaan.
8. Membaca Sastra (*Literary Reading*)
Membaca sastra melibatkan apresiasi terhadap karya sastra, seperti puisi, cerpen, atau novel. Strategi ini membantu siswa memahami unsur-unsur sastra, seperti tema, plot, karakter, dan pesan moral.
9. Membaca Survei (*Survey Reading*)
Membaca survei dilakukan dengan cara melihat sekilas teks untuk mendapatkan gambaran umum tentang isinya. Teknik ini berguna untuk mengidentifikasi informasi penting sebelum membaca secara mendalam.
10. Membaca *Scanning* dan *Skimming*
Scanning: Membaca cepat untuk mencari informasi spesifik dalam teks.
Skimming: Membaca cepat untuk mendapatkan gambaran umum atau ide pokok teks.

Guru dapat memilih strategi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, dan jenis teks yang digunakan. Kombinasi beberapa strategi juga dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran membaca yang lebih efektif dan menyenangkan. Strategi pembelajaran membaca dalam hal ini adalah bagaimana proses pembelajaran membaca aksara lampung melalui media pembelajaran kartu aksara lampung. *Kelabai sughat* sampai pada *anak sughat* tentunya. Siswa belajar dalam kelas belajar dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dan belajar dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

2.5.2 Strategi Pengajaran Menulis

Pembelajaran menulis merupakan salah satu keterampilan penting dalam pendidikan, yang tidak hanya melibatkan kemampuan untuk menulis kata atau kalimat, tetapi juga untuk mengorganisir ide dan menyampaikan pesan secara efektif. Menurut Harmer (2004), proses pembelajaran menulis dapat dibagi menjadi beberapa langkah yang saling berkesinambungan. Adapun langkah-langkah tersebut adalah:

1. Membangun Minat dan Motivasi Menulis (*Building Writing Interest and Motivation*)

Langkah pertama adalah menumbuhkan minat siswa untuk menulis. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan topik yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka, serta menciptakan suasana yang mendukung kreativitas.

2. Memberikan Contoh dan Model (*Providing Models and Examples*)

Untuk membantu siswa memahami bagaimana menulis dengan baik, guru perlu memberikan contoh teks yang relevan. Dengan melihat contoh, siswa dapat memahami struktur dan gaya penulisan yang diharapkan.

3. Perencanaan Menulis (*Planning the Writing*)

Sebelum mulai menulis, siswa perlu merencanakan tulisan mereka.

Perencanaan ini bisa melibatkan pembuatan outline atau peta konsep untuk mengorganisir ide-ide yang akan dituangkan dalam tulisan. Tahap perencanaan membantu siswa menulis dengan lebih terstruktur.

4. Menulis Draf Pertama (*Writing the First Draft*)

Pada tahap ini, siswa diminta untuk menulis draf pertama tanpa terlalu memikirkan kesalahan atau detail kecil. Fokusnya adalah menulis ide sebanyak mungkin tanpa hambatan.

5. Revisi dan Penyuntingan (*Revising and Editing*)

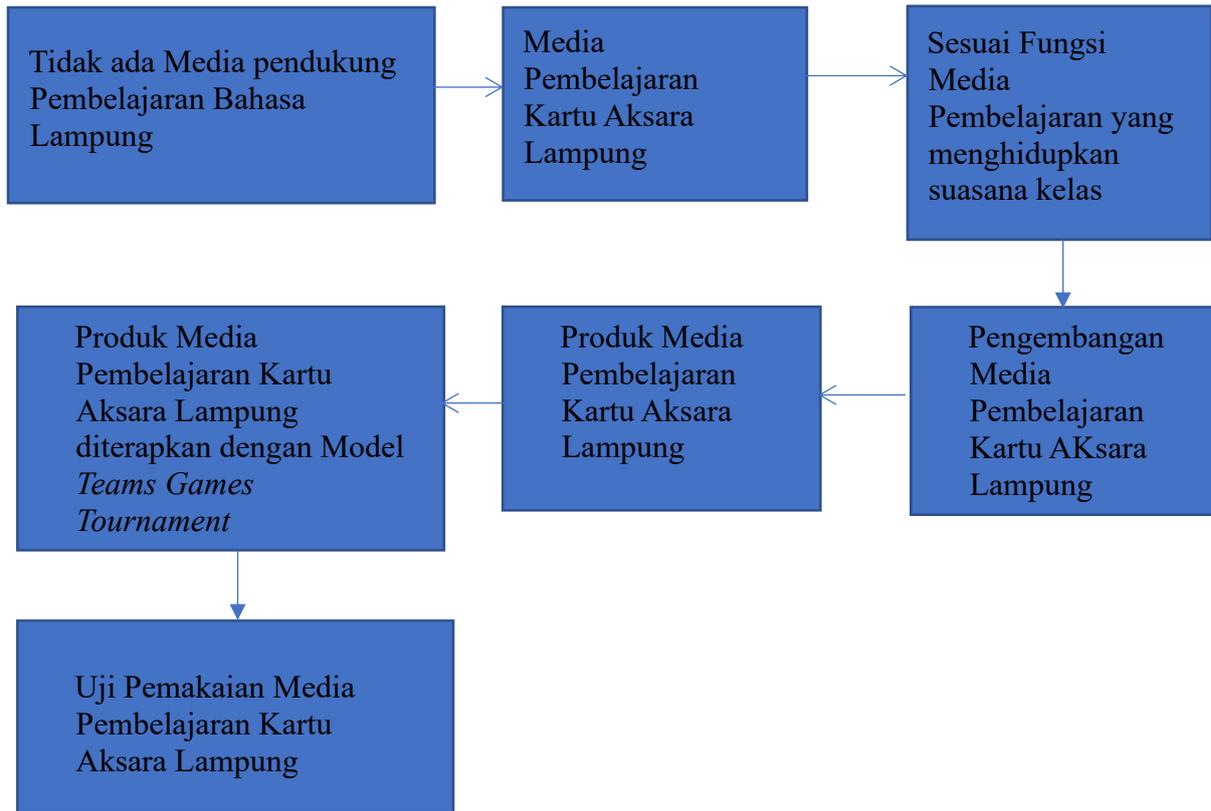
Setelah menulis draf pertama, siswa diminta untuk melakukan revisi. Mereka mengevaluasi ulang ide-ide mereka, memperbaiki struktur kalimat, serta menyunting kesalahan tata bahasa dan ejaan. Proses ini membantu meningkatkan kualitas tulisan.

6. Pemberian Umpan Balik (*Providing Feedback*)
Umpan balik yang konstruktif sangat penting dalam pembelajaran menulis. Guru memberikan umpan balik positif dan saran perbaikan untuk membantu siswa memperbaiki tulisan mereka lebih lanjut.
7. Publikasi Hasil Tulisan (*Publishing the Writing*)
Langkah terakhir adalah mengajak siswa untuk mempublikasikan tulisan mereka, baik melalui pameran tulisan di kelas atau media lain. Proses ini memberi penghargaan terhadap usaha siswa dan mendorong mereka untuk terus mengembangkan keterampilan menulis mereka.

Strategi pembelajaran keterampilan menulis ini adalah siswa belajar di kelas dalam kelompoknya masing-masing yang terdiri dari 4-6 orang. Kelompok ini disusun secara acak, baik jenis kelamin ataupun kemampuannya. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung merata dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Strategi ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

2.6 Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir penelitian ini dimulai karena ada masalah di kelas yaitu siswa tidak memiliki kemampuan membaca dan menulis yang baik. Karena ada beberapa teori, bahan ajar adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah di atas. Untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, media kartu Aksara Lampung akan digunakan sebagai bahan ajar visual. Gambar berikut menunjukkan struktur pemikiran:



Gambar 2.4 Kerangka Pikir Penelitian

III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut (Sugiono, 2015:407). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Peneliti memilih metode pengembangan ADDIE karena memiliki tahapan kerja sistematis. Untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan berlaku, setiap tahap dilalui dengan evaluasi dan revisi. Selain itu, meskipun model ADDIE dianggap sederhana, implementasinya sangat terstruktur. Model ini merupakan model perancangan pembelajaran yang menawarkan proses pengembangan media pembelajaran yang terorganisir, dan dapat diterapkan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring. Raiser dan Mollenda mengembangkan model ADDIE pada tahun 1990-an. Salah satu tujuannya adalah untuk memberikan standar untuk membangun infrastruktur program pembelajaran yang lebih efisien, dinamis, dan mendukung peningkatan proses pembelajaran. Model desain pembelajaran ADDIE adalah model yang menggunakan lima tahap/langkah sederhana dalam penerapannya.

Metode ADDIE adalah model pengembangan pembelajaran yang terdiri dari lima tahap: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik audiens, serta tujuan yang ingin dicapai. Selanjutnya, pada tahap desain, guru merancang kurikulum dan strategi pembelajaran yang sesuai. Di tahap pengembangan, materi pembelajaran dan alat evaluasi disusun. Implementasi mencakup pelaksanaan pembelajaran di kelas, sementara evaluasi melibatkan

penilaian efektivitas dari materi dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. metode ADDIE bersifat interaktif, yang berarti hasil dari evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan tahapan sebelumnya, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik.

Metode ADDIE diterapkan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa Kartu Aksara, yang dirancang secara bertahap. Proses pengembangan media ini dilakukan mengikuti langkah-langkah yang terdapat dalam model ADDIE. Materi yang akan didesain oleh peneliti adalah aksara Lampung untuk kelas III di SD Negeri 1 Punduh Pedada.

Model ini mencakup lima langkah, yang sesuai dengan akronimnya, yaitu: 1) Analisis, yang berarti menganalisis kebutuhan proses pembelajaran untuk menemukan masalah dan solusinya, dan mengevaluasi kemampuan siswa. 2) Desain: Buat kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pendekatan pembelajaran. 3) Pengembangan, yaitu pembuatan materi pelajaran dan program yang akan digunakan dalam pembelajaran. 4) Pelaksanaan, yang berarti menerapkan program pembelajaran dengan menggunakan desain atau spesifikasi yang telah direncanakan. 5) Evaluasi, yang berarti mengevaluasi program pembelajaran dan hasil belajar siswa. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE :



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan ADDIE <https://portfoliodigitals.com>

3.2. Prosedur Penelitian

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan perencanaan dan desain yang matang. Dalam

desain pembelajaran, banyak hal harus dipertimbangkan. Ini termasuk materi (konten), pendekatan pedagogik, tampilan visual, penggunaan bahasa, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran akan dibuat menggunakan kartu aksara Lampung dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. *Analyze* (analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan, serta menemukan cara untuk mengatasi perbedaan tersebut dalam konteks pembelajaran. Dalam pendidikan, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan spesifik siswa, serta tantangan dan peluang yang ada dalam proses belajar mengajar. Untuk mendapatkan informasi tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan guru-guru dari SD Negeri 1, 2, dan 3 Punduh Pedada Kelas III. Pada tahap ini, peneliti telah menentukan bahwa media kartu aksara Lampung perlu dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Lampung selama proses pembelajaran..

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 36 Ayat 2 menyatakan bahwa kurikulum pada setiap jenjang dan jenis pendidikan harus dikembangkan dengan prinsip diversifikasi, yaitu disesuaikan dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan karakteristik Siswa. Berdasarkan ketentuan tersebut, setiap sekolah dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu menyesuaikan kurikulum dengan kondisi lingkungan, potensi daerah, serta minat dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, kurikulum yang diterapkan harus relevan dengan situasi dan kondisi satuan pendidikan serta kemampuan dan karakteristik Siswa. Selain itu, kurikulum juga harus memperhatikan keadaan daerah tempat satuan pendidikan berada. Oleh karena itu, dalam pemilihan materi pembelajaran, perlu dilakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar yang sesuai untuk kelas III di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 Ayat 1, yang

menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal (UUD RI, 2013). Dengan demikian, pengembangan kurikulum harus memperhatikan aspek lokalitas dan kebutuhan Siswa agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

c. Analisis karakteristik Siswa.

Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik Siswa pada usia sekolah dasar kelas III. Karakteristik yang dianalisis mencakup kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh Siswa, sesuai dengan perkembangan mereka baik secara psikologis maupun emosional. Selain itu, analisis kebutuhan Siswa juga digunakan untuk menilai sejauh mana alat pendukung belajar diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas..

2. *Design (desain)*

Pada tahapan *design*, peneliti merancang elemen-elemen pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, peneliti mendesain Kartu Aksara Lampung yang akan menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Lampung. Desain kartu aksara ini dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*, yang memungkinkan peneliti untuk membuat desain yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. *Canva* memberikan fleksibilitas dalam pembuatan elemen visual yang dapat menyajikan aksara Lampung dengan jelas dan estetik, sehingga siswa dapat lebih mudah mengenali dan mengingat karakter aksara tersebut.

Kartu aksara Lampung ini dirancang berbasis pada model TGT, yang mendorong kerja sama tim dan pembelajaran aktif melalui permainan yang menyenangkan. Tujuan utama dari pembuatan kartu aksara ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis aksara Lampung. Melalui pendekatan yang berbasis permainan, diharapkan siswa tidak hanya belajar dengan cara yang interaktif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, kartu aksara yang dirancang menggunakan *Canva* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi

juga sebagai alat yang mendukung perkembangan keterampilan bahasa Lampung secara menyeluruh.

3. *Development* (Pengembangan Media dan Bahan Ajar)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pembuatan produk berupa media pembelajaran berupa kartu aksara Lampung yang dilengkapi dengan modul ajar, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas III di SD Negeri 1 Punduh Pedada. Proses pengembangan produk ini dilakukan melalui berbagai tahapan, mulai dari analisis, desain, hingga pengembangan produk media pembelajaran Kartu Aksara Lampung. Pada tahap pengembangan, peneliti mengumpulkan berbagai bahan untuk membantu membuat produk. Setelah itu, peneliti membuat produk dan memverifikasinya dengan para ahli-materi, ahli media, dan teman sejawat atau praktisi. Peneliti juga akan melacak reaksi siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, setelah produk melalui proses validasi oleh para ahli, peneliti melanjutkan dengan mengimplementasikan produk tersebut di tiga sekolah, yaitu SD Negeri 1 Punduh Pedada, SD Negeri 2 Punduh Pedada, dan SD Negeri 3 Punduh Pedada, dengan melibatkan siswa kelas III sebagai subjek uji coba.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kelemahan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan diberikan solusi yang tepat dalam mengatasi kelemahan itu.

3.3 Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Punduh Pedada, dengan fokus pada kelas III. Waktu pelaksanaan penelitian ditentukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini memilih kelas III sebagai objek karena siswa di kelas tersebut dianggap relevan dengan topik yang akan diteliti. Selain itu, pemilihan waktu pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 bertujuan

untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat mencerminkan kondisi yang sesuai dengan periode pendidikan yang sedang berlangsung.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, pedoman wawancara, lembar observasi, lembar tes kemampuan membaca dan menulis aksara Lampung, dan asesmen kinerja.

1. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis, yaitu angket kebutuhan guru, angket kepraktisan produk berupa angket respon pengguna kartu aksara Lampung, dan angket instrumen validasi ahli. Indikatornya berupa seberapa menarik media, kepraktisan, seberapa mudah difahami medianya. Penskoran pada angket kebutuhan guru dan lembar angket validasi ahli bahasa menggunakan skala Guttman, yang memungkinkan untuk mengukur sejauh mana kebutuhan guru terhadap produk yang dikembangkan. Sementara itu, penskoran angket kepraktisan produk dan angket validasi ahli media menggunakan skala Likert, yang digunakan untuk menilai sejauh mana produk dianggap praktis dan valid oleh ahli.

2. Pedoman Wawancara

Instrumen pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai kekuatan dan kelemahan produk yang dikembangkan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh masukan yang mendalam dari pihak terkait, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan produk, serta area yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

3. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati dan menilai pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan kartu aksara Lampung, dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut dalam mendukung proses pembelajaran dan interaksi antar siswa selama kegiatan belajar mengajar

berlangsung. Lembar observasi ini terdiri dari lembar uji keterlaksanaan pembelajaran, lembar uji aktivitas siswa, lembar uji kemudahan pengelolaan pembelajaran.

4. Lembar Tes Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Lampung

Lembar tes kemampuan membaca dan menulis aksara Lampung terdiri dari tes yang dilaksanakan pada tahap *pretest* dan *posttest*, yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis aksara Lampung setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Soal tes uraian berjumlah sepuluh soal pretest dan sepuluh soal posttest yang berisi tentang kelabai sughat dan anak sughat membentuk sebuah kata dalam bahasa Lampung.

5. Instrumen Asesmen Kinerja

Instrumen asesmen kinerja digunakan untuk mengevaluasi kinerja pendidik dan Siswa selama proses pembelajaran yang menggunakan kartu aksara Lampung. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pendidik mampu mengelola pembelajaran dan bagaimana Siswa berpartisipasi serta memahami materi yang disampaikan sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

3.5 Teknik Analisis Data

1. Uji Kevalidan

Uji validasi ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang kekurangan media pembelajaran dari perspektif penilaian media dan aspek bahasa. Validator mengevaluasi kekuatan dan kelemahan media. Dengan demikian, proses ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas media untuk mendukung proses pengajaran secara efektif. Untuk menilai produk ini, kuesioner terdiri dari empat pilihan jawaban yang disesuaikan dengan konteks dan isi setiap pertanyaan. Rumus yang telah ditetapkan untuk menghitung hasil evaluasi dapat digunakan untuk menghitung skor umum evaluasi.

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor perolehan pada Instrument}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100$$

Kategori skor hasil penilaian uji validitas dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Klasifikasi Kelayakan Produk

Rerata Skor	Kategori
3,26-4,00	Sangat baik
2,51-3,25	Baik
1,76-2,50	Kurang baik
1.01-1,75	Tidak baik

Sumber: Suyanto (2009)

Berdasarkan tabel yang disajikan, kelayakan produk yang diuji mencakup dua aspek utama, yaitu kelayakan media dan kelayakan bahasa. Aspek kelayakan media menilai sejauh mana media yang digunakan dalam produk tersebut dapat mendukung tujuan pembelajaran secara efektif, baik dari segi desain, fungsionalitas, maupun daya tariknya bagi pengguna. Sementara itu, aspek kelayakan bahasa mengukur sejauh mana penggunaan bahasa dalam produk tersebut sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar, serta kemampuannya untuk mudah dipahami oleh target pengguna, dalam hal ini siswa. Kedua aspek ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang diuji tidak hanya menarik dan informatif, tetapi juga dapat memberikan pemahaman yang jelas dan mudah diterima oleh audiens yang dituju.

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan produk dilakukan dengan menganalisis hasil angket yang diberikan kepada Siswa berupa angket respon siswa terhadap kartu aksara Lampung setelah menggunakannya. Instrumen angket untuk mengevaluasi penggunaan produk ini terdiri dari lima pilihan jawaban, yang disesuaikan dengan konten masing-masing pertanyaan. Hasil angket ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana produk dianggap praktis dan mudah digunakan oleh Siswa dalam proses pembelajaran. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor perolehan pada Instrument}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Suyanto dan Sartinem (2009: 227)

Nilai evaluasi sampel uji coba kemudian dirata-rata untuk menghasilkan pernyataan evaluasi dan kegunaan produk. Tabel 3.2 menampilkan pernyataan evaluasi yang diterjemahkan dari skor yang sesuai.

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Keterlaksanaan

Prosentase	Kriteria
0,00 % - 20,0 %	Sangat Rendah
20,1 % - 40,0 %	Rendah
40,1 % - 60,0 %	Sedang
60,1 % - 80,0 %	Tinggi
80,1 % - 100,0 %	Sangat Tinggi

(Riduwan, 2016)

3. Uji Keefektifan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data yang dikumpulkan normal. Untuk menguji normalitas distribusi pada nilai *pretest* dan *posttest*, program SPSS 27 for Windows digunakan, bersama dengan uji statistik Shapiro-Wilk. Kriteria pemeriksaan adalah sebagai berikut: nilai signifikansi di atas 0,05 menunjukkan bahwa sebaran skor data dianggap berdistribusi normal dan hipotesis nol (H_0) diterima; sebaliknya, nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan bahwa sebaran skor data tidak berdistribusi normal, dan hipotesis H_0 ditolak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians untuk data *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan program SPSS 27.0 for Windows dengan uji Levene untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Kriteria uji adalah sebagai berikut: nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama (homogen), yang berarti hipotesis nol (H_0) diterima. Sebaliknya, nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang tidak sama (tidak homogen), dan hipotesis H_0 ditolak. Namun, dalam kasus di mana distribusi data *pretest* tidak normal, uji statistik nonparametrik Mann-Whitney digunakan untuk melanjutkan pengujian.

c. Uji *N-Gain*

Untuk mengukur perubahan kemampuan siswa melalui perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* digunakan *N-Gain*. Dalam konteks ini, *N-Gain* digunakan untuk menilai seberapa besar kemajuan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu model pembelajaran tertentu. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$g = \frac{(S \text{ Postes} - S \text{ pretes})}{(100 - S \text{ pretes})}$$

Keterangan:

g	= <i>N-gain</i>
S Postes	= Skor <i>Postest</i>
S pretes	= Skor <i>pretest</i>

Hasil *N-gain* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi Hake (1998) yaitu Tertulis dalam tabel 3.3.

Tabel 3.3 Klasifikasi Efektifitas Media Pembelajaran

Rerata <i>N-gain</i>	Klasifikasi	Tingkat Efektifitas
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang	Cukup Efektif
$(g) < 0,30$	Rendah	Kurang efektif

(Sumber: Hake, 1998)

d. Uji Beda Rata-Rata (Uji-t)

Uji sampel t terpisah, juga dikenal sebagai uji sampel tergantung, digunakan untuk menguji perbedaan antara dua rata-rata yang berasal dari pengukuran pada kelompok sampel eksperimen yang sama (*within-subjects, matched pair*) jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen (Kusnendi, 2013: 4). Uji ini dilakukan dengan cara menguji perbedaan nilai rata-rata “sebelum” dan nilai rata-rata “sesudah” perlakuan pada satu kelompok sampel yang sama merupakan contoh *withinsubjects* atau *Paired Sample t-Test*.

4. Uji Instrumen Tes

a. Validitas

Keandalan dari setiap data yang dikumpulkan bergantung pada keakuratan alat ukur yang digunakan. Instrumen yang valid, menurut Sugiyono (2017:173), dapat

diandalkan untuk menghasilkan hasil yang akurat. Peneliti mengandalkan pendapat ahli dan validitas konstruk untuk memastikan reliabilitas instrumen. Selain itu, reliabilitas instrumen tersebut diukur dengan koefisien korelasi Pearson, yang diperoleh dengan menggunakan rumus korelasi *Product-Moment*.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (X)^2][N\Sigma Y^2 - (Y)^2]}}$$

Sumber: Sugiyono (2017: 173)

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
 N = Jumlah responden
 ΣXY = Total perkalian skor X dan Y
 ΣX = Jumlah skor variabel X
 ΣY = Jumlah skor variabel Y
 ΣX^2 = Total kuadrat skor variabel X
 ΣY^2 = Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian untuk validitas adalah jika nilai **r hitung** lebih besar dari **r tabel** dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dapat dinyatakan valid. Klasifikasi validitas lebih lanjut dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.4 Klasifikasi Validitas Butir Soal

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2017:115)

b. Reliabilitas

Menurut Budiyo (2015: 78) agar alat ukur dianggap dapat dipercaya, ia harus menghasilkan temuan yang konsisten ketika digunakan untuk mengambil banyak bacaan dari subjek yang sama pada waktu yang berbeda. Dalam karya ini, kami

menggunakan rumus Cronbach Alpha untuk menentukan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam pengujian.:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right]$$

Sumber: Budiyo (2015: 62)

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

Si^2 = Variansi butir ke- i , $i= 1,2, \dots,n$

St^2 = Variansi skor total yang diperoleh subjek uji coba

Budiyo (2015: 62) mendefinisikan instrumen yang dapat diandalkan sebagai instrumen dengan nilai r_{11} di atas 0,60. Klasifikasi reliabilitas instrument disajikan pada tabel 3.6 sebagai tolok ukur penilaian (Lestari dan Yudhanegara, 2015: 206).

Tabel 3.5 Klasifikasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/sangat baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup tetap/cukup baik
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$r < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tetap/sangat buru ¹ -

Sumber: Lestari & Yudhanegara (2015: 206)

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kartu aksara lampung berbasis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara lampung yang dilakukan terhadap siswa kelas III SDN 1 Punduh Pedada dapat disimpulkan:

1. Telah dihasilkan media pembelajaran media pembelajaran kartu aksara lampung berbasis model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara lampung yang valid, dengan kriteria validasi ahli bahasa layak dan validasi ahli media dengan kategori sangat layak.
2. Telah dihasilkan media pembelajaran media pembelajaran kartu aksara lampung berbasis model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara lampung yang praktis. Adapun tingkat kepraktisannya meliputi hasil uji keterlaksanaan pembelajaran kriteria sangat tinggi; aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan kriteria tinggi; kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan kriteria sangat tinggi; angket respon Siswa kriteria sangat setuju dengan penggunaan media media pembelajaran kartu aksara lampung berbasis model pembelajaran TGT.
3. Telah dihasilkan media pembelajaran media pembelajaran kartu aksara lampung berbasis model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara lampung yang efektif. Hasil uji *N-Gain* kriteria cukup efektif yang artinya terdapat perbedaan signifikan sebelum menggunakan media kartu aksara Lampung dan setelah menggunakan kartu aksara Lampung.

4. Pengembangan media pembelajaran kartu aksara Lampung diawali dengan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media kartu ini dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas karena terbukti valid, praktis dan efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak terkait:

1. Saran untuk Pendidik

Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran kartu aksara Lampung dalam proses pengajaran untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman siswa terhadap aksara Lampung. Penggunaan media ini dapat diterapkan secara rutin dalam kelas dengan berbagai variasi metode, seperti permainan edukatif atau tugas kelompok, untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Saran untuk Siswa

Siswa kelas III SD disarankan untuk lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran kartu aksara Lampung sebagai alat bantu dalam proses belajar. Selain mengikuti instruksi dari pendidik, siswa juga dianjurkan untuk berlatih secara mandiri di rumah dengan menggunakan kartu aksara ini untuk memperkuat daya ingat dan keterampilan menulis mereka.

3. Saran untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mendukung pengembangan dan penerapan media pembelajaran kartu aksara Lampung di sekolah. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan menyediakan pelatihan guru.

4. Saran untuk Peneliti Lainnya

Peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran aksara Lampung dengan berbagai variasi, seperti integrasi teknologi atau penggunaan aplikasi digital yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti selanjutnya dapat mencoba

menerapkan Pengembangan Media pembelajaran kartu aksara lampung ini pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol sehingga dapat terlihat kepraktisan dan efektifitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2017. Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Ahmad, Rivai dan Sujana, Nana. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar. Baru.
- Arends, R. I. 2014. *Learning to Teach*. McGraw-Hill Education.
- Ariyani, Farida, Muhammad Fuad, Edi Suyanto, Ulul Azmi. 2023. *Lampung Language Online Learning during Covid-19 Outbreak: How are Teacher's TPACK Skills?*. *International Journal of Instruction*. Vol. 16, No.I.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Batin, M. M. 2012. *Panduan Mudah Menulis Aksara Lampung*. Bandar Lampung: Buana Cipta.
- Borg, W. R, dan Gall M. 1983. *Educational Research An Intruduction*. Fourth edition. New York: Longman.
- Budiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Cetakan 4 Edisi 2. Surakarta: UNS Press
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. 2016. *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Davidson, N. 2017. *Cooperative Learning in Higher Education*. University of Minnesota Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*. Depdiknas, 2006. *Permen Nomor 22 Tahun 2006*. Jakarta : Depdiknas
- Dewi, L. P. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Bahasa Daerah*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 112-118.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. 2009. *The Systematic Design of instructional* (Seventh Edition). United States Of America: Pearson.
- Djamarah, dan Aswan Zain, Syaiful Bahri. 1995. *Evaluasi Pengajaran*. Gramedia. Jakarta.

- Eka, F. H. 2022. *Pengembangan lembar kerja Siswa (lkpd) untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara lampung kelas ii sd/ml.*
- Farid, M., Rahman, R., & Kuswari, U. 2019. Teknik permainan kartu memo dalam pembelajaran aksara sunda. *Lokabasa*, 10(2), 171-179. <https://doi.org/10.17509/jlb.v10i2.21358>
- Hake, R. R. 1998. *Interactive Engagement vs Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses.* *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia.* Bandung: CV Pustaka Setia.
- Harmer, J. 2004. *How to teach writing.* Longman.
- Hernawan, Asep Herry. 2007. *Media Pembelajaran SD.* UPI.Press. Bandung
- Humaira, M. A., Balqis, L. F., Rajagukguk, Z. F., & Nurrahmah, S. A. 2021. Strategi Guru Dalam Pembelajaran Daring: Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(2), 119–128.
- Ibrahim, R & Syaodih S, Nana. 2003. *Perencanaan Pengajaran.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Jannah, N., Soewardini, H., & Aini, N. 2024. Penerapan model pembelajaran tgt untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaboratif sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa indonesia. *jep*, 1(2), 46-53. <https://doi.org/10.62354/jep.v1i2.4>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 1999. *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning.* Allyn and Bacon.
- Khoeriyah, S. F. 2024. *Pengembangan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca.* 3(4), 690–695.
- Kurniawan, A. 2015. *Aksara Lampung: Pelestarian dan Penggunaannya dalam Kehidupan Sehari-hari.* *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(2), 114-120.
- Labibah, U. N, Wilujeng, I., Sulaiman, S, dan Rahmawati, L. 2019. *Android Based Physics Learning Media Integrated Landslide Disaster.* *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al- Biruni*, 8(2).
- Laila, S. N., & Azima, M. F. 2020. Permainan Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Kaganga Mobile Berbasis Android. *Teknika*, 14(2), 113–118.
- Lestari dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung : PT. Refika Aditama
- Mahardi, I., Murda, I., & Astawan, I. 2019. Model pembelajaran teams games tournament berbasis kearifan lokal trikaya parisudha terhadap pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>

- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Meri, A. 2023. *Pengembangan media kartu huruf dalam meningkatkan penguasaan kosakata aksara Lampung di kelas iv min 4 way kanan*.
- Miarso, Y. 2012. *Pendidikan dalam Era Informasi dan Teknologi*. Depok: Rajawali Press.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. 2021. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243–255.
- Pavlop, I.P. 1941. *Conditioned Reflexes and Psychiatry*, New York: International
- Permatasari, I. S, Hendracipta, N, dan Pamungkas, A. S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel JPS*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 6 (1).
- Poerwanti, J. I. 2014. Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Kartu Aksara Jawa. *Didaktika Dwija Indria*, 3(1).
- Prasetyo, A. and Wijaya, A. 2019. Pengembangan media pembelajaran berbasis papan permainan “jumanji physics” pada pokok bahasan momentum impuls untuk meningkatkan hasil belajar Siswa kelas x sma 17agustus1945 surabaya.. <https://doi.org/10.21009/03.snf2019.01.pe.24>
- Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta : Ar-ruzzmedia
- Prihatmojo, A., Agustin, I. M., Ernawati, D., & Indriyani, D. 2019. Implementasi Pendidikan Karakter di Abad 21. *semnasfip*.
- Richey C. Rita Klein D James. 2007. *Design and Development Research* Routledge. New York London.
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran dan Variabel-variabel Penelitian*. Jakarta: Alfabeta.
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. 2012. *Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences*. International Academy of Education.
- Sa'diyah. 2017. “Pentingnya Melatih Kemandirian Anak”. *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*. Volume 16, Nomor 1 (hlm. 31-46).
- Sadiman, Arif S, Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, H. 2011. *Pengaruh Aksara Lampung terhadap Budaya dan Pendidikan di Provinsi Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Shoimin, A. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Siregar, S. 2012. *Pemertahanan Aksara Lampung dalam Pendidikan*. Lampung Cultural Journal, 7(1), 88-95.
- Slavin, R. E. 1980. Cooperative learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315–342.
- Slavin, R. E., & Lake, C. 2008. Effective programs in elementary mathematics: A best-evidence synthesis. *Review of Educational Research*, 78(3), 427–515.
- Slavin, R. E. 2014. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education.
- Slavin, R. E. 2015. *Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work?* The Journal of Educational Psychology, 107(4), 926-941.
- Suandika, I., Nugraha, I., & Dewi, L. 2020. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) terhadap keaktifan dan hasil belajar pekerjaan dasar otomotif siswa kelas x tkro smk negeri 1 denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69-78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: ALfabet
- Suwignyo, T. 1995. *Aksara Lampung: Sejarah, Bentuk, dan Perkembangannya*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Suyanto. 2009. *Urgensi Pendidikan Karakter*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar. Kementerian Pendidikan Nasional
- Suyanto, S. 2014. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, Eko dan Sartinem. 2009. “Pengembangan Contoh Lembar Kerja Fisika Siswa dengan Latar Penuntasan Bekal Awal Ajar Tugas Studi Pustaka dan Keterampilan Proses untuk SMA Negeri 3 Bandar Lampung”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Bandarlampung: Unila.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: P2LPTK. Depdikbud.
- Tarigan, H. G. 2008. *Mengajar membaca: Suatu pendekatan linguistik*. Angkasa.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

- Undang-Undang Republik Indonesia. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Warsiyem, W., Ariyani, F., & Raja, P. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament. *Jurnal tiyuh lampung*, 1(1 juni).
- Wulandari, S., Jusniar, J., & Majid, A. 2023. Development of augmented reality-based learning media in the form of cards on atomic structure material. *Unesa Journal of Chemical Education*, 12(2), 83-91. <https://doi.org/10.26740/ujced.v12n2.p83-91>