

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERMAINAN SERGAP KARTU AKSARA (SKA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI AKSARA LAMPUNG PESERTA DIDIK SDN 2 GEDONG AIR

Oleh

REVI LIANA

Rendahnya literasi aksara Lampung di kalangan peserta didik sekolah dasar menjadi salah satu permasalahan dalam upaya pelestarian budaya Lampung, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Lampung. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Sergap Kartu Aksara (SKA) berbasis model ADDIE.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) melalui model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media dilakukan secara sistematis sesuai dengan tahapan ADDIE. Produk akhir berupa permainan edukatif berbentuk Kartu yang menampilkan aksara Lampung, dirancang dengan visual menarik dan panduan penggunaan.

Media SKA terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan validasi dari ahli materi (89,16%), ahli media (91,66%), pendidik (92,5%), dan peserta didik (91,25%). Dari segi efektivitas, media ini mampu meningkatkan rata-rata nilai pretest dari 55,19 menjadi 81,00 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 77,20% yang termasuk kategori efektivitas tinggi. Simpulannya, Sergap Kartu Aksara (SKA) merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan literasi aksara Lampung di sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan SKA, Literasi Aksara Lampung, Pengembangan, Media Permainan Edukatif

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERMAINAN SERGAP KARTU AKSARA (SKA) GUWAI NINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI AKSARA LAMPUNG PESERTA DIDIK SDN 2 GEDONG AIR

Oleh

REVI LIANA

Kebahni literasi aksara Lampung di kalangan peserta didik sekula dasar jadi salah ssai pemasalahan dilom upaya pelestarian budaya Lampung, khususni dilom pembelajaran Bahasa Lampung. Salah sai sebabni yakdo tebatasni media pembelajaran sai menarik, ngeguwai kegekkingan, khik interaktif. Penelitian hiji betujuan guwai ngembangkon, nguji kelayakan, khik ngeevaluasi efektivitas media pembelajaran Sergap Kartu Aksara (SKA) bebasis model ADDIE.

Metode sai digunakon yakdolah Research and Development (R&D) ngemakai model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Teknik pengumpulan data dilakukon jama cakha bebalahan, peninukan khik angket kuisisioner. Hasil penelitian nunjukkon bahwa proses pengembangan media dilakukon secakha sistematis sesuai jama tahapan ADDIE. Produk akhir berupa permainan edukatif bebentuk Kartu sai menampilkan aksara Lampung, disusun jama visual menarik khik panduan penggunaan.

Media SKA terbukti layak nihan digunakon dilom pembelajaran, bedasarkon validasi anjak ahli materi (89,16%), ahli media (91,66%), pendidik (92,5%), khik peserta didik (91,25%). anjak segi efektivitas, media hiji mampu ningkatkon rata-rata nilai pretest siswa anjak 55,19 jadi 81,00 dilom posttest, klena munih nilai N-Gain sebalak 77,20% sai tekukhuk kategori efektivitas khanggal. Simpulanni, Sergap Kartu Aksara (SKA) ngekhupakon media pembelajaran sai layak khik efektif guwai ningkatkon literasi aksara Lampung di sekula dasar.

Kata Kunci: Permainan SKA, Literasi Aksara Lampung, Pengembangan, Media Permainan Edukatif

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF THE SERGAP KARTU AKSARA (SKA) GAME TO IMPROVE THE LITERACY SKILLS OF LAMPUNG SCRIPT AMONG STUDENTS OF SDN 2 GEDONG AIR

By

REVI LIANA

Low literacy in Lampung script among elementary school students is one of the challenges in preserving Lampung culture, particularly in Lampung language learning. One contributing factor is the lack of engaging, enjoyable, and interactive learning media. This study aims to develop, test the feasibility, and evaluate the effectiveness of an educational media called Sergap Kartu Aksara (SKA), based on the ADDIE model.

The method used is Research and Development (R&D), through the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques involved interviews, observations, and questionnaires. The research results show that the development process was conducted systematically according to the ADDIE model stages. The final product is an educational card game featuring Lampung script, designed with attractive visuals and usage guidelines.

SKA media has been proven highly feasible for use in learning, based on validations from subject matter experts (89.16%), media experts (91.66%), educators (92.5%), and students (91.25%). In terms of effectiveness, the media successfully increased the average pretest score from 55.19 to 81.00 in the posttest, with an N-Gain score of 77.20%, indicating a high level of effectiveness. In conclusion, Sergap Kartu Aksara (SKA) is a feasible and effective educational media to improve Lampung script literacy in elementary schools.

Keywords: SKA Game, Lampung Script Literacy, Development, Educational Game Media