

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

(Tesis)

Oleh:

**REVI LIANA
NPM 2323045003**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

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

**Oleh:
REVI LIANA**

**Tesis
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
MEGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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 kegekhingan, 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 menampilkon 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, khena 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

Judul Tesis : Pengembangan Permainan Sergap Kartu Aksara (SKA) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Aksara Lampung Peserta Didik SDN 2 Gedong Air

Nama Mahasiswa : Revi Tiana

Nomor Pokok Mahasiswa : 2323045003

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing 2

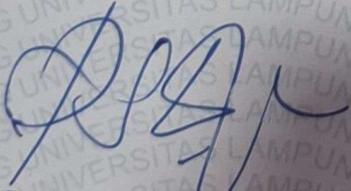

Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP. 19601214 198403 2 002

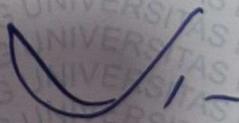

Dr. Budi Kadaryanto, M.A.
NIP. 19810326 200501 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Koordinator Prodi
Magister Pendidikan Bahasa
dan Kebudayaan Lampung


Dr. Sumarti., M.Hum
NIP. 19700318 199403 2 002


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

Sekretaris : Dr. Budi Kadaryanto, M.A.

Penguji I
Bukan Pembimbing : Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

Penguji II
Bukan Pembimbing : Dr. Dina Maulina, S.Pd., M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung

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

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 12 Juni 2025



SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Revi Liana
NPM : 2323045003
Judul Tesis : Pengembangan Permainan Sergap Kartu Aksara (SKA) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Aksara Lampung Peserta Didik SDN 2 Gedong Air
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. Dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 12 Juni 2025



Revi Liana
NPM. 2323045003

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Revi Liana, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 19 Oktober 1987. Merupakan anak ketiga dari empat bersaudara sebagai buah cinta dari pasangan Bapak Rizal Roybi dan Ibu Rusmala Dewi. Pada tahun 2015, penulis menikah dengan pria bernama Leonandra Dharmatika, S.Kom. dan dikaruniai seorang anak bernama Ahmad Ayres

Dharmatika. Penulis menyelesaikan pendidikan formal di Taman Kanak-Kanak Diniyah Putri, Kabupaten Pesawaran. Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 5 Sumberejo, Kemiling, Bandar Lampung. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan kejenjang Menengah di SMP 14 Bandar Lampung, kemudian ke jenjang Menengah Atas di SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Pada tahun 2006, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hingga saat ini penulis tercatat sebagai pendidik pada mata pelajaran Bahasa Lampung di SMA YP Unila Bandar Lampung.

MOTO

"Hidup bukan hanya tentang menerima takdir, melainkan menjalani setiap detiknya dengan baik dan ikhlas serta menebar manfaat. karena setiap kebaikan yang tersembunyi sekalipun, pasti Allah balas melalui cara dan waktu yang Ia kehendaki"

(QS. At- Taghabun: 11, QS. Az-Zalzalah: 7 QS. Al- Isra:30)

“Lakukan yang terbaik, biarkan Allah yang menyempurnakan hasilnya.”

“Banyak yang ingin tahu hasil akhirnya, bukan perjuangan di baliknya. Maka tetaplah melangkah walau sepi, karena kelak dirimu di masa depan akan tersenyum bangga pada dirimu yang tak pernah menyerah.”

(Revi Liana)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT, Zat Yang Maha Agung yang menguatkan raga, hati, pikiran dan perjuangan sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda kasih sayang kepada :

1. Kedua orang tua ku tercinta, almarhum Papa Rizal Roybi dan almarhumah Mama Rusmala Dewi . Terima Kasih telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, doa dan nilai kehidupan yang akan selalu menjadi pelita dan cahaya dalam setiap langkah. Terima kasih atas doa yang diam-diam terus hidup dalam langitmu.
2. Suami tercinta almarhum Leonandra Dharmetika, S.Kom. Terima kasih telah menjadi teman seperjalanan dalam waktu yang singkat, namun meninggalkan cinta dan semangat yang panjang. Karya ini bagian dari cinta dan kenangan kita.
3. Nyai Esra Dewi Terima kasih telah menjadi ibu sambung yang begitu setia bersama dalam perjalanan panjang ini, Terima kasih telah menjadi penjaga semangat, tempat berkeluh kesah dan rasa sayang yang tulus untuk kami.
4. Kakakku Kanjeng Rudi Setiawan, Kiyai Reni Pusva Dewi. Terima kasih kasih sayang diberikan, semoga kita senantiasa menjadi kakak adik yang saling memahami dan melindungi.
5. Anakku tercinta Ahmad Ayres Dharmetika. Terima kasih telah memberiku alasan untuk bertahan hidup, terima kasih telah memberikan kesempatan belajar dan memperjuangkan mimpi lama yang tertunda. Kau mengerti walau belum banyak mengerti. Kau sabar meski belum sepenuhnya tahu. Kelak, semoga engkau bangga, karena ini semua untuk masa depanmu.
6. Serta Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji Syukur kepada ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Permainan SKA (Sergap Kartu Aksara) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Aksara Lampung Peserta didik SD Negeri 2 Gedong Air”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan Universitas Lampung. terselesaikannya tesis ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Sumarti, S.Pd., M. Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku Pembimbing I. Terima kasih teriakan semangatmu, terima kasih cinta kasih yang telah mami berikan, terima kasih kesempatan kedua ini. Semoga Allah senantiasa melimpahimu ladang amal yang begitu luas.
4. Bapak Dr. Budi Kadaryanto. M.A. selaku Pembimbing II. Terima kasih telah sabar membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian tesis ini.

5. Bapak Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. sebagai Pembahas I. Terima kasih atas saran dan masukkan yang sudah diberikan dalam penyelesaian tesis ini.
6. Ibu Dr. Dina Maulina, S.Pd. M.Si., selaku Penguji II. Terima kasih atas saran dan masukkan serta motivasi yang sudah diberikan dalam penyelesaian tesis ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Universitas Lampung. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran dan segala bantuan yang telah diberikan.
8. Teruntuk papa mertua dan ibu mertuaku. Terima kasih doa yang sudah kau langitkan untuk kelancaran pendidikanku.
9. Teman-teman seperjuangan MPBKL 2023, Hazizi, Kiyai Saiful, Atu Renil, Atu Septri, Atu Ira, Atu Mirna, Zefrisya, Renata Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih atas kerja sama yang baik. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak aku dapatkan
10. Ibu Kepala SDN 2 Gedong Air, Ibu Dra. Presmi, M.Pd., Terima kasih telah berkenan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang ibu pimpin.
11. Bapak Ibu Guru SDN 2 Gedong Air Ibu Femi Damayanti, S.Pd., Ibu Suci, Ibu Eva Otktavia, S.Pd. Bapak Samsul, S.Pd. Terima Kasih telah berkenan membantu selama penulis melakukan penelitian di SDN 2 Gedong Air. Semoga ketulusan Bapak, Ibu, mendapatkan pahala dari Allah SWT.
12. Terakhir, aku ingin mengucapkan terima kasih kepada diriku sendiri, Revi Liana terima kasih telah bertahan dan berjuang, terima kasih sudah kuat melewati rintangan yang muncul selama masa perkuliahan sehingga bisa sampai di titik ini.

Semoga tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.

Bandar Lampung, 12 Juni 2025

Penulis

Revi Liana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	II
ABSTRAK	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
DAFTAR ISI.....	XIV
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR GAMBAR	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Teori Belajar	6
2.1.1 Teori Konstruktivisme	6
2.1.2 Teori Behavioristik	10
2.2 Karakteristik Belajar Anak Usia Dini	11
2.3 Permainan	12
2.3.1 Definisi dan Hakikat Permainan	12
2.3.2 Jenis-Jenis Permainan	14
2.4 Permainan Kartu	15
2.4.1 Definisi Permainan Kartu	15
2.4.2 Ciri-Ciri Permainan Kartu	16
2.4.3 Fungsi Permainan Kartu	16
2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan Permainan Kartu	17
2.4.5 Prinsip-Prinsip Permainan Kartu yang Baik	20
2.4.6 Faktor-Faktor Keberhasilan Permainan Kartu dalam Pembelajaran.....	20
2.5 Literasi	22
2.5.1 Pengertian Literasi	22
2.5.2 Jenis-Jenis Literasi	23
2.5.3 Literasi Baca Tulis.....	24

2.5.4 Indikator Literasi	26
2.6 Aksara Lampung	27
2.6.1 Literasi Aksara Lampung.....	28
2.7 Model TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	29
2.7.1 Definisi TGT (<i>Team Game Tournament</i>).....	29
2.7.2 Prinsip-Prinsip TGT (<i>Team Game Tournament</i>).....	30
2.7.3 Manfaat TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	30
2.8 Permainan SKA (Sergap Kartu Aksara)	31
2.8.1 Manfaat Permainan SKA	35
2.8.2 Kelebihan Permainan SKA.....	37
2.8.3 Kontribusi Permainan SKA	38

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian.....	41
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	42
3.2.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	43
3.2.2 Tahap <i>Design</i> (Desain)	43
3.2.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	44
3.2.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	44
3.2.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	45
3.3 Data dan Sumber Data	45
3.4 Instrumen Penelitian	46
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.5.1 Observasi	48
3.5.2 Wawancara.....	48
3.5.3 Angket (<i>kuesioner</i>)	49
3.5.4 Tes Literasi.....	49
3.5.5 Dokumentasi	50
3.6 Teknik Analisis Data.....	50
3.6.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	50
3.6.2 Analisis Data Kelayakan.....	51
3.6.3 Analisis Data Efektivitas	52

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	54
4.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan (<i>Analysis</i>).....	54
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	60
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	69
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	73
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	76
4.2 Pembahasan	79
4.2.1 Analisis Kebutuhan (Analysis)	79
4.2.2 Desain (<i>Design</i>)	81
4.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	84
4.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	89
4.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	92

V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	95
5.2 Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penjelasan Turunan SKA	34
2. Instrumen Angket Penelitian.....	47
3. Skor Jawaban Skala Likert	49
4. Kategori Kelayakan Permainan dan Persentasenya.....	52
5. Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan klasifikasinya	52
6. Skor Pre-test Peserta didik.....	56
7. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	59
8. Validasi Media Pembelajaran.....	71
9. Revisi Produk.....	72
10. Hasil Implementasi Skor Post Test Peserta didik	74
11. Perancangan Desain Kartu Sergap Kartu Aksara (SKA).....	83
12. Perbandingan Desain Awal dan Produk Akhir.....	85
13. Rekapitulasi Statistik Tes	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Aksara Lampung	28
2. Tampilan Media Kartu SKA (Sergap Kartu Aksara)	32
3. Skema penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE	42
4. Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE	42
5. Observasi Pengajaran Konvensional oleh Pendidik di Kelas	55
6. Kartu SKA Berisi Aksara Lampung	70
7. Buku Panduan Penggunaan Media Permainan SKA	70
8. Evaluasi Efektifitas Oleh Pendidik	77
9. Skor Total Angket Evaluasi Efektivitas Peserta didik	78
10. Implementasi Media Kartu Sergap Kartu Aksara (SKA)	90
11. Uji NGain Score	91
12. Evaluasi Efektivitas SKA	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	105
2 Hasil Olahan Angket Peserta didik dan Pendidik	112
3 Hasil Dokumentasi Observasi.....	113
4 Dokumentasi Wawancara dengan Pendidik Bahasa Lampung SDN 1 Gedong Air.....	115
5 Hasil Keseluruhan Nilai Post Test Peserta didik	116
6 Hasil Analisis Data Pre Test dan Post Test dengan SPSS Versi 27.....	117
7 Hasil Uji N-Gain Score dengan SPSS Versi 27	118
8 Hasil Analisis Data Angket dengan SPSS Versi 27	119
9 Lembar Validasi Materi	120
10 Lembar Validasi Media	121
11 Lembar Angket Validasi Pendidik	122
12 Hasil Wawancara dengan Pendidik Bahasa Lampung di SDN 2 Gedong Air.....	123
13 Hasil Angket Evaluasi Efektivitas Media SKA Oleh Pendidik	124
14 Hasil Angket Evaluasi Efektivitas Media SKA Oleh Peserta didik.....	126
15 Hasil Wawancara Peneliti dengan Peserta Didik	128
16 Rencana Pengembangan Pembelajaran Berbasis Pengembangan ADDIE	130
17 Bukti Hasil Pre Test dan Post Test.....	133
18 Hasil Produk Sergap Kartu Aksara (SKA)	134

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara Lampung merupakan salah satu warisan budaya tak benda Indonesia yang memiliki nilai historis, linguistik, dan budaya yang tinggi. Aksara ini telah digunakan sejak masa lampau oleh masyarakat Lampung untuk menuliskan bahasa ibu mereka, serta berbagai bentuk sastra, hukum adat, dan catatan sejarah lokal. Menurut Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud (2017), aksara daerah seperti aksara Lampung merupakan bagian dari kekayaan intelektual dan identitas bangsa Indonesia, yang wajib dilestarikan sebagai bentuk warisan budaya nasional.

Seiring dengan perkembangan globalisasi dan modernisasi, eksistensi aksara Lampung kian terpinggirkan. Pemakaian aksara Latin yang lebih dominan dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan generasi muda semakin tidak akrab dengan bentuk, fungsi, dan bunyi aksara Lampung. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Sari dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% peserta didik sekolah dasar di Bandar Lampung yang mampu mengenali 20 huruf induk aksara Lampung secara benar. Bahkan, di beberapa sekolah, tidak lebih dari 10% peserta didik mampu menulis dua kalimat pendek dalam aksara Lampung tanpa bantuan pendidik.

Minimnya media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan turut memperburuk keadaan. Hasil wawancara pendahuluan peneliti di SDN 2 Gedong Air, Bandar Lampung, menunjukkan bahwa dari 31 peserta didik kelas IV, hanya 8 peserta didik (26,6%) yang mengaku menyukai pelajaran aksara Lampung. Sebagian besar peserta didik merasa bahwa pembelajaran aksara

Lampung cenderung membosankan, sulit dipahami, dan tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa 70% pendidik belum menggunakan media interaktif atau permainan edukatif dalam pembelajaran aksara Lampung.

Kondisi tersebut tentu sangat memprihatinkan, terlebih mengingat bahwa aksara Lampung merupakan bagian dari identitas budaya lokal yang keberadaannya kini makin terancam. Padahal, Pemerintah Provinsi Lampung telah menetapkan Peraturan Gubernur (Pergub) Nomor 39 Tahun 2014 yang mewajibkan pembelajaran bahasa dan aksara Lampung sebagai muatan lokal di semua jenjang pendidikan dasar dan menengah. Dalam Pergub tersebut dinyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran ini adalah untuk melestarikan serta memantapkan kedudukan dan fungsi bahasa dan aksara Lampung sebagai unsur utama kebudayaan daerah. Namun, kebijakan tersebut tidak akan efektif tanpa diiringi dengan strategi pembelajaran yang kontekstual dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Pembelajaran berbasis kearifan lokal dan *project-based learning (PjBL)* sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka menjadi pendekatan yang sangat relevan. Menurut Suyanto (2022), pendekatan PjBL dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik, terutama jika diintegrasikan dengan unsur budaya lokal dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna.

Salah satu metode inovatif yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21 adalah melalui permainan edukatif (*game-based learning*). Serrano (2019) menyatakan bahwa permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, memfasilitasi interaksi, meningkatkan motivasi, serta memperkuat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, Erylmaz & Boicu (2023) menekankan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan fokus dan daya tahan belajar peserta didik hingga 40% lebih baik dibandingkan metode tradisional.

Berdasarkan hal tersebut, media “Sergap Kartu Aksara (SKA)” dikembangkan sebagai permainan edukatif berbasis kartu yang diadaptasi dari permainan

tradisional “tepok nyamuk”. SKA didesain untuk membantu peserta didik dalam mengenali huruf-huruf aksara Lampung secara menyenangkan. Setiap kartu berisi satu huruf aksara Lampung, padanan huruf Latin, dan ilustrasi gambar yang kontekstual. Dalam permainan, peserta didik berlomba “menyergap” kartu sesuai instruksi atau pertanyaan dari fasilitator. Konsep ini menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Permainan kartu seperti ini juga merujuk pada definisi Smith (2010) dalam *The Card Game Handbook*, yang menyatakan bahwa permainan kartu dapat berfungsi sebagai alat hiburan, pembelajaran, dan stimulasi berpikir. Sementara itu, Csikszentmihalyi (1990) menyebutkan bahwa permainan yang menyenangkan dapat membawa peserta didik ke dalam kondisi “*flow*” atau keterlibatan total dalam aktivitas belajar.

Penelitian sebelumnya oleh Damarjati dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik hingga kategori tinggi dengan skor rata-rata 82,61%. Sedangkan Medina dkk. (2021) membuktikan bahwa *game* berbasis budaya lokal secara signifikan meningkatkan kesadaran dan pemahaman identitas budaya peserta didik. Hal ini menjadi dasar yang kuat bahwa media permainan SKA bukan hanya mampu meningkatkan literasi aksara, tetapi juga berperan dalam pelestarian budaya lokal.

Dengan demikian, pengembangan media permainan “SKA” merupakan respon terhadap kebutuhan mendesak untuk menghadirkan pembelajaran aksara Lampung yang menarik, menyenangkan, dan kontekstual. Media ini diharapkan mampu mengubah persepsi peserta didik bahwa belajar aksara Lampung bukan sesuatu yang sulit dan membosankan, melainkan menyenangkan, membanggakan, serta memperkuat jati diri sebagai bagian dari masyarakat Lampung. Pengembangan produk SKA sebagai media pembelajaran juga merupakan langkah inovatif yang tidak hanya bertujuan meningkatkan literasi aksara Lampung tetapi juga melestarikan budaya Lampung melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik juga diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan literasi

budaya mereka, dan memperkuat rasa cinta terhadap budaya daerah. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diberi judul **“Pengembangan Permainan Sergap Kartu Aksara (SKA) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Aksara Lampung Peserta Didik di SDN 2 Gedong Air”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian, maka rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan produk permainan Sergap Kartu Aksara sebagai media pembelajaran aksara Lampung berdasarkan model pengembangan ADDIE?
2. Apakah media pembelajaran Sergap Kartu Aksara memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran literasi Aksara Lampung?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Sergap Kartu Aksara (SKA) dalam mendukung penguasaan materi literasi aksara Lampung oleh peserta didik di SDN 2 Gedong Air?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan produk permainan Sergap Kartu Aksara berdasarkan model pengembangan ADDIE.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Sergap Kartu Aksara yang digunakan dalam pembelajaran literasi aksara Lampung.
3. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran Sergap Kartu Aksara dalam mendukung penguasaan materi literasi aksara Lampung oleh peserta didik di SDN 2 Gedong Air.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, baik secara praktis maupun teoritis, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran aksara Lampung di sekolah. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung literasi aksara daerah. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.

2. Praktis

- a. Bagi Pendidik, memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan muatan lokal dalam mengajarkan aksara Lampung.
- b. Bagi Peserta didik, meningkatkan minat belajar dan kemampuan dalam memahami serta menguasai literasi aksara Lampung melalui media yang menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah, mendukung program pelestarian budaya daerah melalui integrasi media pembelajaran berbasis aksara dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Bagi Peneliti Lain, memberikan gambaran dan landasan awal dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis aksara yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran karena menyangkut bagaimana pengembangan produk Sergap Kartu Aksara (SKA) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

2. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 2 Gedong Air.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan produk Sergap Kartu Aksara (SKA) dan kemampuan literasi peserta didik di SD Negeri 2 Gedong Air.

4. Ruang Lingkup Tempat

SD Negeri 2 Gedong Air yang beralamat di Jl. Sisingamangaraja, Gg. CENDRAWASIH, Gedong Air, Kec. Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung Prov. Lampung

5. Ruang Lingkup Produk

Dalam penelitian ini, ruang lingkup produk mencakup seluruh aspek perancangan, pengembangan, dan pemanfaatan Sergap Kartu Aksara (SKA) sebagai media pembelajaran literasi berbasis budaya lokal. Produk utama yang menjadi fokus penelitian adalah SKA, dengan karakteristik yang dirancang secara holistik untuk menjawab kebutuhan literasi dasar peserta didik, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Ruang lingkup ini mencakup empat dimensi utama berikut:

a. Aspek Linguistik dan Identitas Produk

Pemilihan nama Sergap Kartu Aksara (SKA) menjadi bagian penting dari ruang lingkup produk yang diteliti. Kajian terhadap nama ini dilakukan melalui pendekatan semiotik dan linguistik, khususnya teori *Word Formation* (Crystal, 2003), yang menjelaskan pembentukan akronim sebagai bagian dari strategi membangun identitas produk yang kuat, mudah diingat, dan bermakna. Nama "Sergap" yang bermakna aktif dan progresif, dikombinasikan dengan media "kartu aksara", menjadi simbol dari gerakan literasi yang responsif dan solutif. Aspek ini mencerminkan bahwa produk SKA tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga sarat makna edukatif dan ideologis dalam gerakan literasi lokal.

b. Aspek Visual dan Budaya Lokal

Penelitian ini juga mencakup pengembangan desain SKA yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya daerah. Pemilihan motif Tapis Lampung pada kartu tidak hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi strategi pelestarian dan internalisasi nilai budaya kepada peserta didik. Ini menjadikan SKA sebagai media edukasi kontekstual yang mendukung pendekatan cultural-based learning. Penelitian ini menempatkan integrasi budaya sebagai indikator penting dalam menilai relevansi dan keberterimaan produk di lingkungan lokal, serta sebagai wujud pendidikan yang inklusif dan berakar pada kearifan lokal.

c. Aspek Psikopedagogis: Warna dan Daya Tarik Anak

Ruang lingkup produk juga mencakup kajian terhadap penggunaan warna dalam SKA yang berlandaskan teori psikologi warna dan perkembangan anak. Warna kuning dan merah digunakan secara dominan karena mampu menarik perhatian dan membangkitkan semangat belajar anak-anak usia dini. Aspek ini menunjukkan bagaimana prinsip-prinsip desain edukatif diterapkan untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran dalam membangun minat, konsentrasi, dan keterlibatan emosional anak dalam proses literasi.

d. Aspek Ergonomis dan Kesesuaian Fisik Anak

Penelitian ini juga menelaah aspek ukuran dan bentuk kartu dalam SKA. Ukuran kartu dibuat berdasarkan pertimbangan ergonomis yang sesuai dengan tangan anak usia 7–8 tahun, serta mempertimbangkan tahap perkembangan motorik dan kognitif pada anak agar produk tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga aman, nyaman, dan mudah digunakan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

Teori belajar yang relevan dalam pengembangan Permainan SKA untuk meningkatkan literasi Aksara Lampung yaitu:

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme dalam pembelajaran menekankan pentingnya kreativitas peserta didik dalam mengungkapkan ide-ide baru yang dapat mendukung pengembangan diri mereka, yang didasari oleh pengetahuan yang ada. Jean Piaget, seorang tokoh yang diakui sebagai pelopor konstruktivisme, mengemukakan teori ini. Piaget, J. (1952) berpendapat bahwa anak belajar melalui eksplorasi dan konstruksi makna berdasarkan pengalaman. Pengetahuan tidak hanya diberikan, tetapi dibangun secara aktif oleh pelajar. Menurut Piaget, proses belajar melibatkan asimilasi (memasukkan informasi baru ke dalam skema yang ada) dan akomodasi (menyesuaikan skema untuk memahami informasi baru).

Teori konstruktivisme termasuk dalam pembelajaran kognitif, dimana peserta didik harus dapat menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks, memverifikasi informasi baru dengan aturan lama, dan merevisinya jika diperlukan. Slavin (2008) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif adalah proses aktif, di mana anak membangun sistem dan pemahaman mengenai realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka. Konstruktivisme menekankan bahwa anak membangun pengetahuan secara aktif dengan mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru. Dalam pengajaran, pendekatan konstruktivisme menerapkan pembelajaran kooperatif yang intens, berdasarkan keyakinan bahwa peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep sulit melalui diskusi dengan

teman-teman mereka (Slavin, 2008). Proses ini memungkinkan peserta didik tidak hanya mengidentifikasi kesalahpahaman yang mungkin muncul, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka melalui klarifikasi dan argumentasi. Menurut Driver dan Bell dalam Suyono (2014), pandangan konstruktivisme tentang anak dan lingkungan belajar meliputi beberapa prinsip, antara lain: (1) peserta didik dipandang aktif dengan tujuan, bukan pasif; (2) proses keterlibatan peserta didik harus dioptimalkan; (3) pengetahuan dibangun secara personal, bukan diterima dari luar; (4) pembelajaran melibatkan pengaturan situasi kelas, bukan hanya transmisi pengetahuan; (5) kurikulum adalah seperangkat pembelajaran yang harus dipelajari, bukan hanya materi dan sumber.

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran menurut Jean Piaget (1972), merupakan pendekatan yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Piaget meyakini bahwa pengetahuan tidak dapat sekadar ditransfer dari pendidik ke peserta didik, melainkan harus dikonstruksi oleh peserta didik melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap informasi baru yang diterima. Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar bermakna, mendorong eksplorasi, dan memberikan tantangan kognitif yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami dan menginternalisasi konsep-konsep secara mendalam, sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kokoh dan berkelanjutan.

Berdasarkan kajian dan pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme lebih memfokuskan pada kesuksesan peserta didik dalam mengorganisir pengalaman mereka sendiri, bukan sekadar kepatuhan terhadap instruksi pendidik. Peserta didik diberi prioritas untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi.

2.1.2 Teori Behavioristik

Teori behavioristik merupakan pendekatan psikologi belajar yang menekankan perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Dalam pandangan ini, belajar dianggap telah terjadi apabila terdapat perubahan perilaku yang dapat diamati secara langsung, tanpa perlu mempertimbangkan proses mental internal. Pendekatan ini berlandaskan pada prinsip bahwa perilaku dapat dibentuk, dikontrol, dan dipelajari melalui penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*) yang sistematis (Clark, 2018).

Tokoh sentral dalam teori ini adalah Burrhus Frederic Skinner, yang mengembangkan konsep *operant conditioning*. Skinner mengemukakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh konsekuensi dari tindakannya. Bila suatu tindakan diikuti oleh penguatan positif, maka kemungkinan besar tindakan tersebut akan terulang kembali. Sebaliknya, bila diikuti oleh konsekuensi negatif, tindakan tersebut cenderung menurun atau hilang. Skinner menolak gagasan tentang proses mental sebagai penjas utama perilaku, dan menegaskan bahwa analisis ilmiah harus fokus pada perilaku yang dapat diamati (Skinner, 1953; Vargas, 2017).

Radical behaviorism, sebagaimana dikembangkan oleh Skinner, menjelaskan bahwa semua perilaku, termasuk bahasa, adalah hasil dari pembelajaran yang diperkuat oleh lingkungan. Skinner menyatakan bahwa tidak diperlukan konstruk mental atau kesadaran dalam menjelaskan perilaku manusia, karena perilaku itu sendiri cukup sebagai subjek studi ilmiah (Clark, 2018).

Dalam praktik pendidikan, teori ini memiliki implikasi luas, terutama pada tahap pembelajaran dasar seperti membaca, menulis, dan pengenalan simbol atau aksara. Salah satu bentuk penerapan konkret dari teori ini adalah penggunaan metode pengulangan (*drill*), *reward*, dan *feedback* sebagai bentuk penguatan. Dalam konteks pembelajaran literasi aksara Lampung, teori ini dapat diterapkan melalui media permainan edukatif yang

memberikan penguatan secara langsung kepada peserta didik saat mereka memberikan jawaban yang benar (Addaeroby & Febriani, 2024).

Penelitian terbaru juga mendukung efektivitas penerapan teori behavioristik dalam pembelajaran penggunaan bahasa. Misalnya, dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab, pendekatan behavioristik terbukti mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan komunikasi peserta didik dengan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif serta memberikan penguatan secara tepat (Yuli et al., 2024). Hal serupa juga ditemukan dalam pembelajaran baca tulis, di mana penguatan positif, pengulangan materi, serta pemberian contoh yang konsisten secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan bahasa secara lisan maupun tulisan (Murniyati & Suyadi, 2021).

Lebih lanjut, penerapan teori behavioristik dalam media permainan seperti *Sergap Kartu Aksara (SKA)* memiliki potensi besar dalam membentuk perilaku literasi yang positif. SKA dirancang untuk memberikan stimulus berupa tantangan dan soal, serta respons berupa kartu atau poin saat peserta didik memberikan jawaban benar. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik mengalami proses belajar yang menyenangkan namun tetap konsisten dengan prinsip penguatan positif.

Berdasarkan penjelasan di atas, teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner berfokus pada perubahan perilaku melalui penguatan dan pengendalian lingkungan. Penerapannya dalam pembelajaran aksara lokal seperti aksara Lampung melalui media permainan edukatif merupakan strategi yang relevan dan efektif, khususnya bagi peserta didik usia sekolah dasar yang masih dalam tahap pembentukan kebiasaan belajar.

2.2 Karakteristik Belajar Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik pembelajaran yang unik dan berbeda dari jenjang lainnya. Menurut Syaikh, A. (2020), ciri khas pembelajaran pada anak usia dini yang membedakannya dengan jenjang lain adalah: (1) anak belajar

melalui aktivitas bermain dan bernyanyi, (2) anak memperoleh pengetahuan dengan cara membangunnya sendiri, (3) anak belajar secara alami, serta (4) pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, dirancang agar bermakna, menarik, dan fungsional. Herawati dkk. (2019) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran pada anak usia dini meliputi: (1) anak yang diberikan pengalaman belajar yang sesuai dan dibutuhkan akan berkembang menjadi individu berkarakter yang mampu mengoptimalkan potensinya; (2) anak usia dini memiliki cara belajar yang khas dan dianggap sebagai "raja" dalam dunianya, yaitu dunia bermain; (3) anak usia dini belajar melalui tiga metode utama, yaitu peniruan, pengalaman praktis, dan berpikir, yang semuanya dilakukan melalui aktivitas bermain sebagai ciri khasnya; dan (4) anak usia dini memiliki empat gaya belajar yang dapat dikenali melalui aktivitas bermain yang disukainya, yaitu auditorial, visual, kinestetik, dan campuran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran pada anak usia dini sangat unik dan berpusat pada aktivitas bermain sebagai dunia utamanya. Anak usia dini belajar dengan cara alami melalui pengalaman yang sesuai dengan tahap perkembangannya, seperti bermain, bernyanyi, meniru, dan melakukan aktivitas praktis. Proses pembelajaran ini juga mendukung perkembangan karakter, potensi diri, serta gaya individu, yang meliputi auditorial, visual, kinestetik, atau gabungan dari ketiganya. Pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik ini memungkinkan anak berkembang secara optimal dan bermakna.

2.3 Permainan

2.3.1 Definisi dan Hakikat Permainan

Kata "*game*" berasal dari bahasa Inggris yang berarti Permainan. Secara umum, Permainan merupakan aktivitas rekreasi yang bertujuan untuk hiburan, mengisi waktu luang, atau melakukan olahraga ringan. Permainan dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Makna kata bermain adalah hak yang dimiliki oleh setiap anak. Menurut Rohmah, N. (2016)

Permainan adalah sarana bagi anak-anak untuk mengekspresikan berbagai bentuk perilaku yang menyenangkan, yang dalam pelaksanaannya dilakukan tanpa adanya unsur paksaan. Ia berpendapat bahwa Permainan memiliki aturan sendiri dan menciptakan dunia sementara yang terpisah dari kehidupan nyata. Permainan adalah elemen fundamental dalam budaya dan peradaban manusia.

Penelitian yang dilakukan Nahampun, S. H. dkk. (2024) menyatakan bahwa *game-based learning* merupakan metode inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Metode ini tidak hanya membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang kompleks. Prensky (2001) mendefinisikan metode Permainan adalah penggunaan Permainan sebagai alat pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Menurut Piaget (1962) bermain adalah kegiatan yang penting untuk perkembangan kognitif anak, karena melalui bermain, anak-anak mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru.

Pembelajaran berbasis Permainan adalah salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, bermain memungkinkan anak untuk belajar secara alami melalui eksplorasi dan interaksi. Permainan Kartu edukatif, khususnya, dapat menggabungkan elemen visual dan kognitif yang membantu dalam proses pembelajaran. Slavin (2019) mendefinisikan metode Permainan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen kompetisi, kerjasama, dan kesenangan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Vygotsky dalam Ma'mun, A dkk. (2024), Permainan sosial memungkinkan anak-anak belajar dalam Konsep *Zone Of Proximal Development* (ZPD) mereka, di mana mereka dapat mencapai lebih banyak dengan bantuan teman sebaya atau orang dewasa. Gardner dalam Syarifah (2019) teorinya tentang kecerdasan majemuk

menyatakan bahwa bermain dapat mengembangkan berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Mayer (2009) dalam Mudheri dkk. (2024) menekankan bahwa metode Permainan yang melibatkan elemen visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Permainan memiliki karakteristik utama seperti adanya tujuan tertentu, aturan yang harus diikuti, tantangan yang harus diatasi, dan elemen kesenangan yang membuat peserta didik terlibat aktif. Permainan mengintegrasikan elemen kompetisi, strategi, dan interaksi sosial yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis Permainan merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan yang alami dan interaktif.

2.3.2 Jenis-Jenis Permainan

Permainan dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kategori, seperti tujuan, medium, dan sifat interaksi. Berikut adalah beberapa jenis Permainan yang relevan dalam konteks pendidikan dan pengembangan keterampilan.

1. Permainan edukatif adalah Permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, membantu peserta belajar dan mengembangkan keterampilan tertentu melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.
2. Permainan tradisional adalah Permainan yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu budaya atau masyarakat. Permainan ini seringkali melibatkan gerakan fisik, keterampilan sosial, dan pemahaman budaya.
3. Permainan digital adalah Permainan yang dimainkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, konsol, atau ponsel. Permainan ini seringkali memiliki grafik yang kompleks dan alur cerita yang mendalam.
4. Permainan Kartu adalah Permainan yang menggunakan Kartu sebagai alat utama. Permainan ini dapat mengembangkan keterampilan memori, strategi, dan analisis.

5. Permainan papan adalah Permainan yang menggunakan papan sebagai alat utama. Permainan ini seringkali melibatkan strategi, keterampilan berpikir logis, dan kerjasama.
6. Permainan fisik adalah Permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan gerakan tubuh. Permainan ini penting untuk perkembangan motorik dan kesehatan fisik.
7. Permainan simulasi adalah Permainan yang meniru atau mensimulasikan aktivitas kehidupan nyata atau sistem tertentu. Permainan ini membantu pemain memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep kompleks.

Permainan memiliki berbagai jenis yang masing-masing menawarkan manfaat unik dalam pendidikan dan pengembangan keterampilan. Dengan memahami jenis-jenis Permainan ini, peneliti memilih jenis Permainan Kartu sebagai jenis Permainan yang akan dikembangkan.

2.4 Permainan Kartu

2.4.1 Definisi Permainan Kartu

Permainan Kartu adalah sebuah Permainan yang menggunakan Kartu sebagai media utamanya. Kartu tersebut seringkali memiliki simbol, gambar, atau angka yang mewakili nilai atau aturan Permainan tertentu. Permainan Kartu dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan tujuan yang bervariasi, tergantung pada aturan yang berlaku dalam Permainan tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Permainan Kartu adalah “Permainan yang menggunakan Kartu sebagai alat utama, dengan aturan dan cara bermain tertentu untuk mencapai tujuan Permainan”. Suwono (2016) juga menjelaskan bahwa Permainan Kartu adalah salah satu jenis Permainan yang menggunakan Kartu sebagai alat utama untuk menjalankan Permainan, dengan aturan dan tujuan yang beragam. Smith dalam Agustin, L. (2018) mendefinisikan Permainan Kartu sebagai aktivitas yang menggunakan setumpuk Kartu untuk bermain berbagai jenis Permainan, yang diatur oleh aturan tertentu dan dapat dimainkan oleh individu atau kelompok untuk hiburan, kompetisi, atau tujuan edukatif.

2.4.2 Ciri-Ciri Permainan Kartu

Permainan Kartu memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari jenis Permainan lainnya. Berikut adalah ciri-ciri yang dimaksud:

1. Menggunakan Setumpuk Kartu

Setumpuk Kartu yang digunakan dalam Permainan Kartu terdiri dari sejumlah Kartu yang masing-masing memiliki desain, simbol, dan nilai tertentu.

2. Aturan Permainan yang Jelas

Permainan Kartu memiliki aturan yang spesifik dan baku, yang harus diikuti oleh semua pemain untuk menentukan cara bermain dan cara memenangkan Permainan.

3. Interaksi Sosial

Banyak Permainan Kartu melibatkan interaksi antara pemain, baik dalam bentuk kompetisi maupun kerjasama.

4. Kombinasi Keberuntungan dan Keterampilan

Permainan Kartu seringkali melibatkan kombinasi antara keberuntungan (Kartu yang dibagikan) dan keterampilan (membaca dan pengambilan keputusan).

2.4.3 Fungsi Permainan Kartu

Permainan Kartu memiliki berbagai fungsi yang diakui oleh para ahli dalam bidang pendidikan, psikologi, dan pengembangan Permainan. Berikut adalah penjelasan fungsi-fungsi Permainan Kartu

1. Pengembangan Keterampilan Kognitif

Mayer (2009) dalam bukunya *Multimedia Learning* menyatakan bahwa Permainan yang melibatkan elemen visual dan kognitif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Permainan Kartu, yang memerlukan pemecahan masalah dan strategi, dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif seperti berpikir kritis dan analitis.

2. Meningkatkan Memori

Menurut Baddeley (2000) latihan yang melibatkan tugas memori dapat memperbaiki kapasitas memori jangka pendek dan panjang. Permainan

Kartu seringkali menuntut pemain untuk mengingat Kartu yang telah dimainkan atau disimpan oleh lawan, yang melatih daya ingat dan konsentrasi.

3. Mengajarkan Strategi dan Perencanaan

Johnson-Laird (1983) dalam bukunya *Mental Models* menyatakan bahwa kemampuan untuk merencanakan dan memprediksi hasil dari berbagai tindakan adalah bagian penting dari pemikiran strategis. Permainan Kartu membutuhkan strategi dan perencanaan jangka panjang, yang dapat membantu mengembangkan keterampilan analitis dan pemikiran strategis.

4. Interaksi dan Kerjasama Sosial

Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan kognitif dan sosial. Permainan Kartu yang melibatkan kerjasama, seperti Bridge, dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama di antara pemain.

5. Hiburan dan Relaksasi

Csikszentmihalyi (1990) dalam bukunya *Flow: The Psychology of Optimal Experience* menyatakan bahwa aktivitas yang menyenangkan seperti bermain Permainan dapat membawa seseorang ke dalam keadaan "flow," di mana mereka sepenuhnya terlibat dan menikmati kegiatan tersebut. Permainan Kartu dapat berfungsi sebagai alat hiburan dan relaksasi, memberikan kesempatan untuk bersantai dan menikmati waktu bersama teman

Permainan Kartu memiliki berbagai ciri-ciri dan fungsi yang melibatkan pengembangan keterampilan kognitif dan sosial, strategi, keberuntungan, serta memberikan hiburan dan relaksasi. Pendapat para ahli di atas memberikan dasar teoritis yang kuat untuk memahami peran dan manfaat Permainan Kartu dalam berbagai konteks.

2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan Permainan Kartu

Permainan Kartu memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan yang dapat mempengaruhi efektivitasnya dalam konteks pendidikan dan pengembangan

keterampilan. Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan Permainan Kartu.

2.2.4.1 Kelebihan Permainan Kartu

Permainan Kartu memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik. Berikut adalah beberapa kelebihan Permainan Kartu dalam konteks pembelajaran:

1. Pengembangan Keterampilan Kognitif

Menurut Mayer (2009) yang dikutip dalam Mudheri dkk. (2024), Permainan yang melibatkan elemen visual dan kognitif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Permainan Kartu dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan memori. Misalnya, Permainan seperti Bridge atau Poker membutuhkan strategi dan perencanaan yang kompleks.

2. Mudah Diakses dan Murah

Smith dalam Agustin, L. (2018) mencatat bahwa salah satu kelebihan utama dari Permainan Kartu adalah ketersediaannya yang luas dan kemudahan untuk dimainkan di berbagai situasi. Permainan Kartu relatif murah dan mudah diakses, tidak memerlukan peralatan mahal atau teknologi canggih.

3. Mengembangkan Keterampilan Sosial

Vygotsky dalam Ma'mun, A dkk. (2024) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan kognitif dan sosial melalui Permainan banyak Permainan Kartu yang membutuhkan interaksi dan kerjasama antar pemain, yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama.

4. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Menurut Gardner dalam Syarifah (2019), penggunaan berbagai bentuk Permainan dapat mendukung kecerdasan majemuk dan membantu pembelajaran yang lebih holistik. Permainan Kartu dapat disesuaikan untuk berbagai tujuan pembelajaran dan tingkat kesulitan, dari Permainan sederhana untuk anak.

2.2.4.1 Kelemahan Permainan Kartu

Meskipun memiliki banyak kelebihan, Permainan Kartu juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Beberapa kelemahan tersebut antara lain:

1. Risiko Kecanduan

Menurut Griffiths (2005) dalam Balakrishnan (2018), Permainan yang melibatkan unsur taruhan dapat meningkatkan risiko perilaku adiktif. Permainan Kartu, terutama yang melibatkan taruhan atau hadiah, bisa berisiko menyebabkan kecanduan. Hal tersebut juga berlaku untuk Permainan seperti Poker atau *Blackjack*.

2. Konflik dan Perselisihan

Salen dan Zimmerman (2004) dalam Naryaningsih, P. D. (2018) mencatat bahwa Permainan kompetitif bisa memicu konflik jika aturan tidak jelas atau tidak diterapkan dengan konsisten. Permainan Kartu yang kompetitif dapat menyebabkan konflik dan perselisihan di antara pemain, terutama jika ada ketidaksetujuan mengenai aturan atau hasil Permainan.

3. Keterbatasan dalam Pembelajaran

Meskipun Permainan Kartu dapat mengembangkan keterampilan tertentu, mereka mungkin tidak cocok untuk semua tujuan pembelajaran atau kelompok usia. Misalnya, beberapa konsep kompleks mungkin sulit diajarkan hanya melalui Permainan Kartu.

Menurut Piaget (1962), perkembangan kognitif anak mengikuti tahapan tertentu, dan tidak semua jenis Permainan cocok untuk setiap tahap perkembangan. Permainan Kartu memiliki berbagai kelebihan seperti pengembangan keterampilan kognitif, kemudahan akses, dan kemampuan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Namun, mereka juga memiliki kelemahan, termasuk risiko kecanduan, potensi konflik, keterbatasan dalam pembelajaran tertentu. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan ini, pengembangan Permainan Kartu dapat diperhatikan pada aspek pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

2.4.5 Prinsip-Prinsip Permainan Kartu yang Baik

Permainan Kartu yang baik harus memenuhi beberapa prinsip utama agar dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan edukatif bagi pemainnya. Prinsip-prinsip tersebut meliputi:

1. Kesederhanaan

Aturan Permainan harus mudah dipahami oleh semua pemain. Permainan yang terlalu rumit dapat mengurangi minat dan efektivitas belajar.

2. Kesetaraan Peluang

Semua pemain harus memiliki peluang yang sama untuk menang. Ini menghindari rasa frustrasi dan ketidakadilan di antara pemain.

3. Kesenangan dan Tantangan

Permainan harus cukup menantang untuk membuat pemain berpikir, tetapi tidak terlalu sulit sehingga pemain menjadi putus asa. Kesenangan membantu mempertahankan minat dan keterlibatan.

4. Pembelajaran Terintegrasi

Permainan harus dirancang sedemikian rupa sehingga elemen pembelajaran terintegrasi secara alami ke dalam *gameplay*. Pemain belajar tanpa menyadari bahwa mereka sedang belajar.

5. Interaksi Sosial

Permainan Kartu yang baik seringkali melibatkan interaksi sosial yang positif, mendorong kolaborasi dan komunikasi antar pemain.

6. Fleksibilitas

Permainan harus dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan dan konteks pembelajaran yang berbeda.

2.4.6 Faktor-Faktor Keberhasilan Permainan Kartu dalam Pembelajaran

Keberhasilan Permainan Kartu dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor ini berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Berikut adalah faktor-faktor yang dimaksud:

1. Tujuan Pembelajaran yang Jelas

Permainan harus memiliki tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur. Setiap elemen dalam Permainan harus dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan ini.

2. Motivasi

Permainan harus dirancang untuk memotivasi peserta didik. Poin, penghargaan, atau pengakuan dapat meningkatkan keterlibatan dan dorongan untuk belajar.

3. *Feedback*

Feedback yang langsung dan konstruktif sangat penting dalam Permainan. Pemain perlu tahu bagaimana kinerja mereka dan apa yang bisa mereka tingkatkan.

4. Keterlibatan Aktif

Permainan harus mendorong keterlibatan aktif dari semua pemain. Ini memastikan bahwa setiap pemain terlibat dalam proses belajar.

5. Evaluasi dan Refleksi

Setelah Permainan selesai, penting untuk mengadakan sesi evaluasi dan refleksi. Ini membantu peserta didik memahami apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkannya.

6. Keselarasan dengan Kurikulum

Permainan Kartu harus selaras dengan kurikulum dan materi pelajaran. Ini memastikan bahwa Permainan mendukung pembelajaran formal yang sedang berlangsung.

7. Kesesuaian Usia dan Tingkat Keterampilan

Permainan harus sesuai dengan usia dan tingkat keterampilan pemain. Permainan yang terlalu mudah atau terlalu sulit bisa mengurangi efektivitas pembelajaran.

8. Keberagaman dan Inklusi

Permainan harus dapat dimainkan oleh semua peserta didik, tanpa memandang kemampuan fisik atau kognitif mereka. Desain inklusif memastikan bahwa semua peserta didik dapat berpartisipasi dan belajar.

2.5 Literasi

2.5.1 Pengertian Literasi

Pengertian Literasi menurut UNESCO (2004) dalam Purwati (2017) mendefinisikan bahwa literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, mengomunikasikan, dan menghitung, menggunakan bahan cetak dan tertulis terkait dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan pembelajaran berkelanjutan untuk memungkinkan seseorang mencapai tujuannya, mengembangkan pengetahuannya dan potensinya, serta berpartisipasi penuh dalam komunitasnya dan masyarakat luas. Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan dasar membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman kritis dan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam konteks sosial dan budaya.

Literasi juga diartikan sebagai melek huruf, kemampuan membaca dan menulis, kemelekwacanaan atau kecakapan dalam membaca dan menulis. Pengertian literasi berdasarkan konteks penggunaannya merupakan *integrasi* keterampilan menulis, membaca, dan berfikir kritis (Purwati, 2017). Gee dalam Chairunnisa (2018) yang mengartikan literasi dari sudut pandang kewacanaan menyatakan bahwa literasi adalah “*mastery of, or fluent control over, a secondary discourse*”. Gee menjelaskan bahwa literasi adalah suatu keterampilan dari seseorang melalui kegiatan berfikir, membaca, menulis, dan berbicara (Chairunnisa, 2018). Ini mencakup tidak hanya kemampuan teknis untuk membaca dan menulis tetapi juga pemahaman tentang konteks budaya dan sosial di mana teks tersebut digunakan. Literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya (Sari dan Pujiono S, 2017).

Secara umum, literasi mencakup kemampuan membaca dan menulis serta penggunaan keterampilan dalam berbagai konteks sosial, budaya, dan fungsional. Seiring perkembangan zaman, konsep literasi juga mencakup literasi digital, literasi informasi, dan literasi media, yang menunjukkan perluasan makna dan relevansinya dalam masyarakat modern.

2.5.2 Jenis-Jenis Literasi

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menjelaskan enam jenis literasi utama yang menjadi dasar Kampanye Literasi Nasional (2022). Berikut penjelasannya:

1. Literasi Membaca dan Menulis

Literasi ini mencakup kemampuan membaca, menulis, mencari, menyelidiki, dan mengolah informasi secara kritis. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi dan menggunakan teks tertulis dalam berbagai konteks, baik untuk mengembangkan potensi individu maupun berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Literasi membaca dan menulis tidak hanya melibatkan keterampilan teknis tetapi juga kemampuan memahami dan merespons informasi dengan baik.

2. Literasi Matematika

Literasi matematika adalah kemampuan memahami, menerapkan, dan mengomunikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini meliputi:

- a) Memahami dan menggunakan bilangan serta simbol matematika untuk menyelesaikan masalah.
- b) Mengevaluasi data yang disajikan dalam berbagai format seperti tabel, grafik, dan diagram. Literasi ini membantu individu menghubungkan matematika dengan konteks dunia nyata.

3. Literasi Sains

Literasi sains adalah kecakapan untuk memahami fenomena ilmiah, menarik kesimpulan berdasarkan fakta, dan menggunakan pengetahuan ilmiah untuk memecahkan masalah. Literasi ini juga melibatkan pemahaman dampak sains dan teknologi terhadap alam, manusia, serta budaya. Selain itu, literasi sains menekankan pentingnya kesadaran terhadap isu-isu ilmiah terbaru dan penerapan pengetahuan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari.

4. Literasi Digital

Literasi digital mencakup kemampuan untuk mencari, menganalisis, memanfaatkan, dan menghasilkan informasi melalui media digital.

Literasi ini membutuhkan keterampilan teknis dan etika dalam menggunakan teknologi komunikasi secara cerdas, akurat, dan sesuai hukum. Tujuannya adalah untuk mendukung komunikasi yang efektif dan partisipasi aktif dalam kehidupan sosial berbasis digital.

5. Literasi Keuangan

Literasi keuangan adalah pemahaman tentang konsep keuangan, pengelolaan risiko, dan pengambilan keputusan keuangan yang bijak.

Literasi ini meliputi:

- a) Pemahaman konsep keuangan dasar.
- b) Penguasaan keterampilan pengelolaan uang.
- c) Motivasi dan pemahaman untuk membuat keputusan finansial yang sehat. Literasi ini bertujuan membantu individu mengelola sumber daya keuangan secara bertanggung jawab.

6. Literasi Budaya dan Kewarganegaraan

a) Literasi Budaya

Kemampuan memahami budaya lokal, nasional, dan global sebagai identitas bangsa. Literasi ini mendorong individu untuk bertindak sesuai nilai budaya Indonesia.

b) Literasi Kewarganegaraan

Kemampuan memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, termasuk keterlibatan dalam kehidupan sosial dan politik untuk mendukung pembangunan bangsa.

2.5.3 Literasi Baca Tulis

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) menjelaskan literasi baca tulis adalah kemampuan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi. Literasi baca tulis juga merupakan kemampuan untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan. Literasi baca-tulis memiliki sejarah yang panjang dan diakui sebagai fondasi bagi semua jenis literasi lainnya. Literasi ini dianggap sebagai makna awal dari literasi, meskipun definisinya terus berkembang seiring waktu.

Pada awalnya, literasi baca-tulis seringkali dipahami sebagai kemampuan dasar melek aksara, yakni tidak buta huruf. Seiring perkembangan zaman, pemahaman ini meluas menjadi kemampuan memahami informasi tertulis, yang kemudian diidentikkan dengan aktivitas membaca dan menulis. Literasi baca-tulis berkembang menjadi kemampuan berkomunikasi sosial dalam masyarakat, yang sering disebut sebagai kemahiran berwacana. Dalam hal ini, Deklarasi Praha 2003 memberikan pengertian yang lebih komprehensif, menyatakan bahwa literasi baca-tulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis tetapi juga dengan bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. UNESCO (2003) dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) menekankan bahwa literasi baca-tulis juga mencakup praktik dan hubungan sosial yang melibatkan pengetahuan, bahasa, dan budaya. Menurut UNESCO, literasi baca-tulis tidak hanya terbatas pada kemampuan memahami teks, tetapi juga mencakup keterampilan untuk:

- a. Mengidentifikasi, menentukan, dan menemukan informasi.
- b. Mengevaluasi dan menciptakan informasi secara efektif dan terorganisasi.
- c. Menggunakan dan mengomunikasikan informasi untuk menyelesaikan berbagai masalah (Membaca Nyaring).

Kemampuan-kemampuan ini penting untuk berpartisipasi dalam masyarakat berbasis informasi. Lebih dari itu, literasi baca-tulis dianggap sebagai bagian dari hak dasar manusia, yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Literasi baca-tulis, dengan segala dimensinya, menjadi fondasi penting untuk membangun masyarakat yang kritis, berdaya saing, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Salah satu keterampilan penting dalam literasi baca tulis adalah membaca nyaring.

3.5.3.1 Membaca Nyaring

Membaca nyaring adalah kegiatan membaca teks dengan suara keras di hadapan audiens (Ponikem, 2019). Keterampilan ini tidak hanya melatih kemampuan teknis membaca tetapi juga meningkatkan pemahaman,

kosakata, dan rasa percaya diri. Membaca nyaring memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan pemahaman isi teks melalui intonasi dan ekspresi yang sesuai, memperkuat keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal, serta menanamkan minat membaca. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan aspek teknis membaca tetapi juga mendorong pengembangan kosakata dan rasa percaya diri.

Dalam konteks budaya, membaca nyaring dapat menjadi alat untuk memperkuat literasi budaya, misalnya melalui Permainan SKA. Dalam Permainan ini, teks-teks dalam aksara Lampung dapat dibacakan dengan nyaring untuk menciptakan pengalaman literasi yang edukatif sekaligus menyenangkan. Dengan cara ini, literasi baca tulis tidak hanya mengembangkan keterampilan dasar tetapi juga memperkuat identitas budaya serta memperluas pemahaman dalam berbagai konteks sosial dan budaya.

2.5.4 Indikator Literasi

Indikator literasi merupakan tolok ukur untuk menilai sejauh mana kemampuan literasi seseorang telah berkembang. Dalam konteks pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar, indikator literasi digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, dan memahami informasi secara bermakna. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), indikator pencapaian literasi baca tulis pada peserta didik mencakup beberapa aspek, antara lain:

1. Kemampuan mengenali huruf dan kata, Peserta didik mampu mengenali huruf-huruf dengan benar, termasuk dalam konteks aksara lokal seperti aksara Lampung, serta menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.
2. Membaca lancar dan memahami isi teks, Peserta didik dapat membaca teks sederhana dengan lafal yang tepat dan intonasi yang sesuai, serta memahami makna dari isi teks tersebut.

3. Menanggapi isi bacaan secara kritis, Peserta didik mampu menjawab pertanyaan terkait isi teks, menyimpulkan, serta memberikan pendapat berdasarkan teks yang dibaca.
4. Menulis kalimat dan paragraf sederhana, Peserta didik dapat menuliskan kembali informasi dari bacaan, atau menuangkan ide dan gagasan secara tertulis dengan struktur kalimat yang benar.
5. Menggunakan kosakata secara tepat, Peserta didik menunjukkan penguasaan kosakata baru yang diperoleh dari teks bacaan dalam konteks lisan maupun tulisan.
6. Partisipasi aktif dalam kegiatan literasi, Peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mendukung peningkatan literasi, seperti membaca nyaring, diskusi kelompok, membuat ringkasan, dan menggunakan media literasi seperti *Kartu*.

Peserta didik dikatakan mengalami peningkatan literasi apabila menunjukkan kemajuan pada indikator-indikator di atas, baik dari segi kemampuan teknis membaca dan menulis, maupun dari aspek pemahaman, berpikir kritis, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Evaluasi terhadap indikator ini dapat dilakukan secara berkala melalui asesmen formatif, observasi pendidik, dan angket evaluasi dalam aktivitas literasi.

2.6 Aksara Lampung

Provinsi Lampung memiliki kekayaan budaya, salah satunya adalah bahasa Lampung dan aksara Lampung (Abidin, Z dkk. 2021). Aksara Lampung atau dikenal juga sebagai Ka Ga Nga, adalah sistem tulisan tradisional yang digunakan oleh masyarakat Lampung di Sumatera bagian selatan. Aksara ini memiliki sejarah panjang yang diperkirakan dimulai sejak abad ke-12 dan digunakan untuk menulis dalam bahasa Lampung. Seperti banyak huruf atau aksara tradisional di Indonesia, aksara Lampung dipengaruhi oleh aksara Pallawa dan aksara dari India Selatan yang diperkenalkan oleh pedagang dan penyebar agama Hindu-Buddha (Habibah, 2019).



Gambar 1. Aksara Lampung

Struktur aksara Lampung terdiri dari 20 huruf dasar yang disebut Ka Ga Nga, ditambah dengan berbagai tanda baca dan diakritik untuk menandai vokal dan konsonan. Setiap huruf memiliki bentuk unik yang membutuhkan latihan khusus untuk dikuasai. Meskipun karakteristik aksara ini menarik, mereka juga menambah tantangan dalam proses pembelajaran, terutama bagi pemula yang terbiasa dengan alfabet Latin.

2.6.1 Literasi Aksara Lampung

Di Indonesia, dengan kekayaan budaya yang sangat beragam, literasi budaya menjadi kunci untuk membangun kohesi sosial dan meningkatkan pemahaman antarbudaya. Salah satu contoh penting dari warisan budaya yang perlu dilestarikan adalah aksara Lampung. Aksara Lampung, sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Lampung, tidak hanya sekedar sistem tulisan tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya dan sejarah masyarakat setempat. Aksara Lampung adalah salah satu sistem tulisan tradisional di Indonesia yang digunakan oleh masyarakat Lampung untuk menulis dalam bahasa Lampung. Literasi aksara Lampung mencakup kemampuan membaca dan menulis aksara Lampung serta memahami konteks budaya dan sejarah yang terkait dengan penggunaannya (Yusdianto, 2010). Aksara Lampung tidak hanya sebagai alat komunikasi tertulis tetapi juga sebagai simbol identitas budaya yang memiliki nilai-nilai historis dan kultural yang

mendalam. Pemahaman tentang literasi aksara Lampung memerlukan pengetahuan tentang struktur aksara, fonologi, dan sintaksis serta konteks budaya di mana aksara tersebut digunakan (Darwis, 2015).

Literasi budaya mencakup pemahaman tentang adat istiadat, nilai-nilai, dan praktik budaya yang berbeda serta kemampuan untuk menggunakan pengetahuan ini dalam komunikasi dan interaksi sehari-hari (Iskandar dkk., 2024). Dalam konteks literasi aksara Lampung, literasi budaya memainkan peran penting dalam meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap aksara tersebut. Melalui literasi budaya, individu tidak hanya belajar tentang aksara Lampung sebagai sebuah sistem tulisan tetapi juga memahami makna dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Literasi budaya membantu mengaitkan pengetahuan tentang aksara dengan identitas budaya masyarakat Lampung, sehingga mendorong pelestarian dan pengembangan warisan budaya lokal (Jovanda dkk., 2021).

Untuk meningkatkan literasi aksara Lampung, penting untuk mengintegrasikan literasi budaya ke dalam kurikulum pendidikan. Pendekatan ini tidak hanya akan meningkatkan kemampuan membaca aksara Lampung tetapi juga memperkuat pemahaman dan penghargaan terhadap budaya Lampung. Dengan demikian, literasi budaya dan baca dapat berfungsi sebagai dasar teoritis yang kuat untuk pengembangan program pendidikan yang bertujuan melestarikan aksara Lampung dan memperkuat identitas budaya lokal (Jovanda dkk., 2021). Teori Belajar Kognitif, anak-anak belajar Bahasa secara bertahap dari konkret ke abstrak dan membutuhkan konteks sosial serta stimulus visual dan simbolik seperti aksara.

2.7 Model TGT (*Team Game Tournament*)

2.7.1 Definisi TGT (*Team Game Tournament*)

TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu metode *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya pada akhir 1970-an. TGT menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan elemen kompetisi yang sehat, di mana peserta didik bekerja dalam tim untuk

mempelajari materi dan kemudian bersaing dalam turnamen akademis menggunakan Permainan yang telah disiapkan sebelumnya (Slavin, 1995 dalam Asba, 2019). Dalam metode TGT, peserta didik dikelompokkan ke dalam tim yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Setiap tim berusaha untuk mengumpulkan poin sebanyak mungkin melalui berbagai aktivitas pembelajaran dan turnamen. Metode ini tidak hanya memfokuskan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama.

2.7.2 Prinsip-Prinsip TGT (*Team Game Tournament*)

1. Heterogeneous Grouping

Peserta didik dibagi ke dalam tim yang beragam untuk memastikan bahwa setiap tim memiliki kekuatan dan kelemahan yang seimbang.

2. Team Reward

Tim diberi penghargaan berdasarkan kinerja kolektif mereka, yang mendorong kerja sama dan tanggung jawab bersama.

3. Individual Accountability

Setiap peserta didik bertanggung jawab atas belajarnya sendiri, yang berarti setiap anggota tim harus berkontribusi secara aktif.

4. Equal Opportunities for Success

Sistem skor dalam turnamen disusun sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi terhadap kesuksesan tim, terlepas dari kemampuan awal mereka.

5. Tournament Games

Permainan digunakan sebagai alat utama untuk mengevaluasi pembelajaran peserta didik. Turnamen ini biasanya diselenggarakan secara reguler untuk menilai pemahaman materi.

2.7.3 Manfaat TGT (*Team Game Tournament*)

Penelitian menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Slavin (1995) dalam Asba (2019), TGT dapat meningkatkan prestasi akademik, motivasi, dan keterampilan sosial peserta didik. Selain itu, TGT juga dapat menurunkan tingkat kecemasan dan

meningkatkan rasa percaya diri peserta didik karena mereka bekerja dalam lingkungan yang mendukung dan kolaboratif.

2.8 Permainan SKA (Sergap Kartu Aksara)

Permainan SKA (Sergap Kartu Aksara) adalah permainan Kartu berisi huruf Aksara Lampung, di mana pemain berkelompok berlomba cepat menyergap Kartu untuk mengenal aksara Lampung dengan cara yang menyenangkan. Penerapan metode TGT dalam Permainan SKA melibatkan beberapa aspek:

1. Pembentukan Tim Heterogen

Pemain dibagi ke dalam tim yang terdiri dari anggota dengan kemampuan berbeda untuk memastikan keseimbangan.

2. Poin Tim dan Penghargaan

Tim mengumpulkan poin berdasarkan kinerja mereka dalam Permainan dan turnamen, dengan penghargaan untuk tim terbaik.

3. Akuntabilitas Individual

Setiap pemain harus berkontribusi dalam Permainan dengan mengidentifikasi, mengorganisasikan, dan menggunakan Kartu aksara secara efektif.

4. Kesempatan Menang yang Sama

Sistem skor dalam Permainan dirancang untuk memberi setiap pemain kesempatan yang sama untuk berkontribusi dan sukses.

5. Turnamen Permainan

Permainan ini diatur dalam bentuk turnamen di mana tim bersaing untuk mengumpulkan poin maksimal, memastikan keterlibatan aktif dan pembelajaran yang menyenangkan.

Studi oleh Slavin (1995) dalam Asba (2019) menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hsiung (2012) juga menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Widhiastuti, R. (2014) menunjukkan bahwa TGT terbukti aktif dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang penting bagi peserta didik. Dengan menggunakan

metode TGT, Permainan SKA tidak hanya akan meningkatkan keterampilan literasi dan pengetahuan bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerja sama dan kompetisi yang sehat di antara para pemain.



Gambar 2. Tampilan Media Kartu SKA (Sergap Kartu Aksara)

Permainan SKA, yang mengintegrasikan metode pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*), dirancang tidak hanya untuk mendukung peningkatan literasi aksara, tetapi juga untuk mengakomodasi berbagai aspek pengembangan keterampilan peserta didik dalam konteks pendidikan modern. Melalui mekanisme interaktif seperti tim heterogen, turnamen, dan sistem poin, Permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif sekaligus kompetitif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Literasi aksara Lampung mengacu pada kemampuan membaca menggunakan sistem tulisan ini. Literasi ini penting bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cara untuk melestarikan dan meneruskan warisan budaya Lampung.

Struktur aksara Lampung sendiri terdiri dari 20 huruf dasar yang disebut Ka Ga Nga, ditambah dengan berbagai tanda baca dan diakritik untuk menandai vokal dan konsonan. Setiap huruf memiliki bentuk unik yang membutuhkan latihan khusus untuk dikuasai, meskipun karakteristik aksara ini menarik, mereka juga menambah tantangan dalam proses pembelajaran, terutama bagi pemula yang terbiasa dengan alfabet Latin.

Dilihat dari keunikan aksara Lampung, tentunya dalam pengimplementasian penggunaan Aksara Lampung dalam meningkatkan literasi pendidik terdapat tantangan. Dalam beberapa dekade terakhir, literasi aksara Lampung mengalami penurunan drastis, terutama di kalangan generasi muda, yang lebih

familiar dengan aksara Latin yang digunakan dalam bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, pentingnya literasi aksara Lampung terletak pada upaya melestarikan identitas budaya dan warisan sejarah masyarakat Lampung. Generasi muda yang menguasai aksara ini, tentunya akan dapat membaca naskah kuno, memahami sejarah, tradisi, dan adat-istiadat lokal. Kemampuan ini juga membantu dalam menjaga bahasa Lampung tetap hidup dan relevan di tengah dominasi bahasa Indonesia.

Tantangan terbesar dalam meningkatkan literasi aksara Lampung adalah kurangnya sumber daya dan materi pembelajaran yang memadai. Aksara Lampung tidak ditemukan oleh peserta didik dalam keseharian mereka, banyak sekolah kekurangan buku teks atau alat bantu ajar yang efektif untuk mengajarkan aksara Lampung. Selain itu, tidak semua pendidik memiliki keterampilan yang diperlukan untuk mengajar aksara ini, sehingga memerlukan pelatihan tambahan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi tantangan ini, termasuk pengenalan program pendidikan dan pelatihan aksara Lampung di sekolah-sekolah. Organisasi kebudayaan dan komunitas lokal juga berperan aktif dalam mempromosikan aksara Lampung melalui kegiatan seperti lokakarya, festival budaya, dan penerbitan buku dalam aksara Lampung. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap aksara tradisional ini. Teknologi modern dapat memainkan peran penting dalam mempromosikan literasi aksara Lampung. Permainan edukatif yang mengajarkan aksara Lampung dapat memberikan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk belajar. Selain itu, media sosial dan platform digital lainnya dapat digunakan untuk menyebarkan informasi dan materi pembelajaran, sehingga menjangkau audiens yang lebih luas (Lestari, 2009).

Peran pendidikan formal dan informal juga sangat penting dalam upaya meningkatkan literasi aksara Lampung. Di sekolah, kurikulum yang mengintegrasikan pembelajaran aksara Lampung dapat membantu peserta didik belajar sejak usia dini. Di luar sekolah, pendidikan informal melalui keluarga, komunitas, dan kegiatan budaya dapat memberikan pengalaman

praktis dalam menggunakan aksara ini dalam kehidupan sehari-hari. Program literasi aksara Lampung yang dirancang dengan baik tentu dapat menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hestika. (2024), di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Tanggamus, implementasi program aksara Lampung telah menunjukkan hasil positif dengan dukungan dari pemerintah daerah dan keterlibatan aktif komunitas lokal.

Secara keseluruhan, meningkatkan literasi aksara Lampung adalah tantangan yang memerlukan pendekatan komprehensif dan berkelanjutan. Kombinasi antara pendidikan formal, teknologi, dan partisipasi komunitas dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran aksara Lampung. Dengan upaya yang tepat, literasi aksara Lampung dapat ditingkatkan, membantu melestarikan warisan budaya dan memperkuat identitas masyarakat Lampung. SKA hadir sebagai sebuah inovasi Permainan Kartu edukatif berbasis aksara Lampung, diharapkan tantangan ini dapat diatasi melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Permainan SKA memadukan unsur pembelajaran dengan hiburan, memungkinkan peserta didik untuk belajar mengenali, membaca aksara Lampung secara menyenangkan. Selain itu, SKA juga berpotensi menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan aksara Lampung kepada generasi muda. Inovasi ini menjadi salah satu langkah penting dalam meningkatkan literasi aksara Lampung melalui pendekatan yang relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar masa kini.

Tabel 1. Penjelasan Turunan SKA

Permainan	
SKA adalah sebuah Permainan Kartu edukatif yang mengintegrasikan aksara Lampung sebagai inti pembelajaran. Konsep SKA dalam Permainan ini tidak berkaitan dengan tradisi topeng SKA yang dikenal dalam budaya Lampung, melainkan lebih fokus pada penguatan literasi aksara Lampung dalam bentuk Permainan Kartu yang menyenangkan dan mendidik.	
Edukatif	Bahan
1. Pengenalan aksara Lampung. 2. Meningkatkan kemampuan membaca Aksara Lampung pada peserta didik	1. Kartu aksara Lampung. 2. Panduan Permainan yang mencakup aturan dan penjelasan materi aksara Lampung

<ol style="list-style-type: none"> 3. Memahami makna kosakata berbasis aksara Lampung. 4. Melatih kreativitas peserta didik dalam menyusun kata menggunakan Kartu aksara. 5. Menanamkan nilai-nilai budaya Lampung melalui penggunaan aksara dalam konteks yang relevan. 	
---	--

Permainan SKA menawarkan pendekatan baru dalam meningkatkan literasi aksara Lampung dengan metode yang menggabungkan edukasi dan hiburan. Melalui Permainan ini, peserta didik tidak hanya belajar aksara, tetapi juga memahami dan menghargai budaya lokal.

2.8.1 Manfaat Permainan SKA

Permainan SKA (Sergap Kartu Aksara) memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi aksara Lampung dengan pendekatan yang menyenangkan dan kolaboratif. Secara umum, permainan edukatif seperti SKA memiliki dampak positif terhadap pembelajaran karena mengintegrasikan unsur interaktif, kompetitif, dan penguatan positif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Pertama yaitu dari segi kognitif, permainan edukatif membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Melalui aktivitas menyusun, menyergap, dan mengidentifikasi kartu aksara, peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman simbolik secara bertahap. Studi menunjukkan bahwa permainan edukatif meningkatkan hasil belajar dalam berbagai aspek, termasuk pemecahan masalah, penguasaan materi, dan retensi informasi (Yu et al., 2020).

Kedua yaitu dari aspek afektif dan motivasional, SKA mendorong semangat belajar melalui kompetisi sehat dan penghargaan kelompok. Permainan yang menyenangkan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar, memperkuat hubungan sosial antaranggota tim, dan menciptakan suasana

belajar yang positif (Ochsner et al., 2015). Lingkungan seperti ini sangat kondusif untuk membangun kebiasaan belajar yang aktif dan partisipatif.

Ketiga yaitu dari sudut pandang ekonomi pendidikan, permainan SKA merupakan media pembelajaran berbiaya rendah dan berdampak tinggi. Permainan ini dapat dibuat dari bahan sederhana seperti kertas karton atau cetakan murah, namun memberikan efek pembelajaran yang sebanding dengan media digital mahal. Efisiensi biaya ini menjadikan SKA cocok digunakan secara luas di sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya. Penelitian menekankan bahwa permainan edukatif sederhana dapat menghasilkan efisiensi anggaran sekaligus meningkatkan kualitas hasil belajar (Peña-Miguel & Sedano, 2014).

Keempat yaitu manfaat ekonomis lainnya adalah potensi wirausaha pendidikan. Pengembangan SKA dapat melibatkan guru, peserta didik, atau UMKM lokal dalam produksi dan distribusi media ini. Dengan desain yang menarik dan berbasis budaya lokal, SKA memiliki nilai jual sebagai alat bantu belajar aksara Lampung, sekaligus sebagai produk budaya edukatif yang dapat dipasarkan di dalam maupun luar daerah. Hal ini memberi peluang ekonomi berbasis pendidikan dan pelestarian budaya daerah secara bersamaan (Wardoyo et al., 2020).

Kelima yaitu permainan ini juga membantu pemerataan pendidikan. Dengan model permainan berbasis tim dan sistem skor yang adil, SKA memberikan setiap peserta didik kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan berprestasi. Ini sejalan dengan prinsip inklusi dalam pendidikan dasar, di mana setiap peserta didik, tanpa memandang kemampuan awal, dapat ikut serta dan berkembang bersama.

Secara keseluruhan SKA juga membuka peluang untuk penilaian autentik. Pendidik dapat menilai pemahaman peserta didik secara langsung berdasarkan cara mereka bermain, mengenali aksara, dan menjawab tantangan. Hal ini memberikan data otentik tentang kemajuan belajar peserta didik tanpa harus selalu menggunakan tes tertulis. Kesimpulannya,

permainan SKA tidak hanya efektif meningkatkan literasi aksara Lampung secara pedagogis, tetapi juga membawa manfaat ekonomis dalam hal efisiensi biaya, peluang wirausaha edukatif, dan pemerataan akses media belajar berkualitas.

2.8.2 Kelebihan Permainan SKA

Permainan Sergap Kartu Aksara (SKA) memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya sebagai media pembelajaran yang efektif, adaptif, dan inklusif. Salah satu keunggulan utamanya adalah fleksibilitas penggunaannya yang memungkinkan penerapan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.

Pertama yaitu desain visual dan mekanisme permainan yang sederhana namun interaktif memungkinkan peserta didik SD untuk memahami konsep dasar aksara Lampung dengan cara yang menyenangkan. Bagi jenjang SMP dan SMA, permainan ini dapat dimodifikasi dengan tantangan tambahan seperti merangkai kata atau kalimat beraksara Lampung, sehingga tetap relevan dengan kebutuhan belajar di tingkat yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa permainan edukatif dapat dimodifikasi untuk mengikuti kompleksitas materi dan perkembangan kognitif peserta didik di berbagai tingkatan (Bylieva, 2018).

Kedua yaitu SKA dapat diadaptasi menjadi media penguatan atau remedial. Misalnya, bagi peserta didik yang kesulitan mengenal aksara, permainan ini dapat menjadi metode pengulangan yang tidak membosankan. Di sisi lain, bagi peserta didik yang sudah mahir, SKA bisa dijadikan media evaluasi dalam bentuk turnamen atau kompetisi.

Ketiga yaitu permainan ini juga dapat digunakan dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya dalam program studi Bahasa Daerah, Pendidikan Bahasa, atau Pelestarian Budaya. Di tingkat ini, SKA tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai contoh praktik pengembangan media

edukatif berbasis budaya Lampung yang dapat dikaji secara akademik maupun dikembangkan lebih lanjut sebagai produk kreatif.

Keempat yaitu kelebihan lain dari permainan ini adalah kemampuannya mendorong pembelajaran kolaboratif dan kompetitif dalam suasana menyenangkan. Dengan mekanisme pembentukan tim dan sistem turnamen, peserta didik dari berbagai jenjang dapat belajar untuk bekerja sama, menghargai perbedaan kemampuan, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

Kelima yaitu SKA bersifat portabel, murah, dan tidak tergantung teknologi, sehingga sangat cocok digunakan di berbagai konteks pembelajaran, termasuk di sekolah-sekolah yang belum memiliki infrastruktur teknologi lengkap. Media ini juga ramah lingkungan karena dapat dicetak dari bahan sederhana dan digunakan berulang kali. Berdasarkan penjelasan di atas fleksibilitas bentuk, isi, dan cara bermainnya, Permainan SKA dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar multiguna yang dapat menyesuaikan diri dengan tujuan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

2.8.3 Kontribusi Permainan SKA

Permainan Sergap Kartu Aksara (SKA) memberikan kontribusi nyata dalam mendukung proses pembelajaran aksara Lampung, khususnya dalam keterampilan menghafal bentuk aksara dan membaca nyaring. Sebagai media pembelajaran yang bersifat visual dan kinestetik, SKA memfasilitasi peserta didik dalam mengenali, menyimpan, dan mengingat bentuk-bentuk huruf aksara Lampung melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan repetitif.

Kontribusi utama SKA terletak pada peningkatan daya ingat visual peserta didik. Kartu-kartu yang berisi bentuk aksara disajikan secara berulang dalam sesi permainan, sehingga secara tidak langsung peserta didik melakukan pengulangan (*repetition*) tanpa tekanan akademik. Repetisi ini merupakan

strategi yang terbukti efektif dalam pembelajaran memori jangka panjang, terutama pada usia sekolah dasar.

Selama dalam proses permainan, peserta didik dituntut untuk membaca aksara secara nyaring agar kelompoknya dapat memperoleh poin atau menjawab dengan benar. Membaca nyaring merupakan strategi pembelajaran literasi yang terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman aksara dan kecepatan membaca (Mayer, 2019). Aktivitas membaca nyaring ini melatih peserta didik dalam pengucapan (*pronunciation*), pelafalan simbol, dan kepercayaan diri dalam menyampaikan bunyi aksara Lampung. Dengan demikian, SKA turut membentuk kompetensi fonologis peserta didik dalam bahasa daerah.

Permainan ini juga menciptakan situasi pembelajaran kontekstual, di mana peserta didik belajar dalam kondisi sosial yang aktif dan mendukung. Ketika peserta didik bermain bersama dalam tim, mereka saling mendengar pelafalan satu sama lain, sehingga terbangun koreksi alami dan pembelajaran kolaboratif yang memperkuat pemahaman mereka terhadap aksara. Lebih jauh SKA berkontribusi dalam mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan emosional dalam belajar, dua faktor yang diketahui sangat penting dalam pembelajaran yaitu bahasa dan simbol. Ketika peserta didik terlibat secara emosional melalui permainan, proses menghafal dan membaca menjadi lebih menyenangkan dan tidak terasa sebagai beban kognitif.

Berdasarkan penjelasan di atas permainan SKA tidak hanya menjadi media bantu, tetapi juga alat intervensi pedagogis yang konkret dalam membantu peserta didik memahami, menghafal, dan melafalkan aksara Lampung dengan lebih mudah, efektif, dan menyenangkan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam konsep inovasi, kreativitas, nilai-nilai budaya lokal, dan upaya pelestarian kearifan lokal melalui pengembangan Permainan SKA. Penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman literasi Aksara Lampung di kalangan peserta didik sekolah dasar. Pemahaman literasi Aksara Lampung meliputi aspek pengenalan huruf, penguasaan cara membaca, serta penerapan dalam kegiatan sehari-hari yang relevan dengan konteks budaya Lampung. Permainan SKA dirancang untuk menjadi Permainan berbasis pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam membangun kesadaran peserta didik sekolah dasar terhadap pentingnya literasi aksara Lampung.

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009) dalam Hidayat, F. (2021) model ADDIE adalah pendekatan sistematis untuk mengembangkan program pembelajaran yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Alasan peneliti memilih model pengembangan ini adalah karena langkah-langkahnya yang sederhana, sistematis, dan langsung fokus pada inti permasalahan dalam proses pengembangan produk. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan produk baru agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pendekatan ini dianggap efektif karena setiap tahapnya dirancang untuk saling mendukung, memastikan hasil pengembangan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sekaligus memberikan ruang untuk evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan. Berikut merupakan gambaran dari skema penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE;



Gambar 3. Skema penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian (*Research and Development* atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan serta efektivitas suatu produk, dalam hal ini berupa media pembelajaran Sergap Kartu Aksara (SKA) untuk meningkatkan literasi aksara Lampung. Penelitian model AADIE tidak hanya bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru, tetapi juga menghasilkan produk edukatif yang aplikatif dan inovatif melalui serangkaian uji coba.



Gambar 4. Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

Langkah-langkah yang terdapat pada Gambar diatas akan dirangkum dalam bentuk Rencana Pengembangan SAKA dalam Pembelajaran yang ada pada **Lampiran 15**. Setelah menyesuaikan pengembangan dalam pembelajaran, tahap lanjutannya akan dijelaskan mengenai penjabaran dari setiap langkahnya.

3.2.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta masalah yang ada, sekaligus menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas.

1. Identifikasi Kebutuhan

Melakukan survei dan wawancara dengan pendidik dan peserta didik di SD Negeri 2 Gedong Air untuk memahami tingkat literasi aksara Lampung peserta didik saat ini.

2. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Mengumpulkan data tentang kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari aksara Lampung, termasuk juga menganalisis penerapan kurikulum yang berlaku pada jenjang tersebut, capaian pembelajaran, dan karakteristik belajar peserta didik.

3. Penetapan Tujuan

Menentukan tujuan spesifik dari Permainan SKA, yaitu meningkatkan kemampuan membaca aksara Lampung di kalangan peserta didik.

3.2.2 Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini melibatkan perencanaan dan desain detail dari tampilan dan muatan Permainan SKA.

1. Penentuan Capaian Pembelajaran

Menetapkan capaian pembelajaran yang harus dicapai peserta didik setelah menggunakan Permainan SKA.

2. Perancangan Konten

Merancang konten Permainan yang mencakup Kartu-Kartu dengan aksara Lampung, aturan Permainan, dan skenario Permainan.

3. Desain Instruksional

Membuat rencana instruksional yang mengintegrasikan Permainan SKA ke dalam proses pembelajaran di SD Negeri 2 Gedong Air.

4. *Prototipe* Permainan

Mengembangkan *prototipe* awal Permainan SKA untuk diujicobakan.

3.2.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini melibatkan pengembangan dan produksi Permainan SKA berdasarkan desain yang telah dibuat.

1. Produksi Material

Mencetak *barcode* untuk menuju Permainan SKA yang berisi aksara Lampung, buku panduan, dan alat bantu lainnya yang dibutuhkan untuk Permainan.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Membuat video tutorial dan materi pendukung lainnya dalam penggunaan Permainan SKA untuk memudahkan pendidik dalam mengimplementasikan Permainan tersebut.

3. Uji Coba Terbatas

Melakukan uji coba terbatas dengan beberapa peserta didik di SD Negeri 2 Gedong Air untuk mendapatkan masukan awal tentang Permainan SKA.

4. Revisi dan Penyempurnaan

Mengumpulkan umpan balik dari uji coba terbatas dan melakukan revisi pada Permainan SKA.

3.2.4 Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini melibatkan pelaksanaan Permainan SKA di lingkungan belajar yang sebenarnya.

1. Pelatihan Pendidik

Menyediakan pelatihan bagi pendidik di SD Negeri 2 Gedong Air yang mengajar bahasa Lampung tentang cara menggunakan Permainan SKA dalam pembelajaran.

2. Distribusi Permainan

Menyebarkan Permainan SKA kepada peserta didik di SD Negeri 2 Gedong Air melalui prantara pendidik atau media madding (majalah dinding) sekolah.

3. Pelaksanaan di Kelas

Mengintegrasikan Permainan SKA ke dalam sesi pembelajaran bahasa Lampung di kelas.

4. Pendampingan

Memberikan pendampingan kepada pendidik dan peserta didik selama implementasi Permainan untuk memastikan bahwa Permainan digunakan dengan efektif.

3.2.5 Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini melibatkan penilaian terhadap efektivitas Permainan SKA dalam meningkatkan literasi aksara Lampung.

1. Evaluasi Formatif

Mengumpulkan umpan balik selama proses implementasi untuk melakukan perbaikan yang diperlukan.

2. Evaluasi Sumatif

Menilai keberhasilan Permainan SKA setelah periode implementasi tertentu melalui tes literasi aksara Lampung dan wawancara dengan pendidik dan peserta didik.

3. Analisis Data

Menganalisis data hasil evaluasi untuk menentukan dampak Permainan SKA terhadap literasi aksara Lampung.

4. Laporan Evaluasi

Menyusun laporan akhir yang mendokumentasikan temuan, kesimpulan, dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.

3.3 Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini mencakup kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran aksara Lampung serta tingkat penguasaan literasi aksara Lampung oleh peserta didik kelas II SD Negeri 2 Gedong Air. Data ini digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran Sergap Kartu Aksara (SKA) agar sesuai dengan kebutuhan dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik.

Sumber data primer berasal dari pendidik muatan lokal Bahasa Lampung dan seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 31 peserta didik. Dari jumlah tersebut, sebanyak 31 peserta didik dipilih sebagai sampel melalui teknik sampling Jenuh, teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian berdasarkan kriteria kesiapan mengikuti pembelajaran, khususnya kemampuan dasar mengenal aksara Lampung. Penentuan ini didasarkan atas diskusi dengan pendidik kelas dan pendidik Bahasa Lampung yang memahami karakteristik peserta didik.

Pertimbangan jumlah sampel juga merujuk pada prinsip *Central Limit Theorem* (CLT) yang menyarankan minimal 30 sampel agar memungkinkan analisis statistik parametrik secara optimal (Freund & Perles, 2006). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi (foto, video, dan catatan lapangan). Sumber data sekunder diperoleh dari buku teks, jurnal ilmiah, dan literatur relevan mengenai pengembangan media dan literasi aksara Lampung.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa jenis untuk mengukur keefektifan pengembangan media SKA (Sergap Kartu Aksara) dalam meningkatkan literasi aksara Lampung. Instrumen tersebut meliputi:

1. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data tanggapan dari peserta didik dan pendidik terhadap penggunaan media permainan edukatif SKA. Angket ini terdiri atas dua jenis, yaitu angket untuk peserta didik dan angket untuk pendidik, yang masing-masing dikembangkan berdasarkan indikator variabel seperti kelayakan isi, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media. Adapun instrumen angket penelitian meliputi sebagai berikut;

Tabel 2. Instrumen Angket Penelitian

No.	Angket	Variabel	Indikator	Nomor Angket
1	Pendidik Bahasa Lampung	Permainan Edukatif SKA (Sergap Kartu Aksara) (X)	Kelayakan Isi	9,10,11,12,13
			Efektivitas Penggunaan	3,5,6,7
			Kemudahan Penggunaan	1
		Literasi Aksara Lampung (Y)	Kemampuan Membaca dan Mengenali	2,16
			Pemahaman dan Daya Ingat	4,14
			Minat dan Ketertarikan	8,15
2	Peserta Didik	Permainan Edukatif SKA (Sergap Kartu Aksara) (X)	Kelayakan Isi	8,9,10
			Efektivitas Penggunaan	4,5,6,12
			Kemudahan Penggunaan	11
		Literasi Aksara Lampung (Y)	Kemampuan Membaca dan Mengenali	1,2,13
			Pemahaman dan Daya Ingat	7,14
			Minat dan Ketertarikan	3

Sumber : Analisis Peneliti, 2025

2. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari para ahli (validator) terhadap kelayakan media SKA dari segi isi, tampilan, dan aspek pembelajaran. Validasi dilakukan terhadap ahli materi, ahli media dan pendidik sebagai validator pembelajaran dari pihak sekolah.

3. Tes Literasi Aksara Lampung

Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan dan kemampuan peserta didik dalam membaca serta mengenali aksara Lampung sebelum dan sesudah menggunakan media SKA. Tes disusun berdasarkan indikator literasi seperti kemampuan mengenali huruf, membaca, dan mengingat bentuk aksara Lampung.

4. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan respons peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media SKA. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan fokus pada antusiasme peserta didik, keterlibatan dalam permainan, serta interaksi yang muncul selama pembelajaran.

5. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pendidik sebagai pengguna langsung media, untuk menggali pendapat, pengalaman, dan masukan terhadap penggunaan media SKA dalam proses pembelajaran aksara Lampung serta peserta didik sebagai pengguna media SKA.

6. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto dan catatan hasil kegiatan pembelajaran yang menggunakan media SKA. Instrumen ini digunakan sebagai pelengkap data kualitatif dan penguat dalam analisis hasil penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas pembelajaran di kelas secara langsung. Peneliti mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dengan Permainan SKA serta bagaimana Permainan tersebut mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap aksara Lampung. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran, tingkat partisipasi peserta didik, dan dinamika dalam kelas selama penggunaan Permainan. Observasi juga mencatat perilaku peserta didik dalam mempraktikkan literasi aksara Lampung saat bermain.

3.5.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan informasi lebih mendalam tentang pengalaman mereka sebelum

dan sesudah penggunaan Permainan SKA. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi, pendapat, dan refleksi mereka terhadap metode pembelajaran yang menggunakan Permainan SKA serta dampaknya terhadap peningkatan literasi aksara Lampung.

3.5.3 Angket (*kuesioner*)

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi peserta didik terhadap Permainan SKA dan dampaknya terhadap literasi aksara Lampung. Kuesioner berisi pertanyaan yang dirancang untuk menggali sejauh mana Permainan ini membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai aksara Lampung. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas Permainan dalam meningkatkan literasi aksara Lampung. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Skala *Likert*, yang umum digunakan dalam penelitian survei untuk mengukur persepsi, sikap, atau minat responden. Skala *Likert* ini terdiri dari pernyataan positif dan negatif terkait Permainan SKA, yang direspons berdasarkan tingkat persetujuan peserta didik, yaitu: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut penentuan skor pada skala *Likert* menurut Sugiyono, (2013):

Tabel 3. Skor Jawaban Skala Likert

Aspek	Item Penilaian
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Sugiyono, 2013)

3.5.4 Tes Literasi

Untuk mengukur perubahan tingkat literasi aksara Lampung peserta didik, dilakukan *pre-test* sebelum penggunaan Permainan SKA dan *post-test* setelah penerapan Permainan. Tes ini mencakup soal yang menguji pengenalan aksara Lampung berupa kemampuan membaca aksara Lampung. Perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* akan digunakan untuk menilai sejauh mana Permainan SKA efektif dalam meningkatkan literasi aksara Lampung.

3.5.5 Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen atau materi yang relevan dengan penelitian, seperti catatan pelaksanaan pembelajaran, foto kegiatan pembelajaran, dan hasil karya peserta didik. Dokumentasi akan membantu peneliti dalam mendokumentasikan proses pelaksanaan Permainan SKA dan sebagai bukti pendukung dalam analisis data.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan dan penyusunan data secara sistematis, yang diperoleh dari observasi, angket, tes, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini melibatkan pengorganisasian data ke dalam kategori, pemecahan ke dalam unit-unit, penyintesisan, penyusunan pola, pemilihan informasi penting, serta penarikan kesimpulan, sehingga hasilnya mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain (Sugiyono, 2018: 335). Data yang diperoleh dari uji terbatas pada kelompok kecil dan uji pada kelompok besar dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk. Selain itu, analisis hipotesis dilakukan menggunakan data pretest dan posttest dari kedua kelompok tersebut.

3.6.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian terkait proses pengembangan Sergap Kartu Aksara (SKA) dimana terdiri identifikasi masalah berupa analisis, mendesain media, proses pengembangan, implementasi produk dan evaluasi akhir. Dalam analisis ini, data yang diperoleh dari setiap tahapan yang dimulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, hingga implementasi dan evaluasi akan diuraikan secara sistematis untuk menjelaskan keseluruhan proses pengembangan media Sergap Kartu Aksara (SKA). Tujuan dari analisis ini adalah untuk memberikan gambaran umum yang komprehensif mengenai jalannya proses pengembangan media pembelajaran tersebut.

3.6.2 Analisis Data Kelayakan

Uji kelayakan dilakukan untuk memastikan bahwa Permainan *Kartu SKA* layak digunakan sebagai media pembelajaran aksara Lampung. Langkah-langkah dalam menilai kelayakan Permainan *Kartu SKA* dengan menggunakan metode penghitungan skor rata-rata dan persentase hasil kelayakan sebagai berikut:

1) Mengumpulkan Data Penilaian

Data penilaian diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setiap ahli memberikan skor terhadap aspek-aspek yang telah ditentukan dalam instrumen penilaian. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi/materi dan tampilan/media.

2) Menghitung Skor Rata-rata

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x : Skor rata-rata.

$\sum x$: Total skor yang diperoleh dari semua penilai.

n : Jumlah penilai.

2) Menghitung Persentase Hasil Kelayakan

$$\text{Hasil (\%)} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Total skor yang diperoleh : Hasil penjumlahan skor dari semua aspek dan penilai.

Skor maksimum : Skor maksimal dapat diberikan (jumlah indikator \times skor maksimal per indikator \times jumlah penilai).

Kategori kelayakan menurut Arikunto (2009:35) digunakan untuk menilai hasil penghitungan persentase kelayakan media atau instrumen lainnya. Kategori ini memungkinkan pengembang atau peneliti untuk

memahami tingkat kelayakan produk berdasarkan rentang persentase skor yang diperoleh. Berikut adalah kategorinya:

Tabel 4. Kategori Kelayakan Permainan dan Persentasenya

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21% – 40%	Tidak Layak
41% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak
81% – 100%	Sangat Layak

Sumber : (Arikunto, 2009: 35)

3.6.3 Analisis Data Efektivitas

Efektivitas diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* dan *post-test* kemudian diuji menggunakan rumus statistic *N-Gain* sebagai berikut :

$$(G) = \frac{(S_t) - (S_i)}{(S_m) - (S_i)}$$

Keterangan :

(g) = Gain ternormalisasi

S_t = Nilai *Posttest*

S_i = Nilai *Pretest*

S_m = Nilai *Maksimum*

Tabel 5. Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan klasifikasinya

Rata-rata	Klasifikasi	Tingkat Efektivitas
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup Efektif
$g < 0,3$	Rendah	Kurang Efektif

Sumber : Melzer dalam Safitri, 2008:33

Pada pengujian hipotesis, penelitian ini menggunakan rumus *t-test* untuk menganalisis perbedaan nilai *pre-test* (sebelum menggunakan pengembangan Permainan SKA sebagai media pembelajaran aksara Lampung) dan nilai *post-test* (setelah menggunakan pengembangan Permainan tersebut). Peneliti menerapkan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan menggunakan rumus

statistik *paired t-test* sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2014: 349). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 - d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest* (*posttest-pretest*)

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah subjek

Rumus ini digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan efektivitas Permainan SKA dalam meningkatkan literasi aksara Lampung pada peserta didik. Menurut Singgih Santoso (2014: 265), pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample T-test* Berdasarkan nilai (Sig) hasil *output*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan proses pengembangan media pembelajaran Sergap Kartu Aksara (SKA) dilakukan dengan menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi tahapan dalam model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, diperoleh informasi bahwa peserta didik membutuhkan media yang interaktif dan menyenangkan dalam mempelajari aksara Lampung. Tahap desain menghasilkan rancangan permainan Kartu yang menampilkan huruf-huruf aksara Lampung dengan warna menarik, dilengkapi instruksi buku permainan dan dibungkus dalam kotak yang menarik. Tahap pengembangan melibatkan validasi ahli materi, media dan validator dari pendidik, sedangkan tahap implementasi dilakukan melalui uji coba langsung pada peserta didik di SDN 2 Gedong Air. Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis terhadap efektivitas dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan, dan menghasilkan data kuantitatif berupa peningkatan skor belajar peserta didik serta data kualitatif berupa tanggapan positif dari pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media, baik dari segi kemudahan penggunaan, daya tarik visual, maupun manfaat dalam mendukung pemahaman materi aksara Lampung.

Media pembelajaran Sergap Kartu Aksara (SKA) memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dengan skor rata-rata 89,16% dan ahli media dengan skor rata-rata 91,66%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak." Selain itu, hasil penilaian dari pendidik memperoleh skor kelayakan sebesar 92,5% dan

dari peserta didik sebesar 91,25%. Seluruh hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media ini secara isi, tampilan/visual, bahasa, dan interaktivitas dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran aksara Lampung di sekolah dasar.

Efektivitas media pembelajaran Sergap Kartu Aksara (SKA) terbukti tinggi dalam meningkatkan literasi aksara Lampung. Berdasarkan hasil uji pretest dan posttest, terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 25,81 poin, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,19 dan *post-test* sebesar 81,00. Perhitungan *N-Gain* menunjukkan angka 77,20%, yang termasuk dalam kategori efektifitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan SKA mampu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap bentuk, bunyi, dan kemampuan membaca aksara Lampung secara signifikan. Selain hasil kuantitatif, respons positif dari peserta didik dan pendidik juga mengindikasikan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mempermudah pemahaman materi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Permainan *Kartu Sergap Kartu Aksara (SKA)* dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran aksara Lampung. Sekolah dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang menunjang pelaksanaan media ini, serta mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Pendidik

Pendidik sebagai fasilitator pembelajaran disarankan untuk memanfaatkan Permainan *Sergap Kartu Aksara (SKA)* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Pendidik juga diharapkan dapat mengombinasikan media ini dengan metode pembelajaran lainnya agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif, sehingga minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari aksara Lampung semakin meningkat.

3. Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat mengembangkan media Permainan Sergap Kartu Aksara (SKA) atau mengembangkan media yang lebih variatif mengangkat budaya lokal, misalnya dengan menambahkan level kesulitan, aspek visual yang lebih menarik, atau integrasi dengan *platform* digital. Penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas atau pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat efektivitas media ini secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Permata, & Ariyani, F. (2021). Translation of the Lampung language text dialect of Nyo into the Indonesian language with DMT and SMT approach. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 58. <https://doi.org/10.29407/intensif.v5i1.14670>
- Addaeroby, M. F., & Febriani, E. (2024). Application of Skinner's Behaviorist Learning Theory in Learning Arabic Speaking Proficiency. *Jurnal Bahasa Arab*. <https://consensus.app/papers/application-of-skinners-behaviorist-learning-theory-in-addaeroby>
- Agustin, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran Kartu Uno pada materi bank untuk peserta didik kelas X IIS MAN 2 Lamongan. *JUPE: Jurnal Pendidikan*, 6(3), 144–149.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi ke-6). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyani, F., Putrawan, G. E., Riyanda, A. R., Idris, A. R., Misliani, L., & Perdana, R. (2022). Technology and minority language: An Android-based dictionary development for the Lampung language maintenance in Indonesia. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 5(1), 2015088. <https://doi.org/10.1080/25729861.2021.2015088>
- Baddeley, A. D. (2000). The episodic buffer: A new component of working memory? *Trends in Cognitive Sciences Jurnal*, 4(11), 417–423.
- Bylieva, D. (2018). *Classification of Educational Games According to Their Complexity and the Player's Skills*.
- Clark, K. R. (2018). Learning Theories: Behaviorism. *Radiologic Technology*, 90(2), 172–175. <https://consensus.app/papers/learning-theories-behaviorism-clark/497e85a62f1557bfa0e06c0134b101c3>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.

- Damarjati, R., Nugroho, A., & Lestari, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi terhadap Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–53.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Habibah, S. O. (2019). *Pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) kelas V SD/MI*. Repository Universitas Islam Negeri Lampung.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Unpublished manuscript, Indiana University.
- Herawati, & Mutmainah. (2019). Karakteristik belajar anak usia dini dalam perspektif Islam. *Pusat Jurnal UIN Ar-Raniry*. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id>
- Hestika. (2024). *Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Lampung peserta didik kelas III di SDN 1 Penanggung Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus (Skripsi)*. Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Retrieved from <https://repository.radenintan.ac.id>
- Johnson-Laird, P. N. (1983). *Mental models: Towards a cognitive science of language, inference, and consciousness*. Harvard University Press.
- Jovanda, R., Fradila, R., Aditia, D., & Sumargono. (2021). Taman baca masyarakat Iqra aksara Lampung sebagai upaya pelestarian budaya Lampung di daerah Way Lima Pesawaran. *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(3), 320–330. <https://doi.org/10.24036/sb.01710> "
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi pendukung literasi baca tulis*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lestari, S. (2009). Upaya meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dengan pendekatan kontekstual. *Journal of Education*. Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/>
- Ma'mun, A. A. J., Handayani, N. S., & Munawaroh, H. (2024). Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Permainan anak-anak. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Mayer, R. E. (2019). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*, 70, 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Medina, M., Lestari, S., & Yulianti, F. (2021). *Improving students' vocabulary mastery by using word chain game*. Proceedings of the Undergraduate Conference on Applied Linguistics.
- Mudheri, A., Afryaningsih, Y., & Listiarini, Y. (2024). Deskripsi media yang digunakan oleh pendidik kelas I dalam modul ajar pembelajaran membaca di SDN 9 Sungai Ambawang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*.
- Murniyati, & Suyadi, S. (2021). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an. *Ulumuddin*, 11, 177–192.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Ochsner, A., Ramirez, D., & Steinkuehler, C. (2015). Educational Games and Outcomes. *The Wiley Handbook of Educational Communication*, 1–8. <https://doi.org/10.1002/9781118767771.WBIEDCS034>
- Pemerintah Provinsi Lampung. (2014). *Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014 tentang Pedoman Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal*. Bandar Lampung: Pemerintah Provinsi Lampung.
- Peña-Miguel, N., & Sedano Hoyuelos, M. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.13189/UJER.2014.020305>
- Perdana, R., Putrawan, G. E., & Riyanda, A. R. (2023). Exploring students' perceptions of integrating local cultural content in science learning: A case study in Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 26(2), 105–120. <https://doi.org/10.15294/ijes.v26i2.45678>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.

- Rahman, S., & Zainudin, A. (2022). Dampak penggunaan Permainan edukatif berbasis budaya lokal terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 4(1), 45–52.
- Ratnasari, A. W., & Hidayah, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Permainan monopoli pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(2), 30–42.
- Rohmat, S., & Heryanto, A. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Kartu dalam meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas rendah. *EduGlobal Journal of Education*, 5(1), 15–23.
- Sari, D. N., Susanto, H., & Yuliana. (2021). Tingkat Penguasaan Aksara Lampung oleh Peserta didik Sekolah Dasar di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Daerah*, 7(2), 55–64.
- Serrano, M. L. (2019). Play and Learning: Enhancing Engagement in the Classroom. *Journal of Educational Psychology*, 45(2), 101–115.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan.
- Slavin, R. E. (1995). *Educational psychology: Theory and practice* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory into practice* (12th ed.). Pearson.
- Smith, J. (2010). *The Card Game Handbook: Theory, Strategy, and Learning Applications*. New York: Learning Press.
- Sugiyanto, B., & Rahmawati, N. (2019). Penggunaan media Permainan tradisional untuk meningkatkan literasi budaya pada peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(3), 21–34.
- Suhendi, A., & Rahmawati, T. (2020). Pengaruh Permainan berbasis tradisi terhadap pengembangan kemampuan sosial peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(2), 50–62.
- Suyanto, M. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Konteks Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suyono. (2014). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan praktik*. Surabaya: Unesa University Press.

- Syaikhu, A. (2020). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: Pustaka Setia.
- Syarifah. (2019). *Implementasi teori kecerdasan majemuk dalam pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms* (2nd ed.). ASCD.
- Triani, L. P., & Wijaya, M. (2022). Aplikasi berbasis Android untuk pengenalan aksara Lampung: Studi kasus pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 12(3), 95–112.
- Tyler, R. W. (dalam Suyono, 2014). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.
- Vargas, E. A. (2017). B. F. Skinner's Theory of Behavior. *European Journal of Behavior Analysis*, 18, 2–38. <https://doi.org/10.1080/15021149.2015.1065640>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wardoyo, C., Satrio, Y. D., & Ma'ruf, D. (2020). Effectiveness of Game-Based Learning – Learning in Modern Education. *KnE Social Sciences*, 81–87. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i7.6844>
- Widodo, A., & Kusuma, A. (2021). Penggunaan Permainan digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. *Journal of Digital Education*, 3(1), 78–89.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2020). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>
- Yulfiana, R. (2023). Upaya pendidik dalam meningkatkan kemampuan membaca menggunakan media Kartu kata bergambar peserta didik kelas 1 SDN Deles 01 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 5(1), 18–29
- Yuliana, R., & Kartono, H. (2020). Strategi Pelestarian Bahasa dan Aksara Daerah di Era Modernisasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah*, 5(1), 12–20.
- Yulianti, D., & Wardani, N. K. (2021). Efektivitas media pembelajaran berbasis Permainan untuk meningkatkan keterampilan literasi peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 55–67.