

## Media Roda Putar Aksara Pada Materi Aksara Jejawan Bahasa Sasak Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Erika Oktaviani Prasetyo\*, Muhammad Tahir, Muhammad Sobri

Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: erikaoktavianp31@gmail.com

### Abstract

*This study aims to produce a wooden-based swivel wheel (ROPUSA) for understanding material on the 18 symbols of the Jejawan script in Sasak language class IV SDN Prayitna Praya, Central Lombok Regency, which is valid and feasible. This research is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model. This research was conducted at SDN Prayitna Praya, Central Lombok Regency. Data collection techniques used observation, questionnaires, and documentation. The subjects of this study were 15 class IV students at SDN Prayitna Praya, Central Lombok Regency. The research instrument used was a validation questionnaire sheet for media and material experts, and a student response questionnaire. The results of this study indicate that the media "ROPUSA" spin wheel on Javanese script material in Sasak language gets 88.57% with very feasible criteria from media experts, 85.88% percentage with very feasible criteria from material experts, and 85.84% percentage with a very good percentage of student response questionnaires. Therefore, it can be concluded based on the results of the study that ROPUSA media on Javanese script material is suitable for use from a valid and feasibility aspect to be used as a medium for learning Sasak language for class IV Javanese script material at SDN Prayitna Praya, Central Lombok Regency.*

**Keywords:** Media swivel wheel, Jejawan script, Sasak language

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media roda putar aksara (ROPUSA) berbahan dasar kayu untuk pemahaman tentang materi 18 lambang aksara jejawan bahasa sasak kelas IV SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah yang valid dan layak. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SDN Prayitna Praya Kabupatenh Lombok Tengah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah sebanyak 15 orang. Instrumen penelitian ini yang digunakan adalah lembar angket validasi ahli media dan materi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media "ROPUSA" roda putar aksara pada materi aksara jejawan Bahasa Sasak mendapatkan 88,57% dengan kriteria sangat layak dari ahli media, presentase 85,88% dengan kriteria sangat layak dari ahli materi, dan presentase 85,84% dengan presentase sangat baik dari angket respon peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa media ROPUSA pada materi aksara jejawan sudah layak digunakan dari aspek valid dan kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa sasak kelas IV materi aksara jejawan di SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah.

**Kata kunci :** Media roda putar aksara, aksara jejawan, bahasa sasak

### Article History:

Received 2023-05-20

Revised 2023-07-22

Accepted 2023-08-05

### DOI:

10.31949/educatio.v9i3.5350

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah penyangga budaya. Sebagian besar budaya terkandung di dalam bahasa dan diekspresikan melalui bahasa. Oleh karenanya sangat penting bahasa daerah di Indonesia dilestarikan, termasuk bahasa sasak. Untuk menghambat atau mencegah laju kepunahan bahasa-bahasa daerah yang ada di

Indonesia khususnya bahasa Sasak, perlu dilakukan berbagai upaya pelestarian salah satunya melalui pengenalan bahasa daerah pada peserta didik di sekolah.

Bahasa Sasak merupakan bahasa yang berasal dari Pulau Lombok, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Bahasa Sasak hidup dan berkembang pula di daerah lain, termasuk di Provinsi Bali, yaitu di Desa Tianyar, Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem dan di Desa Celukan Bawang, Kecamatan Grokgak, Kabupaten Singaraja. Bahasa Sasak masuk ke dalam muatan lokal sekolah dasar di Nusa Tenggara Barat. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang sesuai dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak sesuai menjadi bagian dari mata pelajaran lain tersendiri (Alfi & Bakar, 2021; Husni, 2022). Tujuan kurikulum muatan lokal ini agar peserta didik yang memiliki wawasan, sikap, dan perilaku yang mantap tentang lingkungan serta bersedia melestarikan dan mengembangkan sumber daya alam, sosial, budaya, dan sosia ekonomi yang ada disekitarnya oleh karena itu ditentukan sebagai aset nasional guna menunjang pembangunan daerah.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Sasak di beberapa sekolah belum optimal, termasuk di kelas IV di SDN Pranyitna. Keadaan ini menimbulkan berbagai permasalahan yang perlu ditangani secara serius. Salah satu masalah yang terlihat adalah pada materi aksara jejawen partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran sangat minim. Hal ini tercermin dari banyaknya siswa yang cenderung diam dan hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru tanpa menunjukkan antusiasme yang memadai. Fenomena ini menjadi indikasi bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan saat ini belum mampu menarik perhatian dan minat siswa terhadap bahasa Sasak. Peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar sangatlah penting, karena motivasi dan keaktifan siswa secara langsung berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran.

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan upaya dan inovasi dari para guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diadopsi adalah mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran dapat memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal (Ningsih & Zahriyah, 2023; Sitepu, 2020). Penggunaan media belajar dapat menarik perhatian anak, dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan anak terhadap materi yang disajikan (Cahyo et al, 2023). Media juga dapat mengatasi keterbatasan. Ketika suatu materi tidak dapat dibayangkan atau sulit untuk menemukan contoh nyatanya, maka media dapat dimanfaatkan sebagai perantara informasi (Fitriyah, 2022). Penggunaan media juga mampu membuat pembelajaran lebih interaktif. Memanfaatkan media akan mendukung terjadinya komunikasi dua arah secara aktif antara guru dan peserta didik.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi aksara jejawen bahasa sasak adalah media roda putar aksara. Roda putar aksara adalah suatu permainan yang menggunakan alat yang berbentuk lingkaran yang bisa bergerak dan berputar-putar yang menyajikan pesan atau pembelajaran mengenal aksara (Halifah et al, 2022; Simbolon, 2019). Dalam penelitiannya, Sururunni'mah (2019) membuktikan bahwa media Roda Putar Aksara yang dikembangkannya dapat meningkatkan hasil belajar bahasa jawa. Penelitian serupa juga pernah dilakukan Mauludin & Subrata (2020), yang menyatakan bahwa Media Roda yang dikembangkannya dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara jawa siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kajian tersebut, peneliti melakukan penelitian serupa, yaitu mengembangkan media putar aksara untuk meningkat kemampuan siswa dalam mempelajari aksara bahasa daerah. Namun berbeda dengan penelitian sebelumnya yang disebutkan di atas, dalam penelitian ini media roda putar yang dikembangkan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari aksara jejawen bahasa sasak. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk siswa sekolah dasar pada materi aksara jejawen bahasa sasak. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran bahasa daerah yang lebih inovatif dan menarik. Media roda putar aksara jejawen bahasa Sasak yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap aksara dan budaya daerah mereka.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tujuan penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis Roda Putar Aksara (ROPUSA) untuk kelas IV dengan muatan pembelajaran Muata lokal materi aksara jejawan.

Tahap pertama adalah analisis, dimulai dengan menganalisis masalah awal yang terjadi di sekolah, termasuk analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV. Tahap berikutnya adalah desain, di mana dilakukan perancangan bentuk media ROPUSA, termasuk bentuk, warna, tulisan, bahasa, gambar/karakter, dan cara penggunaannya pada media. Kemudian, tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan rancangan produk dari tahap desain sebelumnya. Media ROPUSA akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitasnya. Tahap implementasi berikutnya adalah uji coba produk dengan melibatkan 15 peserta didik kelas IV di SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah. Tahap akhir adalah evaluasi, di mana media ROPUSA akan direvisi berdasarkan masukan dari angket respon peserta didik dan hasil tes peserta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan media ROPUSA menjadi layak dan efektif dalam proses pembelajaran.

Data yang dikumpulkan terdiri dari dua jenis: kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui formulir penilaian ahli media dan angket penilaian ahli materi. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumen. Survei kuesioner dilakukan dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Analisis data dilakukan untuk menilai kelayakan media ROPUSA berdasarkan hasil tes ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Hasil tes tersebut akan dikonversikan ke dalam skala tingkat kelayakan sesuai dengan tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Produk Hasil Pengembangan

Tingkat Pencapaian (skor)	Iterpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
0% - 20%	Kurang Layak

Sumber: Ardhani et al (2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan penelitian ini berupa Media Roda Putar Aksara (ROPUSA). Media yang dikembangkan menggunakan penelitian pengembangan (*Reasearch and Development*) dengan desain penelitian menggunakan model penelitian ADDIE. Langkah- langkah pengembangannya terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

### 1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan langkah awal yang harus dilakukan ketika mengembangkan suatu produk. Analisis yang dilakukan terdiri dari dua tahap, yaitu tahap menganalisis kebutuhan yang ada di SDN Prayitna Praya dan Menganalisis karakteristik peserta didik kelas IV SDN Prayitna. Berdasarkan hasil menganalisis kebutuhan dan karakteristik melalui masalah-masalah dasar yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Analisis dilakukan dengan observasi peserta didik dan guru kelas IV SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah bahwa peserta

didik masih kurang aktif dan semangat dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Masih kurangnya bahkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas pada materi aksara jejawan masih menggunakan media buku paket yaitu “gumi sasak”. Penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik didalam kelas dapat membantu serta meningkatkan semangat dan fokus peserta didik dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diterima mampu menjadi pembelajaran yang bermakna dan dapat meminimalisir rasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi terkait pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah pada mata pelajaran Bahasa Sasak materi Aksara Jejawan didapatkan hasil dari observasi tersebut menyatakan bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik. Sehingga, diputuskan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media (ROPUSA) Roda Putar Aksara pada materi aksara jejawan bahasa sasak.

Solusi ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media akan mempengaruhi kualitas belajar, partisipasi aktif serta hasil belajar peserta didik (Mumtahanah, 2014). Pendidik harus mampu melakukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan pembuatan media pembelajaran (Jaelani et al, 2021). Dengan adanya media pembelajaran “ropusa” roda putar aksara pada materi aksara jejawan bahasa sasak dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi peserta didik dalam belajar agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Desain (Design)

Tahap ini merupakan sebuah tahap perancangan sebuah kerangka media yang dikembangkan. Media Pembelajaran Roda Putar Aksara (ROPUSA) yang dibuat menggunakan bahan Kayu Mdf+Pinus dan Triplek, Terdapat beberapa jenis rancangan pengembangan media ini anatara lain Rancangan Media pembelajaran Roda Putar Aksara (Ropusa) pada mata pelajaran bahasa sasak memuat :

### a) Bentuk Media

Bentuk media ropusa memiliki tiga komponen yaitu lingkaran, penyangga, dan tumpuan.



Gambar 1. lingkaran, penyangga, dan tumpuan

Gambar 1 tampak lingkaran dibubuhi kayu-kayu kecil yang berukuran 3 cm dan dibedakan dengan warna warna yang memiliki ukuran 5 cm. Kayu penyangga memiliki 33 cm, dan kayu sebagai tumpuan memiliki panjang 88,5 cm.

### b) Tampilan Materi

Materi dalam media ini memuat 18 lambang bunyi aksara yaitu (ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, ma, ga, ba, nga, pa, ja, ya, nya) yang dipisahkan dengan macam-macam warna seperti merah, kuning, putih, biru, hijau yang dimana masing-masing lambang bunyi memiliki warna seperti, ( ha=merah), ( na=kuning), (ca=hijau), (ra=biru), (ka=putih), (da=hijau), (ta=kuning), (sa=hijau), (wa=kuning), (la=merah), (ma=kuning),

(ga=putih), (ba=merah), (nga=biru), (pa= merah), (ja=biru), (ya=merah), (nya=putih), dan ditambah dengan jarum panah yang nantinya menunjukkan bunyi aksara yang terpilih (lihat gambar 2).



Gambar 2. Tampilan materi

### c) Cara penggunaan

Cara penggunaan media “ropusa” roda putar aksara pada materi aksara jejawan bahasa sasak, Peserta didik memutar spinner dan melihat aksara yang ditunjuk panah ketika putaran spinner berhenti (1) Peserta didik menebak lambang tersebut dan menuliskannya di kertas (2) Setelah itu peserta didik diminta membacakan arti lambang yang ditunjuk panah (3) jika sudah bisa membacakan lambang bunyi aksara yang terpilih, peserta didik bisa memilih temannya untuk maju kedepan, dan sebaliknya jika tidak bisa menjawab maka harus bernyanyi lagu daerah, ada juga cara penggunaan yang berbentuk di dalam buku pedoman berbentuk buku kecil yang berukuran (11,5 cm x 11,5 cm) , yang terdiri dari tiga halaman (cover, isi, dan penutup) isi dari buku pedoman merupakan langkah-langkah dan materi yang dapat dilakukan sebelum menggunakan media seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Cover, materi, cara penggunaan dan penutup

### d) Gambar

Gambar yang ditampilkan pada media pengembangan ropusa yaitu materi gambar tulisan 18 lambang bunyi aksara jejawan yang ada di media, sehingga peserta didik mudah memahami tujuan dari ropusa. Dan gambar yang ada di dalam buku cara penggunaan tersebut menggunakan gambar pendukung seperti pada bagian cover terdapat suasana di kelas, gambar pendukung animasi tersebut yaitu seorang guru aksara jejawan, dan papan tulis yang berisi 18 lambang bunyi aksara, kemudian ada juga foto bingkai di bagian atas kanan yang bergambarkan animasi sepasang perempuan dan laki-laki menggunakan baju adat sasak. Kemudian ada gambar note yang berisi tulisan untuk mengetahui isi buku tersebut.

Pada bagian isi terdapat animasi sepasang baju adat suku sasak yang berada terpisah di atas kanan laki-laki dan di kiri bawah perempuan, kemudian ada animasi peserta didik yang menggambarkan ekspresi

gembira di bagian kanan bawah. Kemudian ada gambar bagian atas yang berisi tentang gambar materi 18 bunyi aksara jejawan. Dan yang terakhir terdapat juga animasi sepasang laki-laki dan perempuan yang menggunakan baju adat yang berada di kiri atas yaitu animasi perempuan dan kiri bawah animasi laki-laki.

e) Warna

Tampilan lingkaran dalam media yang dikembangkan kombinasi warna biru, hijau, orange, putih, dan hitam. Sampul yang ditampilkan di buku pedoman memiliki latar belakang berwarna biru kombinasi kuning dan terdapat animasi menggunakan baju adat sasak. Media yang dikembangkan menarik minat peserta didik dalam belajar karena menyajikan warna yang menarik. Warna tulisan disesuaikan dengan karakteristik anak SD seperti tulisan yang ada di buku paket.

Dengan desain yang menarik diharapkan media ini mampu menjadikan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Bagi peserta didik sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun, media pembelajaran sangat penting. Hal ini karena pada usia tersebut, peserta memasuki tahap operasional konkret yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dibantu dengan benda-benda nyata atau konkret, artinya dalam proses pembelajaran peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah memahami pelajaran peserta didik memerlukan media pembelajaran pembelajaran yang mempermudah memahami pelajaran dan memudahkan untuk berpikir (Ardhani et al, 2021).

Media yang dikembangkan ini menggambarkan kesesuaian dengan tingkatan tahap perkembangan dan karakteristik peserta didik yang senang belajar jika terdapat sebuah media seperti (APE) alat permainan edukatif yang menarik di dalam media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ardhani et al (2021) bahwa media pembelajaran menjadi jembatan yang menghubungkan pendidikan dengan peserta didik melalui media permainan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya.

**3. Pengembangan (Development)**

Pengembangan media pembelajaran ROPUSA pada materi aksara jejawan didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Proses pengembangan media yang dilakukan adalah dengan bantuan aplikasi dalam membuat desain media ROPUSA. Ukuran desain yang dibuat yaitu lingkaran yang berdiameter 30 cm, kayu panjang 33cm dan kayu untuk berdiri sebagai tumpuan 88,5cm, memiliki anak panah yang berukuran 5cm, dan beberapa kayu kecil dengan ukuran 2cm. Proses selanjutnya adalah pembuatan produk.



Gambar 4. Desain dan Hasil produk

Langkah yang dilakukan pada tahap ini pembuatan produk pengembangan media ROPUSA adalah pemotongan dan perakitan yakni: (1) Roda putar terbuat dari kayu Mdf + pinus yang dipotong persegi dengan panjang kayu berdiri 33 cm dan kayu sebagai tumpuan 88,5 cm; (2) Kemudian ditempel dengan lingkaran berbahan triplek yang memiliki diameter 30 cm; (3) Seluruh bagian depan roda putar kemudian dicat berwarna-warni. Piringan triplek tersebut dibagi menjadi 18 bagian yang sama besar dengan ukuran kurang lebih 5cm; (4) Kemudian di tempelkan ujung panah yang berukuran kurang lebih 10cm dan di bubuhi kayu kecil dengan ukuran 2 cm disetiap bagian lambang bunyi aksara jejawan; dan (5) Lalu tiap bagian diwarnai dan

ditulis 18 bunyi lambang aksara sasak yang berbeda-beda. Gambar hasil pembuatan media dapat dilihat di gambar 4.

#### a. Validasi Produk

Validasi produk bertujuan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran Roda Putar Aksara (Ropusa) yang telah dikembangkan. Validasi produk media melalui dua pakar, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi yang ada dalam media yang telah dikembangkan, yaitu materi aksara jejawan. Validasi Ropusa oleh ahli materi dilakukan oleh guru kelas di SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah. Penilaian ropusa oleh ahli materi memperoleh skor 73 dengan presentase 85,88% dan kategori “sangat layak”. Ada pun validasi ropusa oleh ahli media, yaitu dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Mataram. Validasi dilakukan dengan menilai ropusa yang telah dikembangkan menggunakan angket validasi ahli media. penilaian ropusa oleh ahli media memperoleh skor 62 dengan presentase 88,57 % dan kategori “sangat layak”

Produk yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Tahapan ini penting dilakukan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan standar dan efektif digunakan. Tujuan melakukan validasi media pembelajaran yang dirancang memiliki isi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran (Dongoran et al, 2019). Produk pengembangan media ROPUSA ini telah dilakukan perbaikan bertahap melalui beberapa masukan atau saran dari validator. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa penilaian dari angket dan data kualitatif berupa kaitik dan saran yang diberikan oleh validator untuk merevisi media yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba lapangan. Rayanto & Sugiarti (2020) menjelaskan bahwa data yang diambil ndari penelitian pengembangan ini diperoleh dari uji ahli yaitu ahli materi dan ahli media berupa data kuantitatif serta data kualitatif masukan dan komentar terhadap media.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi produk, yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran “ropusa”. Setelah itu dilakukan uji coba kelompok kecil dilaksanakan erhadap 15 peserta didik IV SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah. Prabawa & Restami (2020) mengemukakan bahwa uji coba dilakukan secara bertahap, uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 1-3 orang peserta didik. Uji coba kelompok sedang dengan menguji cobakan produk kelompok yang terdiri dari 10-15 peserta didik, adapun teori yang disampaikan oleh Setyosari (2020) yang menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil (small group tryout) merupakan uji coba produk yang melibatkan 8-15 subjek.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu memperkenalkan ropusa kepada peserta didik. Kemudian diberikan waktu 15 menit untuk membaca buku pedoman. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk mencoba ropusa satu persatu, peserta didik diminta menjawab lambang yang diarahkan oleh panah ropusa, jika peserta didik tersebut bisa menjawab maka boleh menunjuk temannya untuk maju, dan jika peserta didik tidak bisa menjawab bunyi lambang tersebut diberi hukuman bernyanyi lagu daerah.

Dari hasil percobaan respon peserta didik yang telah dilakukan, dapat diketahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran ropusa pada materi aksara jejawan bahasa sasak dari 15 penilaian peserta didik memperoleh hasil tertinggi pada 1 peserta didik dengan perolehan skor 63 dengan persentase 96,92% dan hasil terendah pada 2 peserta didik dengan perolehan skor 48 dengan persentase 73,84%. Adapun persentase keseluruhan pada tahap uji coba kelompok kecil adalah 85,84% yang menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran ropusa menempati kategori “sangat baik”. Sehingga terlihat bahwa media yang dikembangkan dikategorikan layak digunakan.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini dilakukan pada tahap validasi ropusa oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan penilaian yang dilakukan, media pembelajaran ropusa pada materi aksara jejawan bahasa sasak memperoleh skor 62 dengan presentase kelayakan 88,57%. Selain itu, terdapat saran perbaikan dari ahli media untuk menambahkan buku panduan cara menggunakan. Sedangkan dari ahli materi memberikan saran sebaiknya disampaikan lebih jelas media yang digunakan agar peserta didik lebih bersemangat dalam melaksanakan proses belajar.

Penelitian pengembangan media Ropusa untuk pembelajaran menulis aksara jejawen bahasa Sasak memberikan dampak positif dalam suasana belajar. Siswa terlibat secara aktif dan respon positif terlihat saat menggunakan media Ropusa, yang sebelumnya mereka belum pernah mengalami pembelajaran dengan cara bermain dan bergerak seperti ini. Siswa menunjukkan fokus dan antusiasme dalam memerhatikan serta mencoba media Ropusa. Penggunaan media Ropusa terbukti valid dan praktis dalam konteks pembelajaran aksara jejawen bahasa Sasak. Pengalaman belajar siswa dengan media ini meningkat, dan mereka dapat lebih memahami dan mampu menulis aksara jejawen bahasa Sasak dengan bantuan media tersebut. Efektivitas penggunaan media Ropusa dalam proses pembelajaran sangat terkait dengan cara penggunaannya dalam membantu interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa dapat belajar secara maksimal. Penelitian sebelumnya yang dilakukan Halifah et al (2022), Simbolon (2019), dan Sururuni'mah (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan media Ropusa mampu menarik perhatian siswa karena presentasi warna dan bentuknya yang menarik. Media ini dapat menjadi pendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disajikan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap bahasa Sasak.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Ropusa valid dan praktis. Dengan menggunakan media Ropusa siswa dapat memahami dan menulis aksara jejawen bahasa sasak. Hal tersebut tidak terlepas dari penggunaan media. Media pembelajaran membantu memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal (Ningsih & Zahriyah, 2023; Sitepu, 2020). Penggunaan media ini juga menarik perhatian anak, dengan warna atau bentuk yang disajikan sehingga mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang disajikan (Cahyo et al, 2023). Penggunaan media ini juga mampu membuat pembelajaran lebih interaktif sehingga terjadi komunikasi dua arah secara aktif antara guru dan siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran roda putar aksara (Ropusa) pada materi aksara jejawen bahasa sasak kelas IV di SDN Prayitna Praya Kabupaten Lombok Tengah maka dapat disimpulkan bahwa telah melewati prosedur analisis, desain, pengembangan, impelentasi, dan evaluasi. pengembangan media Ropusa pada materi aksara jejawen mendapatkan respon positif dan sangat layak digunakan. Selanjutnya karena telah melalui tahap kelayakan dengan cara melakukan validasi materi, validasi media, dan uji kelayakan dari respon peserta didik. Dengan persentase dari validasi media 88,57, validasi materi dengan persentase 85,88% dan yang terakhir respon tanggapan terhadap media dari peserta didik dengan uji coba kelompok kecil yaitu lima belas peserta didik mendapatkan persentase 85,84%, dari semua persentase tersebut dikategorikan sangat baik dan sangat layak digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, D. Z., & Bakar, M. Y. A. (2021). Studi kebijakan tentang kurikulum pengembangan Muatan Lokal. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-14.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningasih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Cahyo, B. D., Anggreani, D., Juanti, D. R., Dibah, J. P., Rizky, N., Ulandia, S. B., ... & Lazuardi, L. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Kreatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Journal of Rural and Urban Community Empowerment*, 4(2), 78-83.
- Dongoran, K. F., Halidjah, S., & Suparjan, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pop-Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(12).
- Fitriyah, L. A. (2022). 4.4 Tujuan dan Manfaat Media Audio-Visual. *Media Pembelajaran*, 36.



- Halifah, S., Palintan, T. A., & Sari, P. I. (2022). Pengembangan Bahasa Melalui Media Roda Putar Pada Kelompok B PAUD Terpadu AL-Madinah Kota Parepare. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 58-64.
- Khusni, M. F., Munadi, M., & Matin, A. (2022). Impelementasi Kurikulum Merdeka Belajar di MIN 1 Wonosobo. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(1), 60-71.
- Jaelani, A. K., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah: Media Audio Visual; Perangkat; Kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4), 279-284.
- Mauludin, A. A., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Ropusa (Roda Panah Putar) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2-14.
- Ningsih, N. A., & Zahriyah, Y. A. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 4 Di Mi Tholabuddin 01 MASIN. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(1), 52-62.
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Sainifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479-491.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan RnD: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan roda pintar untuk kemampuan membaca anak. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(2), 66-71.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Re&D*. Bandung : Alfabeta
- Slameto. 2003. Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sururunnimah, S. M. (2019). *Pengembangan Media Roda Putar Aksara “Ropusa” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Iii Mi Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung* (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung).
- Widodo, A., & Sujito, S. (2017). Analisis nilai-nilai falsafah Jawa dalam buku pitutur luhur budaya Jawa karya Gunawan Sumodiningrat sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 11(2), 152-179.