

Pengembangan Media Ludo Hanacaraka Pada Materi Aksara Sasak Untuk Siswa Kelas IV SD

Baiq Maenun Nisa Anjarwati^{1*}, Abdul Kadir Jaelani¹, Muhammad Sobri²

¹²³Universitas Mataram, Indonesia

Corresponding Author: baiqmainunnisanjarwati@gmail.com, aqj_fkip@unram.ac.id,
muhammad.sobri@unram.ac.id.

ABSTRACT

Learning Sasak script at the elementary school level faces challenges related to limited variations in learning media and students difficulty in recognizing and distinguishing similar Sasak script symbols. This study aimed to develop Ludo Hanacaraka for Sasak script learning and determine its validity and practicality. This research employed Research and Development (R&D) using the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subject consisted of media and material experts, fourth-grade teacher, students in small- and large-group trial, while the object was the Ludo Hanacaraka media. Data were collected through observation, interviews, expert validation sheets, and teacher and students questionnaires. Data were analyzed descriptively using quantitative techniques. The result showed that the Ludo Hanacaraka obtained a validity percentage of 97.33% from media expert and 88.75% from the material expert, both categorized as highly valid. Practicality results were 92.4% in the small-group trial, 87.6% in the large-group trial, and 95.38% based on the teacher's response, all categorized as highly practical. This findings support the use of concrete and interactive media to present symbolic regional script material in elementary education. Therefore, Ludo Hanacaraka is a valid and practical for supporting Sasak script learning in elementary schools.

Keywords: ADDIE, Sasak script, Ludo Hanacaraka, learning media

ABSTRAK

Pembelajaran aksara Sasak di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan variasi media pembelajaran serta kesulitan siswa dalam mengenali dan membedakan beberapa simbol aksara yang memiliki kemiripan bentuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Ludo Hanacaraka pada materi aksara Sasak serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi guru kelas IV, siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sedangkan objek penelitian berupa media Ludo Hanacaraka. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respons guru dan siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan media Ludo Hanacaraka memperoleh presentase kevalidan sebesar 97,33% dari ahli media dan 88,75% dari ahli materi, keduanya berkategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh presentase 92,4% pada kelompok kecil, 87,6% pada kelompok besar dan 95,38% berdasarkan respons guru, seluruhnya berkategori sangat praktis. Temuan ini memperkuat pemanfaatan media konkret dan interaktif sebagai alternative penyajian materi aksara daerah yang bersifat simbolik pada pembelajaran sekolah dasar. Dengan demikian, Ludo Hanacaraka dinyatakan valid dan praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran aksara Sasak di sekolah dasar.

Kata kunci: ADDIE, Aksara Sasak, Ludo Hanacaraka, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan budaya yang sangat beragam, mencakup bahasa, aksara, adat istiadat, serta nilai-nilai lokal yang diwariskan secara turun temurun (Rohayani *et al.*, 2020). Pelestarian kebudayaan lokal menjadi bentuk penghargaan nyata terhadap warisan leluhur di tengah

pesatnya peradaban (Lintang & Najicha, 2022). Namun, di era modernisasi dan globalisasi saat ini, eksistensi warisan budaya daerah kerap kali terancam oleh masuknya budaya luar. Salah satu unsur kebudayaan lokal yang mulai tergerus eksistensinya adalah Aksara Sasak atau yang sering disebut *Aksara Jejawan/Aksara Baluq Olas*.

Aksara sasak merupakan sistem tulisan tradisional di Pulau Lombok yang berfungsi sebagai media dokumentasi nilai, norma, tradisi, dan ajaran leluhur yang terekam dalam naskah-naskah kuno berupa lontar (takepan) (Yulianti *et al.*, 2019). Meskipun memiliki fungsi sejarah dan kultural yang tinggi, minat generasi muda untuk mempelajari dan menguasai aksara ini terus mengalami penurunan yang signifikan (ismi *et al.*, 2020). Guna mengantisipasi kepunahan identitas linguistic daerah tersebut, pemerintah daerah Lombok Tengah menetapkan pembelajaran muatan lokal Bahasa Sasak sebagai bagian wajib dari kurikulum pendidikan dasar (Paridi *et.al.*, 2023). Sekolah dasar memiliki kedudukan strategis untuk mengenalkan dan menanamkan penguasaan simbol-simbol aksara tradisional sejak dini (Widodo, 2020).

Urgensi pengembangan media pembelajaran Aksara Sasak semakin terlihat dari kondisi pembelajaran di lapangan. Hasil observasi awal pada saat pembelajaran muatan lokal dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 6 Penujak mengungkapkan bahwa proses pembelajaran Aksara Sasak masih didominasi oleh metode konvensional berbasis penjelasan searah (*teacher-centered*) dan pencatatan di papan tulis. Penggunaan media pada pembelajaran sebelumnya berupa kartu aksara dari kertas buffalo sederhana, monokrom, tidak dilaminasi, dan digunakan secara pasif di mana guru memperlihatkan kartu lalu siswa menebak nama huruf. Kondisi tersebut menyebabkan keterbatasan fisik media membuatnya cepat rusak, kurang menarik visualnya, serta tidak mampu menciptakan aktivitas pengulangan (*repetition*) pada pengenalan bentuk aksara secara optimal. Akibatnya, siswa sering kali kesulitan membedakan bentuk-bentuk Aksara Sasak yang memiliki kemiripan simbolik visual serta cepat merasa bosan. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan media yang tidak hanya menyajikan simbol aksara, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan memungkinkan terjadinya latihan serta pengulangan.

Kebutuhan tersebut sejalan dengan permasalahan pembelajaran aksara tradisional daerah yang tidak hanya dijumpai pada masyarakat Sasak, tetapi juga terjadi pada pembelajaran Aksara Sunda (Salsabila & Saputra, 2021) dan Aksara Mbojo (Fadillah *et al.*, 2025), dimana keterbatasan variasi media menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa. Bahkan penelitian Prasetyo *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran aksara yang bersifat statis belum optimal memicu interaksi antarsiswa. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media pembelajaran yang mampu mengubah karakteristik materi yang abstrak dan simbolik menjadi pengalaman belajar yang konkret, interaktif, serta kolaboratif (Basri, 2024). Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media berbasis permainan papan (*board game*) seperti Ludo (Marinda *et al.*, 2025). Permainan ludo memiliki karakteristik berupa sistem permainan bergiliran (*turn-taking*), interaksi sosial antarpemain, serta aktivitas pengulangan yang menyenangkan (Wondal *et al.*, 2020). Permainan ludo yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan materi pelajaran terbukti efektif meningkatkan kolaborasi dan keaktifan siswa (Andriana *et al.*, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran Aksara Sasak yang membutuhkan aktivitas visual, konkret, interaktif, dan berulang dengan ketersediaan media yang masih sederhana dan cenderung statis. Kesenjangan tersebut menjadi dasar pengembangan media Ludo Hanacaraka sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi 18 huruf Aksara Sasak ke dalam papan ludo, kartu aksara, dan kartu tantangan. Integrasi tersebut menjadi karakteristik pembeda media Ludo Hanacaraka dibandingkan media aksara sebelumnya karena materi, aktivitas pengenalan dan latihan menulis aksara, mekanisme interaksi antarsiswa, serta konteks budaya lokal disajikan dalam satu media pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menyediakan alternative media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi Aksara Sasak dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ludo Hanacaraka pada materi Aksara

Sasak untuk siswa kelas IV SD Negeri 6 Penujak, mendeskripsikan prosedur pengembangannya, serta menganalisis tingkat kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan penilaian ahli, respon guru, dan respons siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan pertama kali oleh Florida State University (1975 dalam Torang, *et al.*, 2025). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan sistematis yang memungkinkan kebutuhan pembelajaran dianalisis terlebih dahulu, kemudian diterjemahkan ke dalam rancangan produk, dikembangkan dan divalidasi, diimplementasikan, serta dievaluasi secara berkelanjutan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Penujak pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru dan 20 siswa kelas IV sedangkan objek penelitian berupa media pembelajaran Ludo Hanacaraka pada materi Aksara Sasak.

Prosedur Pengembangan

Table 1. Deskripsi Tahapan ADDIE

Tahap	Prosedur
<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis materi. Data pada tahap ini diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 6 Penujak.
<i>Design</i>	Merancang media Ludo Hanacaraka serta menyusun angket. Kegiatan pada tahap ini meliputi perancangan desain papan permainan, desain kartu, dan desain buku panduan permainan, serta penyusunan instrument penilaian produk.
<i>Development</i>	Produk awal yang telah dirancang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh satu validator, yaitu Bapak Jundu Muhammad Mufakkirul Islami, M.Pd., dan validasi ahli materi dilakukan oleh satu validator, yaitu Bapak Gozin Najah Rusyada, M.Pd., dosen Program Studi PGSD Universitas Mataram. Validator ditentukan berdasarkan kesesuaian kompetensi dengan aspek produk yang dinilai. Saran dan masukan yang diberikan validator selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan revisi produk sebelum tahap uji kepraktisan.
<i>Implementation</i>	Setelah produk dinyatakan valid, kepraktisan produk diuji melalui respons guru, dan respons siswa. Respons guru diperoleh dari wali kelas IV SD Negeri 6 Penujak, sedangkan respons siswa melibatkan 5 siswa kelompok kecil, dan 20 siswa kelompok besar kelas IV.
<i>Evaluation</i>	Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai dan menyempurnakan media Ludo Hanacaraka berdasarkan hasil setiap tahapan pengembangan. Evaluasi mencakup hasil validasi ahli serta respons guru dan siswa pada tahap implementasi. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar perbaikan produk dari aspek tampilan, materi, dan petunjuk penggunaan hingga diperoleh media yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Aksara Sasak.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, serta angket kepraktisan guru dan siswa. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran di kelas dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai proses pembelajaran, media yang digunakan, dan karakteristik siswa.

Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan produk dari aspek media dan materi. Angket kepraktisan guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Ludo Hanacaraka berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan. Instrumen validasi dan kepraktisan menggunakan skala

Likert lima tingkat. Yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Netral (N) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

Tabel 2. Instrumen Penelitian dan Aspek yang Dinilai

Instrumen	Responden/Sumber Data	Aspek yang Dinilai
Validasi ahli media	Ahli Media	Tampilan, kemudahan penggunaan, interaktivitas, kualitas teknis, dan kesesuaian media
Validasi ahli materi	Ahli Materi	Kesesuaian dan ketepatan materi, penyajian materi, kebahasaan, dan kesesuaian media.
Respons guru	Guru	Tampilan, kemudahan penggunaan, keterlaksanaan pembelajaran, interaktivitas, kesesuaian materi, dan kebermanfaatan.
Respons siswa	5 Siswa kelompok kecil dan 20 siswa kelompok besar	Tampilan, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan kebermanfaatan.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif berasal dari hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran validator dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif berupa skor validasi dan respons guru serta siswa dianalisis menggunakan presentase dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimal dan dikalikan 100%.

$$\text{Kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}(F)}{\text{jumlah skor maksimum}(N)} \times 100\%$$

PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan adalah media pembelajaran Ludo Hanacaraka pada materi Aksara Sasak untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media Ludo Hanacaraka dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil Penelitian

Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media melalui analisis kebutuhan, siswa, dan materi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Aksara Sasak di kelas IV SD Negeri 6 Penujak masih cenderung menggunakan penjelasan guru dan pencatatan di papan tulis. Terdapat media sebelumnya yang digunakan berupa kartu aksara dengan tampilan visual yang sederhana dari kertas buffalo berwarna oranye yang hanya menampilkan tulisan aksara. Penggunaan media tersebut masih bersifat statis sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan berulang.

Analisis siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IV berada pada rentang usia 9-11 tahun dan berada pada tahap operasional konkret. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif ketika pembelajaran melibatkan permainan dan kegiatan kelompok dibandingkan ketika pembelajaran didominasi penjelasan teori. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan dalam memilih permainan papan sebagai bentuk media karena memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan media dan teman sebaya. Sementara itu, analisis materi difokuskan pada 18 huruf Aksara Sasak atau *Aksara Baluq Olas*. Materi mencakup pengenalan bentuk dan bunyi huruf, serta menuliskan kembali huruf secara sederhana. Karakteristik materi yang bersifat visual dan simbolik membutuhkan latihan dan pengulangan agar siswa dapat mengenali bentuk aksara dengan lebih baik. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media Ludo sebagai media yang mengintegrasikan papan permainan, kartu aksara, dan kartu tantangan dalam

aktivitas belajar sambil bermain. Ludo dipilih karena mekanisme permainan secara bergiliran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan simbol aksara secara berulang melalui aktivitas bermain.

Desain/Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik siswa dan materi. Perancangan media dilakukan menggunakan aplikasi Canva sebagai media utama dalam mendesain media Ludo Hanacaraka karena menyediakan berbagai elemen visual yang mendukung pembuatan media pembelajaran. Penggunaan media visual yang dirancang secara menarik dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa (Widari *et al.*, 2021). Hasil pada tahap desain merumuskan spesifikasi produk Ludo Hanacaraka yang terdiri dari lima komponen utama: (1) Lapangan permainan ludo, (2) Kartu aksara dan kartu tantangan, (3) buku panduan permainan, dan (4) pion dan dadu.



Gambar 1. Lapangan permainan Ludo Hanacaraka

Lapangan permainan dirancang dalam bentuk papan dengan lima jalur permainan. Modifikasi jumlah jalur disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas kelompok dalam pembelajaran. Desain papan ludo berukuran A3 yang dicetak menggunakan *Art Paper Glossy* dilengkapi ornamen budaya Sasak, seperti *Bale Tani*, *Gendang Beleg*, kain *Sesek*, pakaian adat dan makanan khas Sasak.



Gambar 2. Kartu aksara dan Kartu tantangan

Selanjutnya dua komponen utama, yaitu kartu aksara dan kartu tantangan. Kartu aksara berlatar kuning mustard digunakan sebagai stimulus visual untuk mengenalkan bentuk dan bunyi aksara Sasak, sedangkan kartu tantangan berwarna merah tua memuat tugas berjenjang (*Scaffolding*) yang mendorong keterlibatan aktif siswa.



Gambar 3. Buku panduan permainan

Buku panduan Ludo Hanacaraka dirancang dalam empat halaman yang memuat informasi penggunaan media secara sistematis. Halaman pertama merupakan sampul yang menampilkan identitas permainan, ilustrasi 18 huruf Aksara Sasak (*Aksara Baluq Olas*), unsur budaya Sasak, serta identitas pengembang. Halaman kedua berisi pengenalan singkat Aksara Sasak dan 18 huruf dasar beserta transliterasi latinnya sebagai materi awal sebelum permainan. Halaman ketiga memuat tata cara dan 10 aturan permainan yang disusun secara berurutan agar mudah dipahami oleh pengguna. Halaman keempat berisi profil pengembang dan deskripsi singkat mengenai Ludo Hanacaraka sebagai media pembelajaran Aksara Sasak yang interaktif dan menyenangkan.



Gambar 4. Pion dan Dadu

Pion dan dadu merupakan komponen pendukung dalam mekanisme permainan Ludo Hanacaraka. Pion digunakan sebagai penanda posisi dan pergerakan setiap kelompok pada jalur permainan. Sementara itu, dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah pion pada setiap giliran. Penggunaan kedua komponen tersebut mendukung mekanisme permainan yang teratur dan interaktif sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Pengembangan (*Development*)

Kevalidan Media Ludo Hanacaraka

Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang validator, yaitu bapak Jundu Muhammad Mufakkirul Islami, S.Pd., M.Pd., dosen program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Mataram. Validator dipilih berdasarkan kesesuaian kompetensi dengan aspek media yang dinilai. Hasil penilaian ahli media terhadap media Ludo Hanacaraka disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Hasil	Maks	Presentase	Kriteria
Tampilan	25	25	100%	Sangat Valid
Kemudahan Penggunaan	15	15	100%	Sangat Valid
Interaktivitas	8	10	80%	Valid
Kualitas Teknis	15	15	100%	Sangat Valid
Kesesuaian	10	10	100%	Sangat Valid
Presentase Keseluruhan	73	75	97,33%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh kevalidan keseluruhan sebesar 97,33% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari spek tampilan, kemudahan, interktivitas, kualitas teknis, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa dan materi. Kelayakan tersebut tercermin pada desain visual yang menarik dan mudah dibaca, komponen permainan yang sederhana serta mudah digunakan, kualitas cetak yang baik, dan penyajian media yang mampu mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan. Temuan ini sejalan dengan Lasman *et al.*, (2025) bahwa desain visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan daya tarik media, serta Kustandi & Darmawan (2020) yang menekankan bahwa media pembelajaran perlu mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Hasil	Maks	Presentase	Kriteria
Kesesuaian Materi	10	10	100%	Sangat Valid
Ketepatan Materi	13	15	86,7%	Sangat Valid
Penyajian Materi	17	20	85%	Sangat Valid
kebahasaan	14	15	93,33%	Sangat Valid
Kesesuaian Media	17	20	85%	Sangat Valid
Presentase Keseluruhan	71	80	88,75%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi meunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo Hanacaraka memperoleh presentase kevalidan sebesar 88,75% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

materi Aksara Sasak yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki ketepatan konsep, disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta sesuai dengan fungsi media dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Meskipun memperoleh kategori sangat valid, validator memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu penambahan tanda panah pada jalur permainan untuk memperjelas arah pergerakan pion dan profil pengembang pada buku panduan. Perbaikan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kejelasan penggunaan dan kelengkapan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Perbaikan tampilan lapangan permainan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Revisi Lapangan Permainan

Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan atau implementasi produk yang telah divalidasi dan direvisi diterapkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, dilakuka dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar beserta respon guru.

Kepraktisan Media Ludo Hanacaraka

Kepraktisan media Ludo Hanacaraka dinilai berdasarkan respons guru dan respons siswa. Respons guru diperoleh dari wali kelas IV SD Negeri 6 penujuk, dan respons siswa kelas IV untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Ludo Hanacaraka berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, penyajian, dan kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Hasil	Maks	Presentase	Kriteria
Guru	62	65	95,38%	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Kecil	231	250	92,4%	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Besar	876	900	87,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan angket respons guru diperoleh rata-rata 95,38% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah digunakan, interaktif, sesuai dengan materi, dan bermanfaat bagi siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Azro & Surtiani (2025) yang menyimpulkan bahwa media ludo memperoleh respons positif dari guru dan dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan lima siswa, media memperoleh presentase kepraktisan sebesar 92,4% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan pada 20 siswa kelas IV SD Negeri 6 Penujak dan memperoleh presentase 87,6 dengan kategori sangat praktis. Meskipun secara keseluruhan media Ludo Hanacaraka dinilai sangat praktis, implementasi media ini tetap menghadapi kendala berupa kebingungan beberapa siswa dalam memahami aturan permainan pada tahap awal. Kendala tersebut dapat diatasi melalui penjelasan dan kerja sama antarsiswa dalam kelompok.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan ADDIE untuk memastikan kesesuaian dan kualitas media Ludo Hanacaraka. Hasil evaluasi pada tahap analisis menjadi dasar perancangan media permainan yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pada tahap desain dan pengembangan, evaluasi dilakukan terhadap aspek visual, keterbacaan, ketahanan bahan, serta komponen permainan. Masukan validator kemudian digunakan untuk menyempurnakan produk. Selanjutnya, hasil implementasi menunjukkan bahwa media Ludo Hanacaraka memperoleh respons positif dari guru dan siswa serta berada pada kategori sangat praktis. Media juga mengintegrasikan unsur budaya lokal Sasak melalui ilustrasi dan konteks permainan sehingga pembelajaran Aksara Sasak disajikan secara lebih konkret dan interaktif. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa Ludo Hanacaraka telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Aksara Sasak di sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan temuan hasil penelitian, pengembangan media Ludo Hanacaraka terbukti efektif mengatasi hambatan pedagogis dalam pembelajaran Aksara Sasak di sekolah dasar. Pada tahap analisis, temuan mengenai keterbatasan kartu aksara konvensional selaras dengan kondisi pembelajaran aksara daerah lainnya, seperti Aksara Sunda (Salsabila & Saputra, 2021) dan Aksara Mbojo (Fadillah *et al.*, 2025), di mana media statis cenderung memicu kebosanan siswa. Pemilihan media board game berbasis kelompok didasari oleh karakteristik siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret (Babullah, 2022).

Pada tahap *Design*, pengintegrasian ornament budaya lokal (*Bale Tani*, *Gendang Beleg*, kain *Sesak*, Baju Adat, Makanan Khas Sasak) ke dalam papan permainan menerapkan prinsip *ethno-pedagogy*. Pendekatan ini relevan dalam memperkuat identitas budaya siswa (Erfan *et al.*, 2025). Integrasi budaya lokal juga relevan dalam mencegah *cultural detachment* di tengah arus globalisasi (Tahir *et al.*, 2025). Penggunaan kontras warna pada kartu aksara dan kartu tantangan juga menerapkan prinsip Gestalt untuk mempermudah pemusatan perhatian siswa pada simbol utama (Laili *et al.*, 2026).

Pencapaian kevalidan media sebesar 97,33 dari ahli media dan 88,75 dari ahli materi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan penyajian, kualitas teknis, dan ketepatan konsep. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mufarohah *et al.*, (2024) yang menegaskan bahwa integrasi aspek visual dan materi yang sistematis dalam media Ludo mampu menghasilkan produk berkategori sangat valid. Catatan perbaikan dari validator mengenai petunjuk arah panah menjadi poin penting untuk memastikan kemudahan penggunaan (*usability*). Materi yang dimuat dalam kartu aksara dan kartu tantangan tidak hanya menyajikan pengenalan bentuk dan bunyi aksara, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih melalui aktivitas menyebutkan dan menulis aksara selama permainan. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan konteks budaya menjadi faktor penting dalam kelayakan media berbasis kearifan lokal

(Praditha *et al.*, 2024), sedangkan ketepatan isi dan konsep merupakan unsur penting dalam memastikan materi aksara daerah dapat dipahami secara benar oleh siswa (Mardianti *et al.*, 2024). Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa Ludo Hanacaraka telah memenuhi kelayakan materi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Aksara Sasak pada jenjang sekolah dasar.

Hasil uji kepraktisan pada tahap Implementation yang mencapai 95,38% (guru), 92,4% (kelompok kecil), dan 87,6% (Kelompok besar) mengindikasikan bahwa media Ludo Hanacaraka mudah dioperasikan dan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. Keterlibatan siswa dalam permainan bergiliran (turn-taking) memicu terjadinya pengulangan (repetition) pengenalan simbol secara alami tanpa menimbulkan kecemasan belajar (Nissa & Arini, 2021; Wondal *et al.*, 2020). Sejalan dengan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang mengindikasikan bahwa media Lubel (Ludo Fabel) memperoleh skor kepraktisan sebesar 95,58%, sehingga bisa disimpulkan bahwa media tersebut praktis dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran (Mufida *et al.*, 2022). Adapun penelitian yang dilakukan oleh Aurora & Isdaryanti (2026) menyimpulkan bahwa media Ludo Game valid secara teoritis, praktis digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media Ludo Hanacaraka pada materi Aksara Sasak kelas IV SD Negeri 6 Penujak berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh presentase kevalidan sebesar 97,33% dari ahli media dan 88,75% dari ahli materi, keduanya termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan presentase 92,4% pada uji coba kelompok kecil, 87,6% pada uji coba kelompok besar, dan 95,38% berdasarkan respons guru, yang seluruhnya termasuk kategori sangat praktis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media Ludo Hanacaraka memenuhi kriteria valid dan praktis sebagai alternative media pembelajaran Aksara Sasak kelas IV sekolah dasar. Secara teoritis, temuan ini mendukung pemanfaatan media konkret dan interaktif untuk menyajikan materi aksara daerah yang bersifat simbolik. Secara praktis, produk ini dapat menjadi alternative bagi guru dalam memfasilitasi pembelajaran Aksara Sasak melalui kegiatan yang melibatkan pengenalan simbol, latihan, dan interaksi siswa.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Mataram, Dosen Pembimbing, para validator, SDN 6 Penujak, wali kelas IV, serta siswa yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dalam perkuliahan.

REFERENCES

- Andriana, E., Hendrapipta, N., VY, I. A., & Nurlela, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sdn Gunungcupu 1 Pandeglang. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(2), 92-98. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1>
- Aurora, A. R., & Isdaryanti, B. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Ludo Game sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Paedagogie*, 21(1), 1009-1022. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16295>
- Azro, S. S., & Sutriyani, W. (2025). Pengembangan Media Ludo Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 594-609. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1660>

- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran: Jean Piaget's Theory of Cognitive Development and Its Application in Learning. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131-152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Basri, A. (2024). Learning Media Innovation Through Indonesian Subjects In Grade II Elementary School. *Jurnal Guru Kita*, 8(3), 591-597. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.61176>
- Erfan, M., Suranti, N. M. Y., Istiningsih, S., & Dewi, N. K. (2025). Integrating Ethnopedagogy-Based E-Learning to Enhance Creativity of Prospective Elementary School Teachers: Student and Lecturer Perceptions. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(5), 950-959. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i5.1106>
- Fadilah, N., Nisa, K., Handika, I., & Tahir, M. (2025). Pengembangan Media Flashcard Aksara Mbojo Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Teke. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 1-20. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25744>
- Ismi, H., Asrin, A., & Widodo, A. (2020). Analisis Penggunaan Aksara Sasak Dalam Keseharian Masyarakat Lombok Barat Di Era Globalisasi. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 2(2), 65-71. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v2i2.1830>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. *Prenada media*.
- Laili, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Y., Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis karakteristik media pembelajaran digital melalui perspektif prinsip multimedia Mayer dan cognitive load theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 976-989. <https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Lasman, S., Nurfaika, N., & Kobi, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Buku Infografis Pada Materi Siklus Hidrologi Kelas X SMA Negeri 1 Bukal. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(3), 410-414. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i3.31726>
- Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79-85. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>
- Mardianti, D., Wahyudi, E., & Putra, H. P. (2024). Pengaruh Media Paksa (Papan Aksara) Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Rejang Di Kelas Iv Sdn 32 Rejang Lebong (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Marinda, A. D., Winarni, E. W., & Muktedir, A. (2025). Science Board Game Media Based on Team Game Tournament Model to Improve Cognitive Learning Outcomes. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 14(3), 615-624. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v14i3.94964>
- Mufarohah, I. L., Firdaus, F., & Maryono, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Fisika 3 Dimensi Dengan Addie Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 233-247. <https://doi.org/10.37478/optika.v8i2.4207>
- Mufida, I. L., Utami, S., & Hermawan, A. (2022). Pengembangan Media LUBEL Dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel Siswa Kelas VII. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 70-83. <https://doi.org/10.28926/pej.v2i1.341>
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563-2570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>
- Paridi, K., Kaharuddin, K., Murahim, M., Ashriany, R. Y., & Nazir, Y. N. (2023). Pengenalan teks genre sastra puisi berbahasa Sasak dan pemanfaatannya sebagai materi pembelajaran muatan lokal bahasa Sasak. *Jurnal Pepadu*, 4(3), 375-386. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i3.3597>
- Praditha, N., Affandi, L. H., & Sobri, M. (2024). Pengembangan media pop-up book berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7824>
- Prasetyo, E. O., Tahir, M., & Sobri, M. (2023). Media Roda Putar Aksara Pada Materi Aksara Jejawan

- Bahasa Sasak Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1348-1356. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5350>
- Rohayani, S., Masrum, M., & Masthuro, M. (2020). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia melalui Metode Kooperatif Jigsaw. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara IV* (pp. 52-58).
- Salsabila, R., & Saputra, E. R. (2021). Flashcard Aksara Sunda: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar. *Lokabasa J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Budaya Drh. serta Pengajarannya*, 12(2). <http://dx.doi.org/10.17509/jlb.v10i1>
- Tahir, M., Sobri, M., Novitasari, S., & Fauzi, A. (2025). Analisis penanaman nilai-nilai kearifan lokal suku Sasak untuk mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila siswa sekolah dasar Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 801-808. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.772>
- Tajuddin, M., Anas, A. S., Amrullah, A. Z., Adil, A., & Ardi, R. F. P. (2022, April). Penerapan Metode ADDIE dalam Pengembangan Aksara Sasak Baluk Olat (Delapan Belas) Berbasis Game. In *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika (SNESTIK)* (Vol. 1, No. 1, pp. 129-134).
- Torang, T. S., & Zulhadi, R. (2025). ADDIE Model Development (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Al-Karim: Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Studi Islam*, 10(2), 20-34. <https://jurnal.staiyaptip.ac.id/index.php/alkarim>
- Widari, N. L. P. E., Astawan, I. G., & Sumantri, M. (2021). Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Pendidikan Karakter pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia dan Hewan. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 364-373. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.37088>
- Widodo, A. (2020). Profil Pengetahuan Calon Guru SD Terhadap Literasi Aksara Lokal Sasambo. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 74-106. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1085>
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran permainan ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 106-116.
- Yulianti, R., Wijaya, I. G. P. S., & Bimantoro, F. (2019). Pengenalan Pola Tulisan Tangan Suku Kata Aksara Sasak Menggunakan Metode Moment Invariant dan Support Vector Machine. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jcosine.v3i2.181>