

**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ANDROID LELANA
HANACARAKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA
SMP AL-ISLAMIYAH SIDOARJO**

Fanya Fairus Azaria¹, Octo Dendy Andriyanto²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa,
Universitas Negeri Surabaya

¹fanya.22068@mhs.unesa.ac.id, ²octoandiyanto@unesa.ac.id

ABSTRACT

The low reading interest among students in Javanese script materials at Al-Islamiyah Junior High School in Sidoarjo is attributed to the complexity of the script's form, the use of conventional teaching methods, and the limited availability of interactive learning media suited to the characteristics of students in the digital age. This study aims to describe the design of the Android game-based learning media Lelana Hanacaraka to increase the reading interest of seventh-grade students at SMP Al-Islamiyah Sidoarjo and to explain the feasibility of the product based on expert evaluations. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, implemented up to the development stage through data collection techniques including observation, interviews, and expert validation questionnaires. The results of the study indicate that the Lelana Hanacaraka media was successfully developed by integrating Javanese script content, local legends, and educational game elements such as levels, challenges, scores, and immediate feedback, thereby creating an engaging and interactive learning experience. Validation results showed a feasibility percentage of 98.8% from content experts, 91% from media experts, and 95.1% from learning experts, all categorized as "highly feasible." Thus, the Lelana Hanacaraka Android game-based learning media is suitable for use as a learning support tool for Javanese script and has the potential to effectively and enjoyably increase students' interest in reading.

Keywords: Digital Learning Media, Javanese Script, Reading Interest.

ABSTRAK

Rendahnya minat baca siswa terhadap materi aksara Jawa di SMP Al-Islamiyah Sidoarjo disebabkan oleh kompleksitas bentuk aksara, penggunaan metode pembelajaran konvensional, serta keterbatasan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran berbasis game Android *Lelana Hanacaraka* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas VII SMP Al-Islamiyah Sidoarjo serta menjelaskan kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dilaksanakan hingga tahap development melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Lelana Hanacaraka* berhasil dikembangkan dengan memadukan materi aksara Jawa, cerita legenda lokal, serta unsur permainan edukatif berupa level, tantangan, skor, dan umpan balik langsung sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Hasil

validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98,8% dari ahli materi, 91% dari ahli media, dan 95,1% dari ahli pembelajaran dengan kategori “layak sekali”. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game Android *Lelana Hanacaraka* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran aksara Jawa dan berpotensi meningkatkan minat baca siswa secara efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Aksara Jawa, Minat Baca.

A. Pendahuluan

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai historis dan edukatif tinggi serta diajarkan secara formal melalui mata pelajaran Bahasa Jawa di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran aksara Jawa bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan literasi siswa sekaligus menanamkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya daerah. Namun demikian, pembelajaran aksara Jawa hingga saat ini masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama pada aspek minat baca siswa. Minat baca menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran karena berkaitan langsung dengan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa (Nadhiroh, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat baca siswa terhadap aksara Jawa cenderung rendah karena karakter aksara yang kompleks, banyaknya aturan pembacaan, serta penyajian materi yang kurang variatif dan masih

berorientasi pada metode konvensional (Ismiati et al., 2025). Pembelajaran yang didominasi dengan menggunakan buku teks dan penjelasan oleh guru sering kali membuat siswa merasa jenuh dan menganggap aksara Jawa sebagai materi yang sulit. Data dalam UNESCO melaporkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah, hanya 0,001% dari populasi (Reynaldi & Halim, 2022). Raharjo et al., (2025) menjelaskan bahwa rendahnya minat belajar aksara Jawa dipengaruhi oleh siswa yang kesulitan dalam membedakan bentuk aksara, kurangnya media baca yang menggunakan aksara Jawa, dan kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar sekarang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Al-Islamiyah Sidoarjo menyatakan bahwa siswa kurang tertarik dalam pembelajaran aksara Jawa. Siswa juga menunjukkan rendahnya antusiasme dalam kegiatan membaca aksara

Jawa. Dalam pembelajaran yang dilakukan, guru kurang optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Jawa utamanya pada materi aksara Jawa. Pembelajaran yang dilakukan di SMP Al-Islamiyah Sidoarjo masih menggunakan metode pembelajaran ceramah atau *Teacher Centered Learning* yaitu pembelajaran yang dipusatkan pada guru. Kegiatan pembelajaran yang utamanya menggunakan sistem ceramah atau komunikasi searah (*lecture*) dan kurangnya komunikasi antar siswa bisa membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2025). Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga menjadi salah satu faktor yang memperkuat permasalahan tersebut. Media pembelajaran menurut Sadiman (1990:6-7) yaitu semua bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan Pendidikan yang bisa merangsang pengetahuan dan minat siswa.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran. Siswa SMP saat ini merupakan generasi yang akrab dengan perangkat digital, khususnya

smartphone berbasis Android. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa apabila dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi. Beberapa penelitian pendidikan di Indonesia menunjukkan pendekatan *Game-Based Learning (GBL)* serta penggunaan media edukasi berbasis Android bisa memberikan dampak positif terhadap motivasi, dorongan, dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Widiana, 2022). Game edukasi memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan interaktif, sehingga dapat mendorong keterlibatan kognitif maupun afektif siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis game Android memiliki potensi besar untuk diterapkan pada pembelajaran aksara Jawa. Melalui integrasi unsur permainan seperti level, skor, tantangan, dan umpan balik langsung, siswa terdorong untuk membaca aksara Jawa secara aktif tanpa

merasa terbebani. Selain itu, media berbasis Android bersifat fleksibel karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan berulang. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, namun pengembangan game yang secara khusus difokuskan pada peningkatan minat baca aksara Jawa masih terbatas.

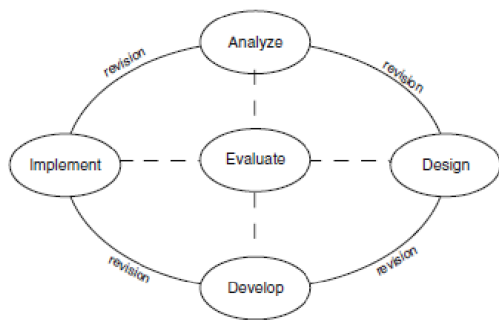
Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran berbasis game Android *Lelana Hanacaraka* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas VII SMP Al-Islamiyah Sidoarjo, serta menjelaskan penilaian yang diberikan oleh ahli terhadap kelayakan produk yang telah dibuat yaitu game Android *Lelana Hanacaraka*. Game Android *Lelana Hanacaraka* memberikan solusi untuk mengatasi rendahnya minat baca aksara Jawa di SMP Al-Islamiyah Sidoarjo dengan menggabungkan alur berpetualangan, tantangan membaca aksara Jawa, dan misi mengenalkan bentuk aksara, serta memberikan saran dan *reward* yang memotivasi, sehingga siswa bisa

merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berguna untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Bennett et al., (1983:772) R&D yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Lelana Hanacaraka* untuk membantu siswa belajar membaca aksara Jawa berbasis game Android. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009:2).



(Branch, 2009:2)

Gambar 1. Rancangan Model Desain ADDIE

Langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu:

1) Analisis (*analyze*)

Tahap ini diawali dengan mengembangkan instrumen analisis kebutuhan (*need analysis*) mendasar yang ditemui sehingga terciptanya sebuah produk media pembelajaran berbasis Android bagi siswa dalam belajar aksara Jawa.

2) Desain (*design*)

Tahap ini disusun tujuan pembelajaran, materi, strategi pembelajaran, media yang digunakan. Desain digunakan untuk pedoman mengembangkan media pembelajaran yang terarah dan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.

3) Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi dan divalidasi berdasarkan masukan dari para ahli, serta dilakukan uji coba

produk yang dikembangkan terhadap uji coba perorangan yaitu guru Bahasa Jawa dan uji coba kelompok kecil yaitu beberapa siswa guna memperoleh saran perbaikan.

4) Pelaksanaan (*implementation*)

Tahap penerapan produk pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang.

5) Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran. Namun, penelitian ini hanya akan dilaksanakan sampai pada tahap pengembangan.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket terbuka. Observasi dan wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan hasil permasalahan yang ada di sekolah guna sebagai acuan pengembangan media. Observasi yang dilakukan menggunakan jenis observasi non partisipan dan wawancara terstruktur

Pada angket digunakan untuk memperoleh data hasil validasi yang diberikan kepada tim ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang

berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkenaan dengan kelayakan media pembelajaran berbasis Android. Pada tahap ini tim ahli memberikan saran berupa data kualitatif terhadap desain dan materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis Android *Lelana Hanacaraka*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai desain produk media yang dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menggunakan rumus skala 4 Likert, yaitu:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan media sesuai dengan penjelasan Arikunto (2009:35) seperti tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase

Persentase	Kriteria	Keterangan
65%-100%	Bagus sekali	Layak sekali, tidak perlu revisi
64%-50%	Bagus	Layak, perlu revisi
49%-25%	Kurang	Perlu revisi
24%-0%	Kurang Sekali	Perlu direvisi sekali

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan desain penelitian dan pengembangan yang telah

dirancang, maka pengembangan media pembelajaran game Android *Lelana Hanacaraka* ini dilakukan melalui 3 tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE, yaitu:

1. Analisis Karakteristik Pengguna, Kurikulum, dan Bahan Ajar

Sasaran analisis yang dilakukan adalah karakteristik peserta didik, perangkat dan bahan ajar yang tersedia, dan kemampuan tenaga pengajar. Adapun hasil yang ditemukan di lapangan adalah:

- a) Sebagian besar siswa kurang berminat dalam belajar Bahasa Jawa utamanya materi aksara Jawa karena siswa berpikir bahwa Bahasa Jawa itu merupakan pelajaran yang sulit dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- b) Hampir keseluruhan siswa dapat mengoperasikan perangkat *Smartphone* Android untuk bermain game.
- c) Siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *Smartphone* Android.
- d) Media pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa berbasis Android yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka masih sulit ditemukan di sekolah.

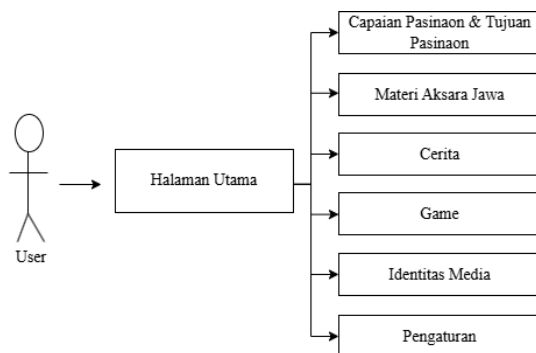
e) Belum banyak guru yang memiliki kemampuan dalam merancang media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis Android.

Salah satu materi pelajaran Bahasa Jawa yang bisa diajarkan menggunakan media pembelajaran Android adalah materi aksara Jawa di kelas VII. Hal tersebut dikarenakan pada materi aksara Jawa melibatkan banyak bentuk aksara yang terlihat sama dan harus diingat serta dipahami oleh siswa (Astuti et al, 2020).

2. Desain

Tahap desain pada penelitian ini, peneliti merancang *use case diagram* dan perancangan *interface*.

a) Merancang model produk



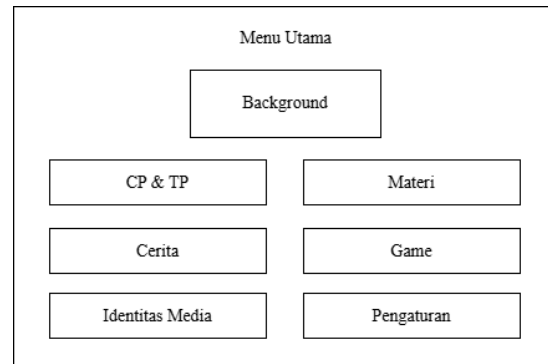
Gambar 2. Model Produk

Aplikasi *Lelana Hanacaraka* yang dikembangkan pada penelitian ini terdiri dari 6 menu utama yaitu, menu capaian dan tujuan pembelajaran, menu materi, menu

cerita, menu game, menu identitas media dan menu pengaturan.

b) Perancangan *Interface*

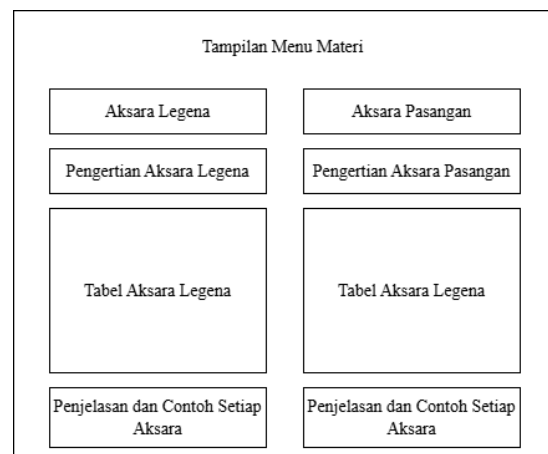
Perancangan aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 3 sampai gambar 7.



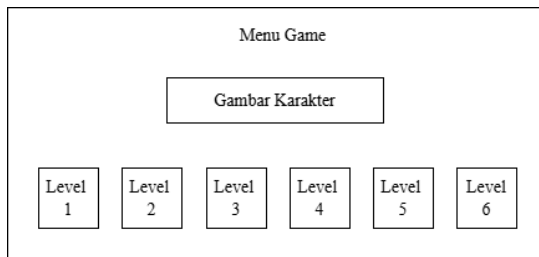
Gambar 3. Menu Utama



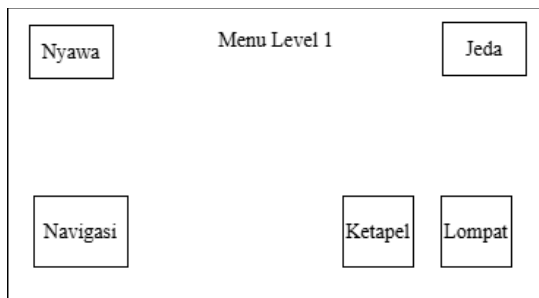
Gambar 4. Menu Materi



Gambar 5. Menu Aksara Legena & Pasangan



Gambar 6. Menu Game



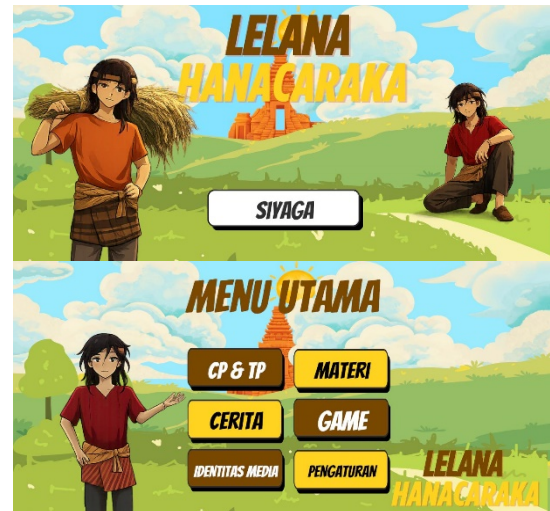
Gambar 7. Menu Level 1

3. Pengembangan

Pada tahap ini rancangan media yang telah disusun pada tahap desain diwujudkan menjadi aplikasi game edukasi berbasis android menggunakan platform pengembangan Unity. Adapun tampilan produk media pembelajaran *Lelana Hanacaraka* setelah dipasang di *smartphone* android adalah sebagai berikut:

1. Menu Utama

Game dimulai dengan munculnya tampilan Main Menu yang isinya nama *game*, CP & TP, materi, cerita, game, identitas media, dan pengaturan seperti yang ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 8. Main Menu

Tahap desain media pembelajaran interaktif meliputi pembuatan alur navigasi dan *storyboard* yang disusun secara sistematis untuk memudahkan pengguna dalam mengakses setiap bagian media (Nandari et all, 2023). Perancangan menu ini disusun secara sistematis agar alur penggunaan media menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya navigasi yang jelas, siswa dapat berpindah antar halaman sesuai kebutuhan pembelajaran secara mandiri.

2. Materi 1

Pada bagian materi 1 dapat dilihat beberapa pilihan materi yang bisa dibaca dan dipelajari terlebih dahulu sebelum memulai permainan.



Gambar 9. Materi 1

Materi yang disajikan dalam game ini telah disesuaikan dengan materi yang terdapat dalam buku paket Bahasa Jawa yang digunakan di sekolah peneliti, sehingga tetap selaras dengan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran aksara Jawa penting diberikan kepada siswa sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa (Prestama et al, 2022).

3. Materi 2

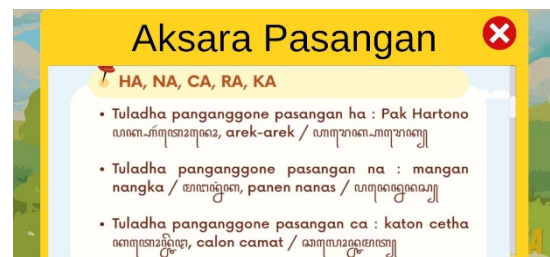
Pada materi 2 dapat dilihat yaitu salah satu materi yang terdapat pada menu materi yaitu *aksara legena*. Pada menu materi *aksara legena* berisikan penjelasan mengenai *aksara legena*, tabel aksara, dan penjelasan setiap aksara.



Gambar 10. Materi 2

4. Materi 3

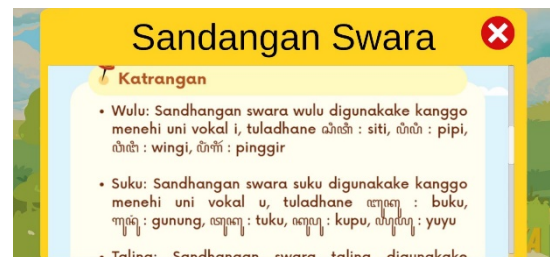
Setelah mempelajari materi aksara legena, pemain bisa membuka halaman materi *aksara pasangan* yang berisikan penjelasan penggunaan *aksara pasangan*, tabel *aksara pasangan*, dan contoh penggunaan *aksara pasangan* dalam sebuah kata.



Gambar 11. Materi 3

5. Materi 4

Pada bagian menu *sandhangan swara*, terdapat penjelasan mengenai arti *sandhangan swara*, tabel *sandhangan swara*, dan contoh penggunaan *sandhangan swara* dalam sebuah kata.

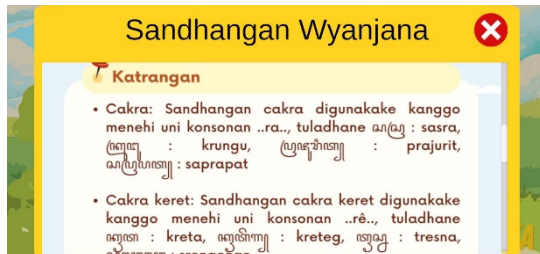


Gambar 12. Materi 4

6. Materi 5

Setelah menggunakan menu sandhangan swara, pemain bisa mempelajari menu *sandhangan wyanjana* yang berisikan penjelasan

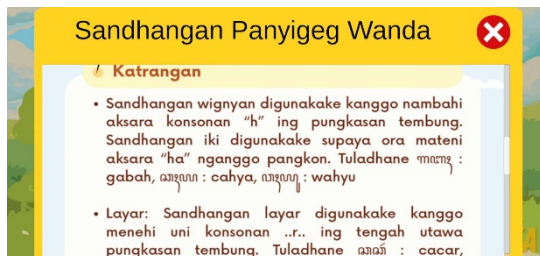
sandhangan wyanjana, tabel *sandhangan wyanjana*, dan contoh penggunaan *sandhangan wyanjana* dalam sebuah kata.



Gambar 13. Materi 5

7. Materi 6

Pada menu materi *sandhangan panyigeg wanda* terdapat penjelasan mengenai *sandhangan panyigeg wanda*, tabel *sandhangan panyigeg wanda*, dan contoh penggunaan *sandhangan panyigeg wanda* dalam sebuah kata.



Gambar 14. Materi 6

8. Menu Cerita

Setelah mempelajari menu materi, pemain juga akan mempelajari menu cerita. Pada menu cerita disajikan cerita legenda Candi Pari dan Candi Sumur yang merupakan potongan dari kisah kerajaan Majapahit pada era Raja Hayam Wuruk.

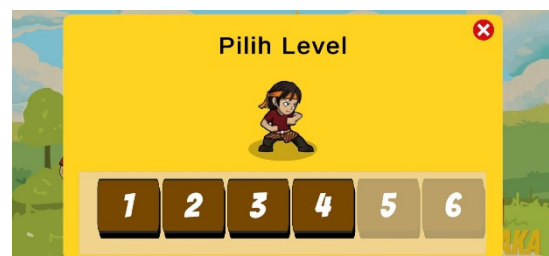


Gambar 15. Menu Cerita

Penyajian materi dalam media pembelajaran aksara Jawa dalam bentuk cerita rakyat dapat memudahkan siswa dalam membaca dan memahami teks berhuruf Jawa serta melatih keterampilan membaca secara lebih efektif (Andeska et al, 2025). Dari sisi pembelajaran aksara Jawa, penggunaan cerita sebagai bahan bacaan terbukti membantu meningkatkan pemahaman siswa.

9. Menu Pilihan Level

Pada bagian ini terlihat ada beberapa level yang dapat dimainkan setelah membaca materi dan cerita. Menu ini juga terdapat gambar karakter yaitu Jaka Walang Tinunu.



Gambar 16. Menu Pilihan Level

10. Gameplay

Pada bagian *Gameplay* disini adalah pusat dari permainan *Lelana Hanacaraka* yang dimana terdapat

pemain yang bisa bergerak ke kiri dan kanan lalu juga melompat dan menyerang lawan. Pemain juga memiliki nyawa yang jika itu habis maka pemain harus mengulang kembali permainan.



Gambar 17. Gameplay

11. Jeda

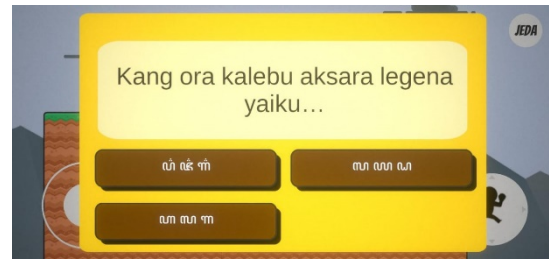
Pada bagian jeda pemain dapat berhenti bermain sejenak, memulai permainan dari awal atau kembali ke menu utama.



Gambar 18. Jeda

12. Soal

Pada bagian soal, pemain akan diberikan pertanyaan mengenai materi aksara Jawa yang telah dipelajari pada bagian materi.



Gambar 19. Soal

13. Clear Game

Setelah mencapai akhir permainan, pemain akan menyelesaikan permainan tersebut dan mendapatkan score untuk membuka level selanjutnya.



Gambar 20. Clear Game

14. Menu Identitas Pengembang Media

Pada menu identitas pengembang media, pemain bisa melihat informasi tentang pengembang dari media *Lelana Hanacaraka*.



Gambar 21. Identitas Pengembang Media

15. Menu Pengaturan

Pada bagian menu pengaturan, pemain dapat mengatur volume dari permainan.



Gambar 22. Menu Pengaturan

Setelah rancangan media pembelajaran telah direalisasikan menjadi sebuah aplikasi pembelajaran, media *Lelana Hanacaraka* berbasis android terlebih dahulu divalidasi sebelum digunakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. hasil penilaian ahli sebagai berikut:

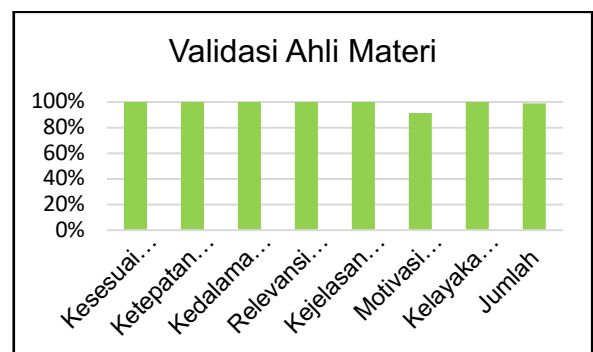
Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase
Kesesuaian Materi	100%
Ketepatan Konsep	100%
Kedalaman Materi	100%
Relevansi Materi	100%
Kejelasan Informasi	100%
Daya Tarik	91,6%
Kelayakan Umum	100%
Rata-rata	98,8%

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian validasi ahli materi diatas dapat diketahui pada aspek 1 tentang

kesesuaian materi mendapat persentase sebesar 100%. Pada aspek 2 ketepatan konsep mendapat persentase sebesar 100%. Pada aspek 3 kedalaman materi mendapat persentase sebesar 100%. Pada aspek 4 relevansi materi mendapat persentase sebesar 100%. Pada aspek 5 kejelasan informasi mendapat persentase sebesar 100%. Pada aspek 6 daya Tarik mendapat persentase sebesar 91,6%. Pada aspek 7 kelayakan umum mendapat persentase sebesar 100%. Sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan rata-rata skor 98,8% “layak sekali”.

Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik. Berikut untuk melihat perbandingan hasil penilaian ahli materi dari masing-masing aspek.



Grafik 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran dinyatakan sangat layak apabila hasil

validasi mencapai persentase tinggi sekitar 81%–100%, karena menunjukkan bahwa isi, penyajian, dan kesesuaiannya telah memenuhi kriteria yang ditetapkan (Khasanah & Rusman, 2021).

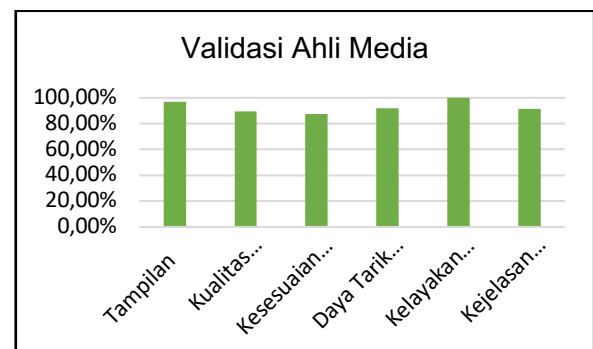
Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase
Tampilan	96,9%
Kualitas dan Kinerja Media	89,3%
Kesesuaian dengan Materi	87,5%
Daya Tarik dan Motivasi	91,7%
Kelayakan Umum	100%
Kejelasan Petunjuk	75%
Rata-rata	91%

Pada tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari ahli media. Pada aspek tampilan persentase yang diperoleh 96,9%. Pada aspek kualitas dan kinerja media memperoleh persentase 89,3%. Pada aspek kesesuaian dengan materi memperoleh persentase sebesar 87,5%. Pada aspek daya tarik dan motivasi memperoleh persentase 91,7%. Aspek kelayakan umum mendapat persentase 100%. Dan aspek kejelasan petunjuk mendapat persentase 75%. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari ketujuh aspek tersebut yaitu 91% yang berarti media pembelajaran ini dalam kategori layak

sekali dari penilaian ahli media. Hasil tersebut dapat dinyatakan sangat layak karena media pembelajaran dengan tingkat validitas di atas 81% termasuk kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi besar (Putri et al., 2021). Selain itu, persentase kelayakan di atas 90% menunjukkan media memiliki kualitas sangat baik dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Febriana & Kasmui, 2021).

Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian validasi ahli media juga disajikan dalam bentuk grafik. Berikut untuk melihat perbandingan hasil penilaian dari setiap aspek.



Grafik 2. Hasil Validasi Ahli Media

Selain melakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media, media pembelajaran *Lelana Hanacaraka* juga melakukan validasi dengan ahli pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui apakah media pembelajaran ini layak atau tidak

digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli pembelajaran bisa dilihat pada tabel berikut:

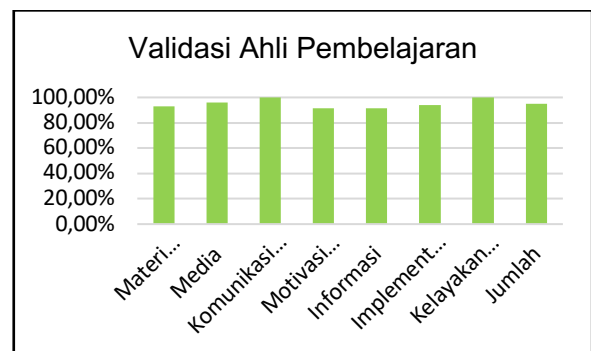
Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek Penilaian	Persentase
Materi Pembelajaran	92,9%
Media	95,8%
Komunikasi Visual	100%
Interaktivitas	91,6%
Bahasa dan Penyajian Informasi	91,6%
Implementasi Pembelajaran	93,8%
Kelayakan Umum	100%
Rata-rata	95,1%

Tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari ahli pembelajaran. Pada aspek materi pembelajaran memperoleh persentase 92,9%. Pada aspek media memperoleh persentase 95,8%. Pada aspek komunikasi visual memperoleh persentase 100%. Pada aspek interaktivitas memperoleh persentase 91,6%. Pada aspek bahasa dan penyajian informasi memperoleh persentase 91,6%. Aspek implementasi pembelajaran memperoleh persentase 93,8%. Pada aspek kelayakan umum memperoleh persentase 100%. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari ketujuh aspek

tersebut yaitu 95,1% yang berarti media pembelajaran ini layak sekali.

Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian validasi ahli pembelajaran juga disajikan dalam bentuk grafik. Berikut untuk melihat perbandingan hasil penilaian dari setiap aspek



Grafik 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Menurut Khairunnisa (2023) yang menyatakan bahwa media dengan tingkat validasi di atas 90% tergolong sangat layak digunakan. Selain itu, aspek interaktivitas dan komunikasi visual yang tinggi juga didukung oleh penelitian Fadil et al. (2025) yang menegaskan bahwa media interaktif dan visual yang baik mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh para validator yang akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Saran dan Masukan Validator

No.	Saran/Masukan	Tindak Lanjut
1.	Memberikan keterangan pada setiap tombol	Sudah dilakukan
2.	Mengganti warna font pada menu cerita	Sudah dilakukan
3.	Menambah contoh penggunaan aksara pada materi	Sudah dilakukan
4.	Memperbaiki beberapa soal dalam game	Sudah dilakukan

Revisi mengenai tampilan pada media sebelum penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan pengembangan media pembelajaran (Marisa et al., 2023). Apapun media pembelajaran yang dikembangkan masih harus melewati tahap revisi dan penilaian oleh validator sebelum digunakan pada pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis game Android *Lelana Hanacaraka* menggunakan model ADDIE yang dilaksanakan sampai tahap development, dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil

dirancang sebagai solusi pembelajaran aksara Jawa untuk meningkatkan minat baca siswa kelas VII SMP Al-Islamiyah Sidoarjo. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan rendahnya minat siswa dalam membaca aksara Jawa, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif, serta tingginya ketertarikan siswa terhadap penggunaan perangkat *smartphone* berbasis Android.

Media pembelajaran *Lelana Hanacaraka* dirancang dengan memadukan materi aksara Jawa, cerita legenda lokal, serta unsur permainan edukatif berupa level, tantangan, skor, dan umpan balik langsung sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Media ini juga dirancang sesuai capaian pembelajaran Bahasa Jawa kelas VII Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen membaca aksara Jawa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Lelana Hanacaraka* memperoleh kategori “layak sekali” dari seluruh validator. Validasi ahli materi memperoleh rata-

rata persentase sebesar 98,8%, validasi ahli media sebesar 91%, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 95,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, interaktivitas, kebahasaan, serta implementasi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game Android *Lelana Hanacaraka* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran aksara Jawa dan berpotensi meningkatkan minat baca siswa dalam mempelajari aksara Jawa secara lebih menyenangkan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Andeska, A., & Insani, N. H. (2025). Pengembangan Komik Digital Cerita Rakyat Banyumas Beraksara Jawa Berbasis Webtoon Bagi Siswa Sma. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 11(1), 34-55.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Astuti, I. P., Romawati, E. F., & Widaningrum, I. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Jawa (Aksara Jawa) Berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 1(2), 93-100.
- Bennett, N., Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational Research: An Introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3), 274.
- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. In Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia (Vol. 53, Issue 9).
- Fadil, A., Rahmadila, M. K., Nurafifah, A., & Mustaqim, A. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI Adabiyah 2 Palembang. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Keguruan*, 1 (1), 64-69.
- Febriana, Z., & Kasmui, K. (2021). Desain Media Pembelajaran Chemistry Is Fun Berbasis Android Pada Materi Titrasi Asam Basa. *Chemistry in Education*, 10 (2), 17-23.
- Ismiati., Raharjo, R. P., Ahmadi, A. (2025). Penggunaan Media Aksara Jawa Digital Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa. *Kawruh: Journal of Language Education, Literature and Local Culture*, 7(1), 66–81.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran

- Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20 (2), 191.
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of learning media based on smart apps creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13 (2), 1006-1016.
- Marisa, A., Putri, A. D., Agustiani, R., & Zahra, A. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 17 (2), 45-55.
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan pembelajaran bahasa jawa dalam melestarikan budaya jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1-10.
- Nandari, K., Akhbar, T., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (1), 654-661.
- Prestama, D., Nuryatin, A., & Wagiran, W. (2022). The Effectivity of "Sinau Aksara Jawa (Sadewa)" Module in Improving Aksara Jawa Reading and Writing Skills. *Journal of Primary Education*, 11 (1), 40-52.
- Putri, R. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media SiMach Land berbasis android di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5 (4), 2541-2549.
- Raharjo, R. P., & Ahmadi, A. (2025). Penggunaan Media Aksara Jawa Digital Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa. *Kawruh: Journal of Language Education, Literature and Local Culture*, 7(1), 66-81.
- Reynaldi, M., & Halim, M. (2022). Taman Baca Masyarakat Rorotan Untuk Meningkatkan Minat Baca Masyarakat. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 4(1), 519.
- Sadiman, Arief S., dkk. (1990:6-7). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10.