Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ROBLOX PADA MATERI MENULIS AKSARA JAWA SANDHANGAN PANYIGEG WANDA UNTUK SISWA KELAS VI SDN KIDUL DALEM 1

Sartika Dewi Fitriani[1], Danang Wijoyanto[2],
Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
sartika.22077@mhs.unesa.ac.id[1] , danangwijoyanto@unesa.ac.id[2]

Abstrak

Pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi tentang aksara Jawa, dan sandhangan, masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya kemampuan siswa dalam mengenali bentuk huruf, menggunakan sandhangan, dan menempatkannya dengan benar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan menurunkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game Roblox pada materi penulisan aksara Jawa, pasangan, dan sandhangan untuk siswa kelas 6 SD Kidul Dalem 1 dan untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan tanggapan siswa menggunakan skala Likert. Produk yang dihasilkan adalah game edukasi Roblox yang berisi materi, misi, tantangan, dan latihan interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh nilai kelayakan sebesar 93% dari pakar media, 99% dari pakar materi, 98% dari pakar pembelajaran, dan 99% dari respons siswa, yang semuanya berada dalam kategori Sangat Tepat . Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Roblox dapat digunakan sebagai media digital alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam mempelajari alfabet Jawa.

Kata kunci: Aksara Jawa, permainan Roblox, media pembelajaran, sandhangan Panyigige Wanda, siswa sekolah dasar

Abstract

Javanese language learning, particularly the topic of sandhangan panyigeg wanda in Javanese script writing, still faces several challenges. Students often experience difficulties in recognizing Javanese characters, applying the correct diacritical marks, and placing them accurately. In addition, the use of conventional learning media reduces students' interest and motivation during the learning process. This study aimed to develop a Roblox-based learning media for teaching Javanese script writing, specifically

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

sandhangan panyigeg wanda, for sixth-grade students at SDN Kidul Dalem 1 and to evaluate its feasibility. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires completed by media experts, material experts, learning experts, and student response questionnaires using a Likert scale. The resulting product was an educational Roblox game containing learning materials, missions, challenges, and interactive exercises to enhance students' learning experience. The validation results indicated feasibility scores of 93% from media experts, 99% from material experts, 98% from learning experts, and 99% from student responses, all categorized as Highly Feasible. Therefore, the Roblox-based learning media is considered suitable as an innovative digital learning alternative to improve students' understanding, engagement, and motivation in learning Javanese script.

***Keywords**: Elementary School Students, Javanese Script, Learning Media, Roblox Game, Sandhangan Panyigeg Wanda ork, Collage, Evening Gown, Painting, Recycling, Canvas*

PENDAHULUAN

Studi bahasa Jawa, khususnya materi penulisan aksara Jawa, merupakan salah satu upaya pelestarian warisan budaya dan pengembangan kemampuan literasi siswa. Namun, dalam praktik pengajaran, banyak guru masih menggunakan media konvensional, yang membuat siswa mudah bosan dan kurang antusias saat belajar. Di sisi lain, siswa saat ini merupakan bagian dari generasi *digital native* yang lebih dekat dengan teknologi dan permainan digital, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan *pembelajaran mendalam* yang mengandung unsur *pembelajaran bermakna* , *pembelajaran penuh perhatian* , dan *pembelajaran yang menyenangkan* sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2025). Selain itu, pendekatan *pembelajaran mendalam* juga merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar lebih bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan siswa (Kemendikdasmen, 2025).

Roblox dipilih karena merupakan salah satu platform game digital paling populer di kalangan anak sekolah dasar dan memiliki jutaan pengguna aktif setiap hari. Menurut *Data Reportal* , Roblox adalah salah satu game dengan pengguna bulanan terbanyak di Indonesia, sedangkan secara global memiliki sekitar 54,1 juta pengguna aktif setiap hari. Namun, platform ini juga memiliki risiko seperti paparan konten negatif, *cyberbullying* , *pelecehan anak* , dan kecanduan game jika tidak diawasi dengan baik (Ananda, 2025). Selain itu, penggunaan Roblox yang berlebihan juga dapat mengganggu konsentrasi dan prestasi akademik anak (Ferisca, 2025). Oleh karena itu, perlu dikembangkan game Roblox yang dirancang khusus sebagai media

pembelajaran agar aman, edukatif, dan berfokus pada proses pembelajaran.

Selama kelas VI SDN Kidul Dalem 1, berbagai masalah masih ditemukan ketika siswa menulis aksara Jawa, terutama dalam penggunaan aksara *legena* dan sandhangan. Banyak siswa masih salah mengidentifikasi bentuk aksara, memilih pakaian secara tidak tepat, dan menempatkan pakaian secara tidak tepat karena mereka belum menguasai aturan penulisan dengan baik. Selain itu, guru masih lebih banyak menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa (Arsyad, 2020). Situasi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis aksara Jawa siswa (Lestari, 2019). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital merupakan kebutuhan penting untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Pengembangan permainan aksara Jawa berbasis *Augmented Reality* , *gamifikasi* , *permainan papan* , dan Android telah terbukti cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi siswa dan pemahaman materi aksara Jawa (Fitriana, 2024). Selain itu, pengembangan permainan edukatif berbasis Roblox juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam studi budaya lokal (Putri, 2025). Namun, penelitian-penelitian ini belum mengembangkan permainan Roblox yang dirancang khusus untuk keterampilan menulis aksara Jawa bagi siswa kelas VI sekolah dasar. Oleh karena itu, masih ada celah penelitian yang perlu dipelajari lebih mendalam.

Berdasarkan situasi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis game Roblox yang dirancang dengan sistem petualangan interaktif, hanya dapat dimainkan oleh satu pengguna, tanpa fitur *chat* , mikrofon, dan transaksi *Robux* , sehingga lebih aman bagi siswa sekolah dasar. Game ini juga mengintegrasikan materi penulisan aksara Jawa *dengan* tantangan dan umpan balik langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pengembangan media, memahami kualitas media, dan mendeskripsikan respons siswa kelas VI SDN Kidul Dalem 1 terhadap game Roblox untuk materi penulisan aksara Jawa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Penelitian dan Pengembangan* (*R&D*) dengan pendekatan model *eksplorasi sekuensial metode campuran* untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Roblox dalam bahan tulisan aksara Jawa untuk siswa kelas VI SDN Kidul Dalem. Pengembangan media dilakukan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari tahapan *Analisis* , *Desain* , *Pengembangan* , *Implementasi* , dan *Evaluasi* . Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, kurikulum, bahan, dan karakteristik siswa sebagai dasar pengembangan media. Selanjutnya,

hasil analisis digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk agar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini merupakan *R&D* tingkat 1, sehingga hanya menghasilkan desain produk dan uji validitas tanpa melakukan uji efektivitas.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kidul Dalem 1, Kecamatan Bangil, Kabupaten Pasuruan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner, observasi, dan wawancara. Kuesioner diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa untuk memahami tingkat kelayakan konten, tampilan, interaktivitas, dan kualitas media, sedangkan observasi *non-partisipan* dan wawancara *semi-terstruktur* dilakukan dengan guru dan siswa untuk memahami situasi pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media. Data dari ketiga teknik tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk menilai dan meningkatkan produk yang dikembangkan. Dengan cara ini, media permainan Roblox diharapkan sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran bahasa Jawa.

Setelah semua data berhasil dikumpulkan, peneliti melakukan analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data dari kuesioner dianalisis menggunakan skala *Likert empat tingkat* , yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju, kemudian persentase kelayakan dihitung untuk menentukan validitas media. Sementara itu, data dari hasil observasi dan wawancara dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi kritik dan saran sebagai dasar revisi produk. Hasil analisis diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang berkisar dari tidak terlalu layak hingga sangat layak. Melalui proses ini, media pembelajaran berupa permainan Roblox diharapkan dapat menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama pembahasan hasil penelitian ini, akan dipaparkan hasil diskusi dari penelitian yang telah diperoleh dan disusun secara sistematis, dimulai dari proses pengembangan produk, hasil validasi, hasil tanggapan siswa dan guru, hasil revisi, dan diskusi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan memahami kesesuaian media pembelajaran permainan aksara Jawa *Roblox* untuk pembelajaran aksara Jawa di kelas VI sekolah dasar.

Proses Pengembangan Media untuk Pembelajaran Game Roblox dengan Aksara Jawa

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran untuk Game Alfabet Jawa Roblox ini menggunakan model ADDIE dengan metode R&D level 1 , sehingga baru mencapai tahap pengembangan . Proses penelitian dimulai dengan menganalisis kebutuhan siswa dan permasalahan sekolah, kemudian mengumpulkan informasi dan data, mendesain produk, memvalidasinya dengan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, lalu merevisi produk. Setelah itu, media tersebut diuji pada siswa untuk memahami tanggapan mereka. Berdasarkan hasil validasi dan tanggapan siswa, media pembelajaran ini dinyatakan cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran membaca aksara Jawa untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

1) Analisa

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran Roblox Game Aksara Jawa dilakukan dengan menganalisis subjek, kurikulum dan materi, serta karakteristik siswa. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan mengingat bentuk aksara Jawa dan penggunaan sandhangan, serta mudah bosan karena media pembelajaran belum bervariasi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa game Roblox untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Analisis kurikulum didasarkanCapaian Pembelajaran (CP)) fase C dengan fokus pada materi sandhangan panyigeg wanda, sedangkan analisis siswa dilakukan melalui observasi dan kuesioner untuk memahami kebutuhan, pengalaman belajar, dan karakteristik siswa sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisa Peserta Mendidik

NO.	Identifikasi Kebutuhan Siswa	Jumlah Skor Menjawab				Jumlah
		4	3	2	1	
1.	SAYA senang mempelajari bahasa Jawa	3	13	4	3	23
		13%	56,5%	17,4%	13%	100%
2.	SAYA senang mempelajari tentang aksara Jawa	2	15	6	0	23
		8,7%	65,2%	26,1%	0%	100%
3.	Guru Bisa menjelaskan bahan surat Jawa oleh mudah dipahami	6	14	2	1	23
		26,1%	60,9%	8,7%	4,3%	100%
4.	Guru sering menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan. bahan tentang aksara Jawa	3	16	3	1	23
		13%	69,6%	13%	4,3%	100%
5.	Saya suka mempelajari aksara Jawa . menggunakan media menulis Apa itu buku belajar	8	14	1	0	23
		34,8%	60,9%	4,3%	5,9%	100%
6.	Saya suka mempelajari aksara Jawa. menggunakan media pembelajaran berbasis *permainan*	19	4	0	0	23
		82,6%	17,4%	0%	0%	100%

Klarifikasi: 4 =Setuju sangat, 3=Setuju, 2=Tidak Setuju, 1=Tidak setuju sangat

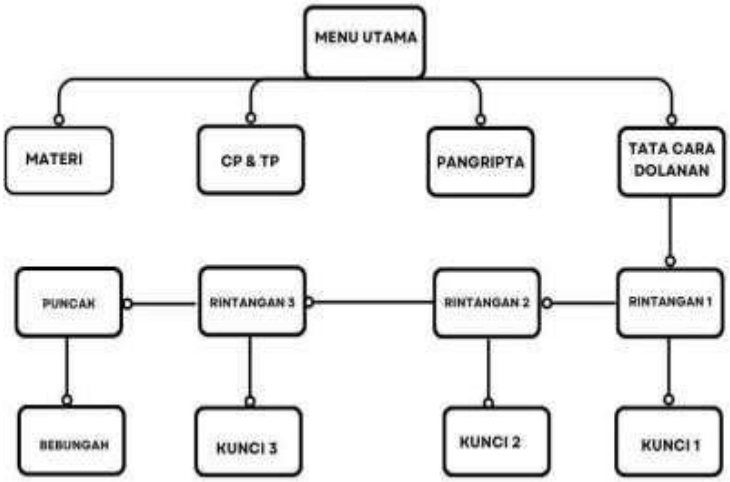
Hasil analisis siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat yang cukup baik dalam mempelajari bahasa Jawa dan aksara Jawa. Guru juga telah menggunakan media pembelajaran dengan baik, tetapi siswa lebih menyukai belajar menggunakan media interaktif berupa permainan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *Roblox Javanese Script Game* diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

2) Desain

Fase desain dilakukan berdasarkan hasil analisis dengan mendesain media pembelajaran untuk Game Roblox Aksara Jawa yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Aktivitas ini meliputi

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

mendesain model produk, menentukan desain dan komponen game, menyusun menu dan materi, serta membuat flowchart sebagai panduan pengembangan media pembelajaran.



Gambar 1 . *Bagan Alur* Media

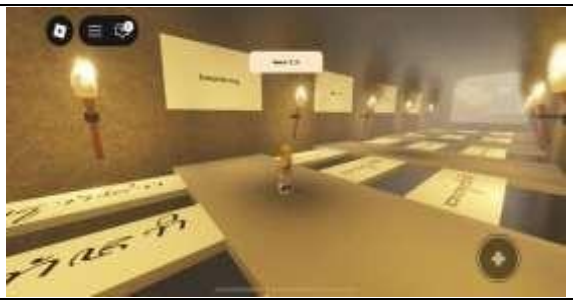
Langkah selanjutnya setelah membuat *flowcard* adalah membuat *storyboard* . *Storyboard* adalah deskripsi konsep tampilan layar dan tata letak tombol menu dalam sebuah media. Keberadaan *storyboard ini* memudahkan peneliti untuk memvisualisasikan ide-ide sehingga terorganisir dengan baik.

Tabel 2. Tabel *storyboard*

NO.	Bagian		Ringkasan
1	Menu Utama		Berisi menu material, CP dan TP, profil kreator, dan tombol mulai permainan.
2	Studi Pertama		Siswa menyelesaikan 5 pertanyaan alfabet Jawa dengan memilih jawaban yang benar.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

NO.	Bagian		Ringkasan
3	Misi Pertama		Para siswa yang menyeberangi jembatan merupakan tantangan untuk melanjutkan permainan.
4	Studi Kedua		Siswa menyelesaikan 5 pertanyaan lagi dengan memilih jalan atau jembatan yang tepat.
5	Misi Kapindo		Para siswa memasuki gua dan menyelesaikan tantangan untuk membuka tahap selanjutnya.
6	Studi Ketiga		Para siswa menyelesaikan 10 soal alfabet Jawa sebagai tantangan akhir.
7	Misi Ketiga		Para siswa mencari kunci terakhir untuk membuka hadiah tersebut.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

NO.	Bagian		Ringkasan
8	Game Terbaik		Para siswa menerima hadiah sebagai tanda telah berhasil menyelesaikan semua tantangan dalam permainan.

Storyboard yang telah dirancang menjadi dasar pengembangan Game Roblox Menulis Aksara Jawa dan digunakan sebagai panduan bagi pengembang dalam menciptakan tampilan, alur permainan, misi, dan fitur pembelajaran. Materi permainan berfokus pada pembentukan kata , didukung oleh materi pembentukan huruf dan pembentukan bunyi. Peneliti juga menyusun bank soal yang lebih besar daripada soal-soal yang ditampilkan dalam permainan karena menggunakan sistem acak , sehingga setiap pemain menerima kombinasi soal yang berbeda dan dapat lebih memperkuat pemahaman mereka tentang materi aksara Jawa.

3) Perkembangan

Tabel 3. Realisasi Tampilan Media Studi Permainan Roblox Menulis Aksara Jawa

No	Penampilan/Ciri-ciri	Ringkasan	Gambar
1	Halaman Utama	Tampilan awal game berjudul *Petualangan di Air Terjun Kakek Bodo* dan tombol **Mainkan** untuk memulai permainan.	
2	Halaman Menu	Berisi menu **Material** , **CP & TP** , dan **Creator Profile** sebagai navigasi utama.	

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

No	Penampilan/Ciri-ciri	Ringkasan	Gambar
3	Halaman Materi	Paket ini berisi materi aksara legena yang membantu meningkatkan kemampuan menulis sebagai perlengkapan sebelum bermain.	
4	Halaman CP & TP	Menampilkan Capaian pembelajaran(CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang sesuai dengan kurikulum.	
5	Halaman Profil Penulis	Berisi identitas penulis dan informasi tentang pengembangan media pendidikan.	
6	Panduan Pengguna Game	Menjelaskan aturan permainan, pos pemeriksaan, misi, dan cara menyelesaikan permainan.	
7	Rintangan Pertama	Pemain menjawab 5 pertanyaan acak dengan memilih jawaban yang benar melalui kotak jawaban.	

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

No	Penampilan/Ciri-ciri	Ringkasan	Gambar
8	Misi Pertama	Para pemain menyeberangi jembatan dan mencari kunci harta karun untuk melanjutkan permainan.	
9	Rintangan Kapindo	Para pemain menjawab 5 pertanyaan acak dengan memilih kartu bridge yang berisi jawaban yang benar.	
10	Misi Kapindo	Para pemain memasuki gua dan mencari kunci di salah satu lorong.	
11	Rintangan Ketiga	Tantangan terakhir dengan 10 pertanyaan acak untuk membuka jalan menuju puncak permainan.	
12	Misi Ketiga	Para pemain memanjat bebatuan dan mengambil kunci terakhir sebelum mencapai puncak permainan.	
13	Game Terbaik	Pemain membuka peti harta karun menggunakan tiga kunci dan menerima *hadiah* .	

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Kualitas Media

Validasi media pembelajaran untuk permainan aksara Jawa Roblox dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk menentukan kelayakan produk. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa setelah revisi, skor media meningkat dari 74% (cukup baik) menjadi 93,4% (sangat baik) . Aspek tampilan, kualitas konten, dan kualitas media semuanya mendapat kategori sangat baik , sehingga media ini dinyatakan cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran menulis aksara Jawa bagi siswa kelas VI sekolah dasar. Aktivitas validasi pakar selama riset ini sudah Selesai oleh Kemudian diikuti oleh validator ahli medis, validator ahli studi, dan validator ahli studi lainnya. Hasil dari ketiga validator ini digunakan untuk membuktikan bahwa media penelitian tersebut valid. pertandingan *Roblox* Surat Jawa memiliki status yang Layak sangat. Ringkasan hasil persentase dari para ahli validator disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Ringkasan Hasil Penilaian Validator Pakar

NO.	Validator Pakar	Persentase	Kriteria Keabsahan
1.	Pakar Media	93%	Layak sangat, bukan perlu direvisi
2.	Pakar Bahan	99%	Layak sangat, bukan penting direvisi
3.	Pakar Studi	98%	Layak sangat, bukan perlu direvisi
	Total Rata-rata	97%	Layak sangat, bukan perlu direvisi

Hasil validasi dari pakar materi, pakar media, dan pakar pembelajaran menunjukkan bahwa Game Aksara Jawa Roblox memperoleh persentase rata-rata 97% dengan kategori sangat sesuai . Media ini dinilai telah memenuhi aspek materi, tampilan, bahasa, dan penggunaan dalam pembelajaran. Berdasarkan masukan dari para validator, peneliti merevisinya dengan menambahkan sistem penghargaan , memvariasikan pertanyaan, mengacak lokasi jawaban, dan mengembangkan misi agar permainan lebih interaktif, menarik, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar aksara Jawa.

Tanggapan Siswa Mengenai Media Pembelajaran Permainan Alfabet Jawa Roblox

Percobaan media pembelajaran Roblox Game aksara Jawa dilakukan pada 23 siswa kelas VI SDN Kidul Dalem 1 untuk memahami respons siswa terhadap media tersebut. Hasil kuesioner menggunakan skala Likert menunjukkan bahwa hampir semua aspek mendapat nilai rata-rata 3,9–4,0 dengan kategori sangat setuju . Siswa memberikan respons positif karena media ini memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, interaktif, dan dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, serta pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Tabel 5. Presentasi Per Murid

NO.	Pertanyaan	Skor				Skor Total	Persentase	Klarifikasi
		STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)			
1	media permainan menulis bahasa Jawa *di Roblox* bersifat fleksibel?			2	21	90	98%	Sangat layak
2	Apa itu layout dalam media ?			2	21	90	98%	Layak
	game menulis bahasa Jawa *di Roblox ini* benar?							Sangat
3	Bagaimana pandangan tentang A p a k a h game *Roblox* Menulis Karakter Jawa itu menarik?			0	23	92	100%	Sangat layak
4	Apakah tulisan dalam game Menulis Aksara Jawa *Roblox jelas?*			2	21	90	98%	Sangat layak
5	Apa saja petunjuknya ? Penggunaan game penulisan aksara Jawa *di Roblox* sudah jelas?			0	23	92	100%	Sangat layak
6	Apa Pertandingan *Roblox* Apakah aksara Jawa mudah digunakan?			0	23	92	100%	Sangat layak
7	Bisakah Anda memahami materi alfabet dengan menggunakan media ini? Jawa oleh jernih?			0	23	92	100%	Sangat layak
8	Bisakah Game Menulis Alfabet Jawa Roblox membantu Anda meningkatkan keterampilan menulis alfabet Jawa Anda?			0	23	92	100%	Sangat layak
9	media permainan menulis bahasa Jawa *Roblox dapat* meningkatkan pengetahuan Anda tentang aksara Jawa?			0	23	92	100%	Sangat layak
10	Apakah penyajian materi alfabet Jawa dapat dipahami dengan baik?			0	23	92	100%	Sangat layak
Rata-rata Skor							**99%**	Sangat layak

Hasil tanggapan dari 23 siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran Game Roblox Menulis Aksara Jawa mendapat persentase 99% dengan kategori sangat baik . Siswa memberikan penilaian positif karena media tersebut memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menulis aksara Jawa. Sebelum mengisi kuesioner, siswa diharuskan menyelesaikan semua misi dan rintangan dalam game, kemudian menunjukkan layar penyelesaian sebagai bukti. Siswa yang berhasil menyelesaikan game kemudian menerima hadiah 10 Robux sebagai apresiasi dari peneliti.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran untuk Game Roblox Menulis Aksara Jawa menggunakan model ADDIE hingga tahap Pengembangan . Berdasarkan hasil validasi dari pakar media (93%), pakar materi (99%), pakar pembelajaran (98%), dan tanggapan siswa (99%), media ini termasuk dalam kategori sangat sesuai untuk mendukung pembelajaran menulis aksara Jawa sebagai materi pembentuk tubuh. Media ini memiliki keunggulan interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar, namun masih membutuhkan perangkat dan koneksi internet serta belum diuji hingga tahap implementasi dan evaluasi.

REFERENSI

Ananda, R. (2025). *Peran Orang Tua dalam Melindungi Anak dari Konten Negatif Permainan Online Roblox . Jurnal Penelitian Multidisiplin Internasional .*

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* . Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Laporan Data. (2022). *Digital 2022: Indonesia* .

Ferisca, HG, & Wardani, FP (2025). *Dampak Penggunaan Roblox terhadap Perkembangan Sosial dan Akademik Anak . Pelita Intermedia Scholar Analytics .*

Fitriana, D., & Wulandari, S. (2025). *Permainan Edukasi Menulis dan Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Realitas Tertambah . Jurnal Teknologi Sosial Indonesia, 6* (1), 1–10.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Teks Akademik Pembelajaran Mendalam: Menuju Pendidikan Berkualitas untuk Semua .*

Putri, AG, Muhimmah, HA, Zuhdi, U., & Setiawan, R. (2025). *Pengembangan Media Edukasi Game "Ethnotopia" Berbasis Roblox dengan Pendekatan Etnopedagogi untuk Integrasi Kearifan Lokal Trenggalek dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar . Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13* (11), 2878–2891.

Rahmawati, LR, Nisfah, NL, Anisa, HB, & Setyawan, A. (2025). *Strategi Penerapan Prinsip Pembelajaran Mendalam (Bermakna, Penuh Perhatian, Menyenangkan) untuk Mewujudkan Pembelajaran Bermakna dalam Konteks Kurikulum Mandiri di Sekolah Dasar . Jurnal Ilmu Sosial, Ekonomi dan Pendidikan, 1* (2), 45–54.