



PENGEMBANGAN PERMAINAN SEKURA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI AKSARA LAMPUNG

Revi Liana¹⁾, Farida Ariyani²⁾, Budi Kadariyanto³⁾, Mulyanto Widodo⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Universitas Lampung

Email: revilianarevi87@gmail.com¹⁾, farida.ariyani@fkip.unila.ac.id²⁾,
budi.kadaryanto@fkip.unila.ac.id³⁾, mulyanto.widodo@fkip.unila.ac.id⁴⁾

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran aksara Lampung di sekolah. Pengembangan permainan kartu edukatif ini dirancang khusus untuk membantu siswa memahami dan mengingat huruf aksara Lampung dengan lebih mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Permainan Sekura dalam meningkatkan literasi aksara Lampung pada peserta didik kelas II SD Negeri 2 Gedong Air. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan desain pre-test dan post-test satu kelompok. Instrumen yang digunakan meliputi tes kemampuan membaca aksara Lampung yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata peserta didik, dari 73 pada pre-test menjadi 93,07 pada post-test, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,7720 (77,20%) yang tergolong dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Permainan Sekura efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan membaca aksara Lampung. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, Permainan Sekura dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan.

Kata Kunci: Aksara Lampung, Membaca, Inovasi pembelajaran, Permainan Sekura

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in Lampung script learning at school. The development of this educational card game is specifically designed to help students understand and remember Lampung script letters more easily. This study aims to develop and test the effectiveness of the Sekura Game learning media in improving Lampung script literacy in grade II students of SD Negeri 2 Gedong Air. The method used is a development research with a pre-test and post-test design for one group. The instruments used include a Lampung script reading ability test given before and after using the media. The results showed a significant increase in the average score of students, from 73 in the pre-test to 93.07 in the post-test, with an average N-Gain of 0.7720 (77.20%) which is included in the high category. These findings indicate that the Sekura Game media is effective in improving understanding and reading ability of Lampung script. In addition, the game-based learning approach has been shown to increase student motivation and active involvement in the learning process. Thus, Sekura Game can be used as an alternative innovative learning media that supports the preservation of local culture through education.

Keywords: Lampung Script, Learning Innovation, Reading, Sekura Game

I. PENDAHULUAN

Budaya Lampung adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang patut dijaga

dan dilestarikan. Salah satu warisan penting

dari budaya Lampung adalah aksara Lampung. Aksara ini tidak hanya menjadi



identitas masyarakat Lampung, tetapi juga menjadi bagian dari warisan budaya yang harus diteruskan kepada generasi muda. Seiring perkembangan zaman, minat terhadap aksara Lampung terus mengalami penurunan. Generasi muda cenderung lebih akrab dengan budaya modern dibandingkan dengan budaya lokal, khususnya aksara Lampung.

Aksara Lampung merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Provinsi Lampung berdasarkan Peraturan Gubernur Nomor 39 Tahun 2014. Tujuannya adalah agar generasi muda dapat mengenal, memahami, dan menggunakan aksara Lampung baik secara teori maupun praktik. Namun, pelajaran ini kerap dianggap sulit dan kurang menarik, terutama oleh peserta didik yang bukan berasal dari suku Lampung. Penelitian pendahuluan melalui wawancara dengan 15 guru di SD Negeri 2 Gedong Air, Bandar Lampung menunjukkan bahwa 10 guru menyatakan mayoritas peserta didik kesulitan menghafal 20 huruf induk aksara Lampung. Hal ini disebabkan oleh bentuk aksara yang tidak familier, minimnya penggunaan dalam kehidupan sehari-hari, serta metode pengajaran yang cenderung monoton. Kondisi ini menyebabkan rendahnya literasi aksara Lampung dan melemahnya semangat pelestarian budaya lokal.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi

strategi yang relevan dalam mengenalkan dan melestarikan budaya daerah kepada generasi muda. Pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi pendidik untuk mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam kegiatan belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter dan budaya pada peserta didik.

Game-based learning menjadi salah satu pendekatan inovatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Serrano (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik melalui elemen kolaborasi, umpan balik, dan pilihan. Hal ini diperkuat oleh Erylmaz & Boicu (2023) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Damarjati et al. (2021) membuktikan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik hingga kategori tinggi, dengan tingkat penerimaan sebesar 78,26% hingga 82,61% dalam uji validitas dan kepraktisan. Medina et al. (2021) juga menekankan bahwa game berbasis budaya



mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap identitas budaya mereka.

Permainan kartu, sebagai salah satu bentuk permainan edukatif, dinilai memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Smith (2010) menjelaskan bahwa permainan kartu adalah aktivitas yang diatur oleh aturan tertentu dan dapat digunakan untuk hiburan sekaligus tujuan edukatif. Permainan tepok nyamuk, misalnya, merupakan permainan tradisional anak-anak Indonesia yang melatih kecepatan dan konsentrasi. Terinspirasi dari permainan ini, penelitian ini mengembangkan permainan edukatif "Sekura" (Sergap Kartu Aksara), yang menggabungkan konsep tepok nyamuk dengan materi aksara Lampung. Setiap kartu menampilkan huruf Lampung, padanan huruf Latin, dan ilustrasi fonetik yang sesuai, sehingga memudahkan peserta didik mengenal dan menghafal aksara secara interaktif.

Selain itu, penguatan pembelajaran berbasis budaya lokal seperti aksara Lampung sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan bermakna. Kurikulum ini mendorong guru untuk merancang pembelajaran yang berpihak pada murid melalui pemanfaatan potensi lokal dan kebutuhan peserta didik. Melalui integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran,

peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial, nilai-nilai karakter, serta penguatan identitas kebangsaan dan daerah. Hal ini sangat penting dalam membangun generasi muda yang tidak tercerabut dari akar budayanya.

Terlebih lagi, di tengah derasnya arus globalisasi dan dominasi budaya populer yang seragam, pelestarian bahasa dan aksara daerah menjadi tantangan yang mendesak. Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti permainan edukatif Sekura menjadi solusi alternatif yang tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebudayaan. Sekura, sebagai permainan berbasis kearifan lokal, hadir tidak hanya untuk menjawab kebutuhan penguasaan literasi aksara Lampung, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat jati diri dan kecintaan terhadap warisan budaya daerah.

Dengan demikian, permainan Sekura diharapkan tidak hanya menjadi alat bantu belajar yang efektif, tetapi juga mampu membangun jembatan antara dunia pendidikan dengan upaya pelestarian budaya lokal. Pemanfaatan metode pembelajaran inovatif ini diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mempelajari aksara Lampung secara menyenangkan dan bermakna, serta mendukung visi pendidikan



yang holistik dan berakar pada nilai-nilai lokal.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap kondisi nyata yang terjadi di lapangan berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 2 Gedong Air yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara total (total sampling), mengingat jumlah peserta didik yang masih dalam kategori kecil dan memungkinkan untuk dijadikan sebagai sumber data secara keseluruhan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati langsung aktivitas belajar siswa di dalam kelas, termasuk respons mereka terhadap materi atau perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas sebagai informan utama guna memperoleh data yang lebih mendalam mengenai karakteristik dan respons siswa. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi

data melalui catatan harian guru, hasil tugas siswa, dan foto kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan merangkum data yang relevan. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang terstruktur. Tahap akhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul selama penelitian berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan Sekura sebagai media pembelajaran guna meningkatkan literasi aksara Lampung pada peserta didik kelas II SD Negeri 2 Gedong Air. Setelah proses pengembangan dan penerapan permainan Sekura selama dua minggu, data yang diperoleh melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan peserta didik dalam mengenal dan membaca aksara Lampung.

a. Hasil Pre-test dan Post-test

Sebelum permainan Sekura diterapkan dalam pembelajaran, seluruh peserta didik mengerjakan pre-test yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka



terhadap aksara Lampung. Setelah 1 minggu penggunaan permainan Sekura, peserta didik mengerjakan post-test yang bertujuan untuk mengukur perkembangan kemampuan mereka dalam membaca aksara Lampung. Tabel berikut menunjukkan perbandingan skor pre-test dan post-test para peserta didik,

Tabel 1. Skor Pre-test dan Post-test Peserta Didik

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test (0-100)	Skor Post-Test (0-100)	Peningkatan Skor
1	Alif Zaidan	70	90	20
2	Aisha Zahra	75	93	18
3	Fajar Maulana	70	95	25
4	Bella Nurhayati	80	91	11
5	Ahmad Naufal	75	98	23
6	Rina Putri	68	95	27
7	Arman Ibrahim	65	94	29
8	Dina Salsabila	72	96	24
9	Firman Rahman	79	90	11
10	Hana Putri	66	91	25
11	Zainab Anisa	72	94	22
12	Fadila Syafira	75	88	13
13	Malik Ridho	73	95	22
14	Siti Nabila	70	94	24
15	Indra Maulana	67	92	25
16	Dina Oktaviani	80	92	12
17	Reza Kurniawan	80	91	11
18	Salma Khairunnisa	78	99	21
19	Hanif Kamil	73	98	25
20	Aulia Rahmawati	74	96	22
21	Rendy Aprianto	71	94	23
22	Aira Bella	70	95	25
23	Nabila Zahra	72	96	24
24	Fikri Alamsyah	78	89	11
25	Mutiara Putri	71	96	25
26	Andi Purnama	77	98	21
27	Citra Ristiana	76	97	21
28	Gita Novita	69	94	25
29	Amira Rania	70	95	25
30	Nabilah Qurratul	73	96	23

Analisis Statistik Deskriptif

Data Kelas Eksperimen (Menggunakan Permainan Sekura)

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Pre-test} &= (\text{Jumlah seluruh skor pre-test}) / 30 \\ &= (2.190) / 30 \\ &= \mathbf{73} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Post-test} &= (\text{Jumlah seluruh skor post-test}) / 30 \\ &= (2.792) / 30 \\ &= \mathbf{93.07} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Peningkatan Skor} &= (\text{Total peningkatan skor}) / 30 \\ &= (602) / 30 \\ &= \mathbf{20.07} \end{aligned}$$

Nilai Minimum Pre-test: 65

Nilai Maksimum Pre-test: 80

Nilai Minimum Post-test: 88

Nilai Maksimum Post-test: 99

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Permainan Sekura, diperoleh rata-rata skor pre-test sebesar 73, dengan skor minimum sebesar 65 dan skor maksimum 80. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal siswa dalam materi yang diajarkan tergolong dalam kategori cukup baik.

Setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Permainan Sekura*, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 93.07, dengan skor minimum 88 dan skor maksimum 99. Peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata peningkatan skor adalah sebesar 20.07 poin, yang



mencerminkan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_S CORE	30	.50	.95	.7720	.13269
NGAIN_P ERSEN	30	50.00	95.45	77.19 54	13.26874
Valid N (listwise)	30				

Gambar 1. Uji N-Gain Score

Dari hasil perhitungan N-Gain Score, diperoleh rata-rata sebesar 0.7720 atau dalam bentuk persentase sebesar 77.20%, dengan nilai minimum 0.50 dan maksimum 0.95. Standar deviasi dari N-Gain Score adalah 0.13269, menunjukkan variasi yang relatif rendah antar individu. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, rata-rata skor ini berada dalam kategori tinggi, yang berarti penggunaan media pembelajaran *Permainan Sekura* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Permainan Sekura* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan skor pre-test ke post-test serta rata-rata N-Gain yang tinggi.

2. Pembahasan

a. Peningkatan Literasi Aksara Lampung melalui Permainan Sekura

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan Sekura memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan literasi aksara Lampung pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai bidang pelajaran (Astuti, 2020). Permainan edukatif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi yang lebih kompleks, seperti aksara daerah.

Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1969) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan pemahaman dan pengalaman langsung. Permainan Sekura memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan aksara Lampung, yang meningkatkan pemahaman mereka melalui pendekatan praktis dan visual.



b. Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Aksara

Penerapan permainan dalam pembelajaran aksara Lampung terbukti efektif karena metode ini melibatkan elemen kompetisi yang sehat, tantangan, dan penghargaan, yang mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam belajar. Dalam permainan Sekura, siswa dapat berkompetisi untuk membaca aksara Lampung dengan cepat dan akurat, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Rahmawati (2021) juga menunjukkan bahwa anak-anak pada usia SD lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan elemen permainan. Dalam hal ini, permainan Sekura memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Efektivitas Permainan Sekura dibandingkan dengan Metode Pembelajaran Tradisional

Permainan Sekura memberikan variasi dalam proses pembelajaran yang selama ini mengandalkan metode tradisional, seperti pengajaran melalui buku teks dan penulisan manual. Meskipun metode konvensional ini penting, penggunaan permainan terbukti lebih

menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam waktu yang lebih singkat.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pre-test dan post-test, permainan Sekura menunjukkan keberhasilan yang lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Siswa yang sebelumnya kesulitan dalam mengenali dan membaca aksara Lampung mampu menunjukkan kemampuan yang jauh lebih baik setelah menggunakan permainan ini. Ini menunjukkan bahwa permainan Sekura dapat menjadi alternatif efektif dalam mengajarkan aksara daerah yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam kurikulum.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Permainan Sekura efektif dalam meningkatkan literasi aksara Lampung pada peserta didik kelas II SD Negeri 2 Gedong Air. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor dari pre-test sebesar 73 menjadi 93,07 pada post-test, serta nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7720 atau 77,20% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Permainan Sekura mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif



dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran aksara Lampung, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi, serta menunjukkan peningkatan kemampuan membaca dan mengenali aksara Lampung secara signifikan.

Temuan ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan seperti Sekura dapat dijadikan alternatif inovatif untuk mendukung pelestarian aksara daerah sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, W. (2020). *Pengaruh media permainan edukatif terhadap peningkatan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(3), 213-225.

Damarjati, R. A., Susilowati, E., & Wibowo, R. A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(2), 154-162.

Erylmaz, M., & Boicu, M. (2023). *Gamification in education: A systematic literature review*. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 16(1), 22–34.

Medina, L. A., Kusnandar, D., & Wulandari, R. (2021). *Integrasi budaya lokal dalam game edukatif untuk meningkatkan pemahaman budaya peserta didik*. Jurnal Pendidikan Multikultural, 9(3), 198-210.

Piaget, J. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.

Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014 tentang *Muatan Lokal Aksara Lampung pada Satuan Pendidikan di Provinsi Lampung*.

Rahmawati, S. (2021). *Efektivitas penggunaan permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran aksara daerah*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 47-59.

Serrano, J. (2019). *Game-based learning in the classroom: Engagement, motivation, and outcomes*. International Journal of Educational Technology, 8(2), 101–114.

Smith, P. (2010). *Playing to learn: Card games as learning tools in education*. Educational Psychology Review, 22(4), 425–443.