

## SETAWAR ABDIMAS

Vol. 03 No. 01 (2024) pp.7-13

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/Setawar/index>

p-ISSN: 2809-5626

e-ISSN: 2809-5618

### PEMANFATAAN MEDIA INTERAKTIF SCRABBLE KAGANGA SEBAGAI STRATEGI PELESTARIAN BAHASA DAERAH PROVINSI BENGKULU

**Mardhatillah Hafidzah Harahap<sup>1</sup>, Fitri Zahrotul Jannah<sup>2</sup>, Annisa Wulandari<sup>3</sup>, Wella Ananda<sup>4</sup>, Winda Ramadianti<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[hafidzahmardhatillah@gmail.com](mailto:hafidzahmardhatillah@gmail.com), <sup>2</sup>[fitrizahrotuljannah17@gmail.com](mailto:fitrizahrotuljannah17@gmail.com), <sup>3</sup>[wulandariannisa039@gmail.com](mailto:wulandariannisa039@gmail.com), <sup>4</sup>[wella20029@gmail.com](mailto:wella20029@gmail.com), <sup>5</sup>[winda@umb.ac.id](mailto:winda@umb.ac.id).

#### Abstrak

Rendahnya minat siswa dalam belajar aksara Kaganga mengakibatkan kurang menariknya proses pembelajaran dan kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran yang menyebabkan tidak maksimalnya hasil belajar pada pembelajaran aksara Kaganga. Tim PKM-PM telah memberikan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal dengan menggunakan Scrabble Kaganga untuk mengatasi kejenuhan dan mengurangi rasa bosan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media interaktif ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami aksara kaganga, dan membuat suasana kelas menjadi semangat dan antusias sehingga siswa tidak bosan dalam mempelajari aksara kaganga itu sendiri. Pengabdian ini dilakukan dengan metode pemberian sosialisasi, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Hasil data evaluasi dapat dilihat pada "Tabel Distribusi Frekuensi Skor Tabulasi Kuesioner" dengan hasil tingkat sangat setuju yang tinggi lebih dari 85% untuk penggunaan media interaktif Scrabble Kaganga Hal ini menyatakan bahwa media interaktif Scrabble Kaganga dapat menjadi solusi yang tepat dalam permasalahan mitra tim PKM-PM.

**Kata kunci:** *Aksara Kaganga; Media Interaktif; Scrabble Kaganga.*

#### Abstract

*The low interest of students in learning Kaganga script results in less interesting learning process and lack of creativity in the learning process which causes not maximum learning outcomes in learning Kaganga script. The PKM-PM team has provided innovative learning media in local content subjects by using Scrabble Kaganga to overcome boredom and reduce boredom in students in following the learning process. With this interactive media, it makes it easier for students to understand the kaganga script, and makes the classroom atmosphere enthusiastic and enthusiastic so that students do not get bored in learning the kaganga script itself. This service is carried out by methods of providing socialization, implementation of activities, and evaluation. The results of the evaluation data can be seen in the 'Frequency Distribution Table of Questionnaire Tabulation Scores' with the results of a high level of approval of more than 85% for the use of Scrabble Kaganga interactive media This states that Scrabble Kaganga interactive media can be the right solution in the problems of PKM-PM team partners.*

**Keywords:** *Interactive Media; Kaganga Alphabet; Scrabble Kaganga.*

## PENDAHULUAN

Generasi Rejang yang sekarang secara umum sadar bahwa mereka adalah suku Rejang, tetapi tidak lagi memiliki kemampuan dalam berbahasa Rejang. Bahasa rejang menjadi bahasa mayoritas di lima dari sepuluh kabupaten dan kota di Provinsi Bengkulu yang memiliki aksara sendiri bernama KaGaNga. Tidak diajarkannya bahasa tersebut oleh orang tua menyebabkan bahasa Rejang mengalami kegagalan transmisi dan terancam punah. Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat pendatang dari suku-suku yang lain sudah banyak yang menetap turun temurun di ibu kota Rejang Lebong ini. Ka Ga Nga, adalah produk budaya yang merupakan cerminan kecerdasan Bahasa bangsa Indonesia secara umum, dan masyarakat Bengkulu secara khusus. Suku pendatang yang di maksud dengan jumlah populasi yang signifikan adalah suku Jawa, Minangkabau, Tionghoa, Serawai, Lembak, Sunda, dan berbagai suku dari Sumatra Selatan. Sehingga dalam berbahasa Rejang semakin kehilangan penutur dan tidak luput dari kepunahan dikarenakan faktor dari dalam dan luar bahasa yang mempengaruhi bahasa daerah itu sendiri. Faktor dari dalam terjadinya melayuisasi atau semakin umum menggunakan bahasa Melayu Bengkulu. Untuk itu perlu adanya pelestarian dalam penggunaan bahasa daerah sebagai salah satu langkah antisipasi untuk mempertahankan bahasa daerah agar tidak mengalami kepunahan.

Tim PKM-PM telah memberikan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal dengan menggunakan Scrabble Kaganga untuk mengatasi kejenuhan dan mengurangi rasa bosan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Scrabble itu sendiri merupakan hasil dari modifikasi Scrabble yang biasanya Bahasa Inggris menjadi Scrabble Kaganga dalam bahasa Rejang. Scrabble Kaganga akan berisikan huruf-huruf Kaganga yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan menyusun kata yang memiliki makna. Maka pelestarian Kaganga sebagai salah satu warisan budaya yang memiliki nilai sejarah tinggi, menjadi penting dan crucial untuk segera dilakukan agar kecerdasan dan ciri khas ini tidak hilang karena perkembangan zaman yang begitu cepat (Hudaidah & Rizki, 2022). Dalam bentuk permainan akan meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Rejang yang dapat digunakan untuk merangkai kalimat.

Rendahnya minat siswa dalam belajar aksara Kaganga mengakibatkan kurang menariknya proses pembelajaran dan kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran yang menyebabkan tidak maksimalnya hasil belajar pada pembelajaran aksara Kaganga. Setelah diterapkannya media interaktif Scrabble Kaganga siswa-siswa lebih cepat memahami aksara Kaganga dengan menggunakan media Scrabble Kaganga. Antusiasme suasana kelas membuat siswa-siswi bersemangat saat belajar dikarenakan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan oleh mitra yang mana hasilnya dapat diperoleh melalui luaran yang akan dihasilkan dan presentase terhadap keseluruhan target kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan akan menimbulkan perubahan maupun penambahan kegiatan, akan tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan koordinasi serta konsultasi dengan pihak terkait. Manfaat dari kegiatan yang ditawarkan adalah mengurangi rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran aksara kaganga. Dan program ini juga menjadi jembatan sebagai bentuk pelestarian bahasa daerah Provinsi Bengkulu.

Mitra pada program PKM-PM ini merupakan SD Negeri 10 Rejang Lebong, lebih tepatnya siswa-siswi kelas 4, 5 dan 6 yang berjumlah 64 orang dengan Kepala Sekolahnya yaitu Bapak Agustian M, Pd. SD Negeri 10 Rejang Lebong memiliki pelajaran Muatan Lokal yang mempelajari aksara Kaganga. Pembelajaran aksara Kaganga dengan menggunakan media buku cetak yang disusun langsung oleh gurunya. Namun pada kenyatannya proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya sehingga menimbulkan permasalahan.

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah rendahnya minat siswa dalam belajar aksara Kaganga mengakibatkan kurang menariknya proses pembelajaran dan kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran yang menyebabkan tidak maksimalnya hasil belajar pada pembelajaran aksara Kaganga. Permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya penerapan strategi pembelajaran dengan media pembelajaran. SD Negeri 10 Rejang Lebong membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Pada kelompok PKM-PM ini ingin membantu terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dalam mempelajari aksara Kaganga yaitu dengan memberikan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal dengan digunakan Scrabble Kaganga untuk mengatasi kejenuhan dan mengurangi rasa bosan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & Syastra, 2015). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan media pembelajaran guru dapat menciptakan suasana yang kondusif, suasana belajar yang nyaman, dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat yang menyenangkan sehingga dapat menarik menarik dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti pelajaran baik secara mandiri maupun berkelompok (Mukhibat & Bukhori, 2021). Sehingga mitra membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran.

Scrabble merupakan suatu permainan dengan teknik menyusun kata di atas papan yang telah disiapkan dan dimainkan oleh dua sampai empat orang (Insiyah et al., 2021). Permainan scrabble menjadi salah satu pilihan permainan yang cenderung memberikan dampak positif permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran (Omolara Onasanya et al., 2021). Scrabble itu sendiri merupakan hasil dari modifikasi Scrabble yang biasanya Bahasa Inggris menjadi Scrabble Kaganga dalam bahasa Rejang. Scrabble Kaganga akan berisikan huruf-huruf Kaganga yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan menyusun kata yang memiliki makna. Dalam bentuk permainan akan meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Rejang yang dapat digunakan untuk merangkai kalimat. Begitu pula dalam pembelajaran paragraf, kalimat-kalimat yang telah disusun kemudian dijadikan sebuah paragraph (Rusyani et al., 2021).

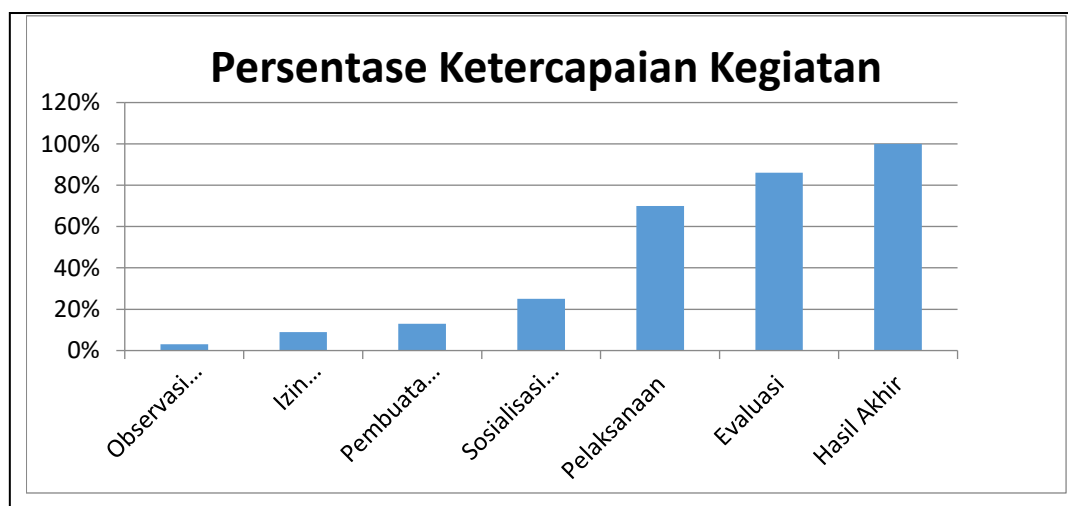
Tim PKM-PM dalam program pengabdian kepada masyarakat menerapkan media Scrabble Kaganga dalam proses pembelajaran selama 6 minggu. Sebelum melakukan pembelajaran tim PKM-PM melakukan sosialisasi terlebih dahulu untuk pengenalan Scrabble Kaganga dan cara menggunakannya. Proses pembelajaran dilakukan selama 3 hari di setiap minggunya di kelas 4, 5 dan 6. Selama kegiatan tim PKM-PM disambut dengan baik dari pihak Kepala Sekolah dan guru Muatan Lokal yang bersangkutan. Siswa-siswi menjadi lebih semangat untuk menghafal aksara Kaganga atau huruf-huruf Kaganga dikarenakan proses pembelajaran dengan cara lain yaitu menggunakan Scrabble Kaganga yang sebelumnya menggunakan media buku. Siswa-siswi sangat antusias dalam bermain Scrabble Kaganga yang membuatnya tidak bosan dan meningkatkan minat belajar aksara Kaganga. Selanjutnya kegiatan terakhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan selama 2 minggu setelah kegiatan penerapan dari Scrabble Kaganga. Siswasiswa telah bermain Scrabble Kaganga yang membuat siswa-siswi termotivasi untuk terus menghafal huruf-huruf Kaganga karena proses pembelajarannya menarik dan tidak jenuh saat belajar.

## METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada Masyarakat tentang pemanfaatan media interaktif *Scrabble Kaganga* sebagai strategi pelestarian Bahasa daerah Provinsi Bengkulu ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Rejang Lebong pada bulan Juni sampai Oktober 2023. Kegiatan ini dilaksanakan dengan bekerjasama dengan guru mata Pelajaran muatan lokal. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut.

1. Identifikasi Masalah, kegiatan ini merupakan awal dari proses pengambilan informasi dan interaksi kepada mitra yang akan menjadi sasaran pengabdian masyarakat yang mencakup persiapan tempat, perancangan konsep dan pelaksanaan program
2. Penetapan Mitra, tim PKM-PM menetapkan mitranya yaitu siswa-siswi SD Negeri 10 Rejang Lebong yang dilibatkan adalah siswa-siswi kelas 4, 5, dan 6.
3. Observasi Lapangan, pada kegiatan tim melakukan pengamatan langsung ke siswa dalam proses pembelajaran muatan lokal.
4. Izin Pelaksanaan, dalam tahap ini tim melakukan diskusi dan meminta permohonan izin pelaksanaan program PKM-PM kepada pihak SD Negeri 10 Rejang Lebong.
5. Pembuatan media *Scrabble Kaganga*, tahapan ini Tim PKM-PM membuat produk Scrabble Kaganga sebanyak 18 item.
6. Sosialisasi Kegiatan, tim PKM-PM mengenalkan produk Scrabble Kaganga yang berupa sosialisasi selama 3 hari untuk siswa-siswi kelas 4,5, dan 6.
7. Persiapan Kegiatan, persiapan pelaksanaan terdiri dari persiapan materi, buku pedoman yang berisi tentang panduan bagaimana cara menggunakan Scrabble Kaganga sebagai media pembelajaran aksara Kaganga kepada siswa-siswi SD Negeri 10 Rejang Lebong.
8. Pelaksanaan Kegiatan, pada tahapan ini tim PKM-PM melakukan pengajaran dan penerapan langsung pada mata Pelajaran muatan lokal dengan menggunakan scrabble kaganga kepada siswa-siswi kelas 4,5, dan 6.
9. Evaluasi, pada kegiatan ini siswa-siswi akan diberikan kuesioner untuk melihat keberhasilan dalam penggunaan inovasi media pembelajaran Scrabble Kaganga sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran muatan lokal.
10. Laporan Akhir, laporan akhir bertujuan merangkum data kegiatan mulai dari mitra sasaran, tempat pelaksanaan kegiatan, bahan dan alat yang digunakan pada saat kegiatan, anggaran biaya, dan materi-materi yang disampaikan pada saat kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN





Tahapan awal yang dilakukan tim PKM-PM adalah melakukan observasi lapangan dengan melakukan koordinasi kepada pihak mitra yaitu siswa-siswi SD Negeri 10 Rejang Lebong bahwa tim PKM-PM akan melakukan kegiatan pembelajaran muatan lokal menggunakan media interaktif Scrabble Kaganga atas persetujuan dari Kepala Sekolah SD Negeri 10 Rejang Lebong. Pelaksanaan sosialisasi kegiatan dilakukan pihak sekolah selama 3 hari di kelas 4, kelas 5 dan kelas 6. Tim PKM-PM memberikan penjelasan mengenai cara bermain Scrabble Kaganga dengan menerapkannya di papan tulis terlebih dahulu untuk pengenalan awal yang memunculkan rasa semangat dan ingin tahasiswa-siswi terhadap media interaktif Scrabble Kaganga.

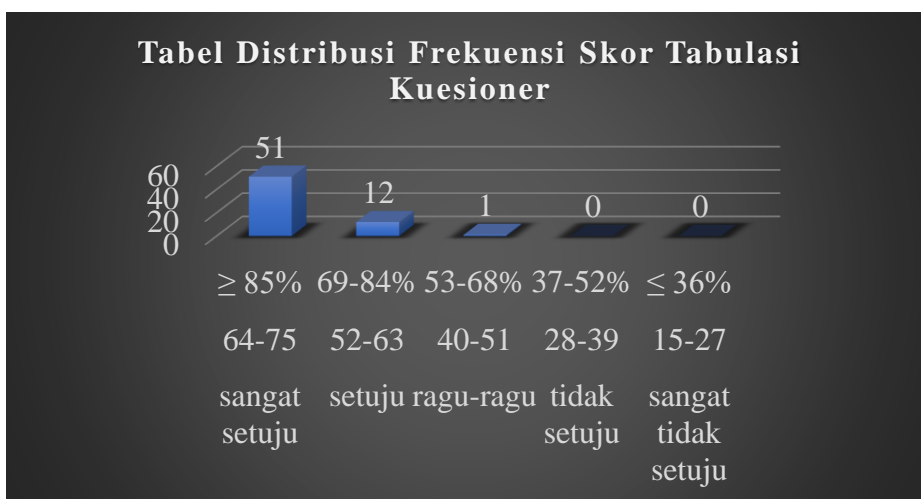


Pembuatan Scrabble Kaganga dilakukan sebelum kegiatan sosialisasi berlangsung. Proses kegiatan diawali dengan membeli alat dan bahan untuk membuat Scrabble Kaganga. Setelah selesai dalam pembelian, tim PKM-PM dengan bantuan jasa tukang membuat kerangka dari Scrabble Kaganga dengan menggunakan triplek. Scrabble Kaganga yang dibuat sesuai dengan desain yang telah dirancang tim PKM-PM bersama Dosen Pendamping. Setelah proses pembuatan Scrabble Kaganga, tim PKM-PM membuat Buku Pedoman Mitra yang dimana terdapat panduan bermain Scrabble Kaganga untuk membantu siswa-siswi dalam menggunakan Scrabble Kaganga dan kemudian tim PKM-PM melakukan sosialisasi kepada mitra dengan persentase 25%.





Program yang dilakukan setelah pembuatan produk dan sosialisasi adalah melakukan pembelajaran muatan lokal dengan menggunakan Scrabble Kaganga selama 6 minggu. Penerapan dilakukan selama 3 hari di setiap minggu karena mitranya siswa-siswi kelas 4, kelas 5 dan kelas 6. Selama kegiatan tim PKM-PM disambut dengan baik dari pihak Kepala Sekolah dan guru Muatan Lokal yang bersangkutan. Siswa-siswi menjadi lebih semangat untuk menghafal aksara Kaganga atau huruf-huruf Kaganga dikarenakan proses pembelajaran dengan cara lain yaitu menggunakan Scrabble Kaganga yang sebelumnya menggunakan media buku. Siswa-siswi sangat antusias dalam bermain Scrabble Kaganga yang membuatnya tidak bosan dan meningkatkan minat belajar aksara Kaganga. Persentasenya pelaksanaan kegiatan yang dilakukan tim PKM-PM mencapai 70%. Selanjutnya kegiatan terakhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan selama 2 minggu setelah kegiatan penerapan dari Scrabble Kaganga dengan persentase bertambah menjadi 86%. Siswa-siswi telah bermain Scrabble Kaganga yang membuatnya termotivasi untuk terus menghafal huruf-huruf Kaganga karena proses pembelajarannya menarik dan tidak jenuh saat belajar. Setelah semua rangkaian berakhir, tim PKM-PM melakukan bimbingan dan membuat laporan akhir sehingga akumulasinya menjadi 100%.



Hasil data evaluasi dapat dilihat pada “Tabel Distribusi Frekuensi Skor Tabulasi Kuesioner” dengan hasil tingkat sangat setuju yang tinggi lebih dari 85% untuk penggunaan media interaktif Scrabble Kaganga Hal ini menyatakan bahwa media interaktif Scrabble Kaganga dapat menjadi solusi yang tepat dalam permasalahan mitra tim PKM-PM. Dengan adanya media interaktif ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami aksara kaganga, dan membuat suasana kelas menjadi semangat dan atusias sehingga siswa tidak bosan dalam mempelajari aksara kaganga itu sendiri.

## KESIMPULAN

Scrabble Kaganga merupakan hasil dari modifikasi Scrabble yang biasanya Bahasa Inggris menjadi Scrabble Kaganga dalam bahasa Rejang. Scrabble Kaganga akan berisikan huruf-huruf Kaganga yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan menyusun kata yang memiliki makna. Dalam bentuk permainan akan meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Rejang yang dapat digunakan untuk merangkai kalimat. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga mitra membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Tim PKM-PM dalam program pengabdian kepada masyarakat ini dengan melibatkan siswa-siswi SD Negeri 10 Rejang Lebong dari kelas 4, 5 dan 6 dalam menerapkan media Scrabble Kaganga dalam proses belajar dan mengajar. Dalam penerapan Scrabble ini akan dibentuk kelompok siswa dalam jumlah 4 orang di setiap masing-masing kelompok. Hal tersebut dilakukan untuk pengenalan awal dari media Scrabble Kaganga yang dibuat oleh tim PKM-PM.

Hasil yang telah dicapai dari adanya program Pemanfaatan Media Interaktif Scrabble Kaganga yaitu siswa-siswa lebih cepat memahami aksara Kaganga dengan menggunakan media Scrabble Kaganga. Antusiasme suasana kelas membuat siswa-siswi bersemangat saat belajar dikarenakan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media interaktif Scrabble Kaganga ini diharapkan dapat mengurangi rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran aksara kaganga. Dan program ini juga menjadi jembatan sebagai bentuk pelestarian bahasa daerah Provinsi Bengkulu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Hudaidah, H., & Rizki, T. (2022). Upaya Pelestarian Ka Ga Nga Aksara Lokal Suku Rejang Di Kabupaten Rejang Lebong. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2), 155–165. <https://doi.org/10.36706/jc.v11i2.18323>
- Insiyah, I., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. N. (2021). Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.42169>
- Mukhibat, M., & Bukhori, E. M. (2021). Video Scribe Media Development Management In Improving Arabic Speaking Skills. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 4(3), 723–738. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12760>
- Omolara Onasanya, T., Aladesusi, G. A., & Onasanya, S. A. (2021). Indonesian Journal of Learning and Instruction EFFECT OF SCRABBLE GAME ON SECONDARY SCHOOL STUDENTS' ACADEMIC ACHIEVEMENTS IN SELECTED ENGLISH LANGUAGE CONCEPTS IN ILORIN METROPOLIS. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 4(2), 17–30. <https://doi.org/10.25134/ijli.v4i2.5200>
- Rusyani, E., Maryanti, R., Rahayu, S., Ragadhita, R., Al Husaeni, D. F., & Susetyo, B. (2021). Application of Scrabble Game in Improving Learning of Simple Sentence Structure on the Student with Hearing Impairment. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 2(1), 75–86. <https://doi.org/10.17509/ajsee.v2i1.37619>