

# Penggunaan media *stick figure* berbasis permainan papan edukatif untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa *nglegena* peserta didik kelas III sekolah dasar

Tri Wasis<sup>1\*</sup>, Sadiman<sup>2</sup>, Joko Daryanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No.449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[\\*triiwasis21@gmail.com](mailto:*triiwasis21@gmail.com)

**Abstract.** *The study aims to improve the writing skills of javanese alphabet nglegena through the use of media Stick Figure based on educational board games in class III students of Selodoko 2 elementary school, Ampel Sub-district, Boyolali Districk, in academic year 2018/2019. The form of this research is Classroom Action Research conducted in two cycles. The subjects of this study were third grade teachers and students. Data collection techniques in this study used interview, observation, documentation, and test techniques. Test the validity of the data using content validity, source triangulation and technical triangulation. The data analysis technique used interactive analysis according to Miles and Huberman. Increase in the average score of the four aspects from the pre-action with the score of 2,09 increasing up to 2,48 in the first cycle then increase again in the cycle 2 with a score of 3,26. The average aspect influences the value of aspects of writing skills Javanese alphabet nglegena. Therefore, it can be concluded that the use of media Stick Figure based on educational board games can improve writing skills in Javanese alphabet nglegena in class III students of Selodoko 2 elementary school, Ampel Sub-district, Boyolali District.*

**Keywords:** *media Stick Figure based on educational board games, Javanese alphabet nglegena writing skill, elementary school*

## 1. Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa lokal yang berperan sebagai bahasa komunikasi dengan menggunakan pilihan bahasa yang halus diikuti ucapan yang lembut serta berperan sebagai bahasa ekspresi yang menanamkan nilai-nilai luhur seperti nilai kesopanan dan nilai keramahtamahan [1]. Pada era globalisasi ini, kedudukan bahasa Jawa semakin termarginalkan karena tergeserkan oleh bahasa asing misalnya bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melestarikan dan mengembangkan kembali bahasa Jawa agar tetap hidup dan dapat berdampak dengan bahasa nasional (Indonesia) maupun bahasa internasional salah satunya dipelajari pada jenjang pendidikan.

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik agar mencapai hasil belajar yang baik yaitu menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis [2][3][4]. Keterampilan berbahasa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa salah satunya yaitu keterampilan menulis aksara Jawa. Menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan secara tertulis oleh penulis kepada pembaca menggunakan media bahasa tulis [2][3][5][6]. Aksara Jawa adalah ikon huruf jawa yang melambangkan struktur dan bunyi bahasa serta telah mendapat pengakuan UNESCO tanggal 2 Oktober 2009 sebagai salah satu hasil budaya masyarakat Jawa. Menulis aksara Jawa merupakan salah satu standar kompetensi yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar kelas III

yaitu menulis aksara Jawa *nglegena*. Aksara Jawa *nglegena* adalah 20 aksara yang belum diberi *sandhangan* sudah dapat berbunyi dan memiliki makna [7][8].

Kegiatan menulis aksara Jawa pada kelas III SDN 2 Selodoko masih mengalami kesulitan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik kelas III dengan memperoleh informasi bahwa 1) menulis aksara Jawa adalah materi yang kurang diminati dan sulit untuk dihafalkan karena jumlahnya sangat banyak, 2) bentuk aksara Jawa yang rumit dan hampir mirip, misalnya aksara *ha* dengan *la*, *da* dengan *sa*, 3) peserta didik belum dapat menulis aksara Jawa *nglegena* sesuai kaidah penulisan, 4) peserta didik kelas III merupakan jenjang kelas pertama yang mendapatkan materi aksara Jawa sehingga masih kesulitan untuk menulis aksara Jawa *nglegena* walaupun sudah dijelaskan oleh guru dengan bantuan media kartu aksara, 5) metode yang disampaikan guru masih bersifat satu arah dan belum dibentuk kelompok-kelompok, 6) peserta didik belum terlibat aktif dalam pembelajaran, 7) peserta didik mudah bosan mengikuti pembelajaran menulis aksara Jawa. Keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* di kelas III dikatakan masih mengalami kesulitan juga didukung dengan uji pratindakan siklus yang dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2019 dengan perolehan hasil nilai yang melebihi KKM ( $\geq 75$ ) hanya 4 peserta didik atau 16,67% yang tuntas, sedangkan 83,33% yaitu sebanyak 20 peserta didik lainnya mendapat nilai dibawah KKM. Maka dari itu perlu diadakan bimbingan mengenai kesulitan menulis aksara Jawa *nglegena* agar peserta didik dapat mencapai nilai KKM dan terampil dalam menulis aksara Jawa *nglegena*.

Penelitian oleh Isnandani [9] dengan tujuan meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa melalui media kartu pintar. Penelitian D. A. Fatmawati [10] menggunakan multimedia interaktif berbasis saintifik juga dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa yang dibuktikan dengan meningkatnya keterampilan pada masing-masing siklus melalui penggunaan media tersebut. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa. Oleh karena itu, penggunaan media *Stick Figure* berbasis permainan papan edukatif diterapkan dalam pembelajaran sebagai solusi agar dapat menangani persoalan sulitnya belajar yang dialami oleh peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan materi menulis aksara Jawa dengan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Media *Stick Figure* sering disebut sketsa atau gambar garis tergolong jenis media berbasis visual. Media *Stick Figure* merupakan media pembelajaran yang dilukiskan menggunakan garis sederhana berupa garis putus-putus tetapi menggambarkan suatu objek yang nyata (bentuk aksara Jawa) sehingga dapat menunjukkan aksi diikuti dampak yang cukup baik [11][12][13]. *Stick Figure* dapat dibuat menggunakan karton atau kertas jenis lainnya. Penulis memilih kertas karton dengan ukuran 12 x 6 cm yang dipotong berbentuk kartu yang digunakan dalam media *Stick Figure* untuk pembelajaran menulis aksara Jawa *nglegena*. Media ini lebih menyenangkan dengan penambahan gambar-gambar sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami isi pelajaran dan pembelajaran berlangsung secara aktif karena terjadi interaksi dalam berdiskusi menentukan gambar goresan pada *Stick Figure*.

Penerapan metode juga sangat berperan penting dalam mencapai keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Metode yang dipilih penulis adalah metode yang menyenangkan yaitu melalui permainan papan edukatif. Permainan merupakan kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan anak pada masa sekolah karena sering dilakukan oleh anak dimana pun berada dan dapat berbentuk beranekaragam, bisa memakai alat atau tidak. Permainan papan edukatif merupakan sebuah permainan yang dimainkan di atas papan sebagai medianya. Papan yang digunakan memiliki bentuk tiga dimensi yang berguna untuk memamerkan objek mengenai materi yang disampaikan dengan menempelkan gambar diikuti beberapa keterangan singkat [13][14][15]. Pemanfaatan media *Stick Figure* bertujuan untuk memperjelas objek sebenarnya dengan tampilan yang menarik, sehingga perhatian peserta didik lebih terpusat dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran serta pelaksanaan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan papan edukatif untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan mengenai kesulitan menulis aksara Jawa *nglegena*, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* dengan menggunakan media *Stick Figure* berbasis permainan papan edukatif pada peserta didik kelas III SD Negeri 2 Selodoko Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019".

**2. Metode Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas III SDN 2 Selodoko, Ampel, Boyolali tahun 2018/2019. Waktu penelitian berkisar 6 bulan diawali dari Desember 2018 hingga Mei 2019. Data yang diperoleh berupa angka (data kuantitatif) dan dinyatakan berwujud kata, kalimat maupun gambar (data kualitatif) [16]. Data tersebut diperoleh dari seluruh data yang berhubungan dengan keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena*.

Pendekatan kualitatif yang berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan untuk meneliti penelitian ini. Penelitian tindakan kelas merupakan aktivitas terencana oleh guru pada kelasnya guna memperbaiki kinerjanya khususnya dalam hal pengelolaan pembelajaran melalui refleksi diri supaya dampak kegiatan belajar peserta didik meningkat [17]. Pembagian sumber data dibedakan menjadi dua yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sejumlah 24 peserta didik kelas III, wali kelas III yang berperan sebagai observer sekaligus pemberi informasi terkait proses belajar mengajar dan nilai peserta didik merupakan bagian sumber primer. Sumber data sekunder diperoleh dari arsip atau dokumen berupa daftar peserta didik maupun pendokumentasian foto dan rekaman video pelaksanaan pembelajaran saat penelitian berlangsung.

Teknik mengumpulkan data yaitu wawancara, observasi, tes, dan dokumen [18]. Terdapat tiga uji validitas yaitu validitas isi, triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk selanjutnya data dianalisis secara interaktif menurut Milles dan Huberman. Indikator kinerja sebagai acuan indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* dengan menggunakan media *Stick Figure* dalam permainan papan edukatif dengan kategori terampil mencapai keberhasilan 80%. Prosedur penelitian yang digunakan dalam PTK sebanyak 2 siklus dengan tahapan tiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi [19].

**3. Hasil dan Pembahasan**

Perolehan rata-rata nilai aspek pada uji pratindakan siklus masih rendah yaitu hanya 4 peserta didik yang nilainya melampaui KKM ( $\geq 75$ ) sedangkan 20 peserta didik yang lain nilainya belum lulus ( $< 75$ ). Perolehan rata-rata nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* pada uji pratindakan siklus dapat disajikan pada tabel 3.1 sebagai berikut.

**Tabel 3.1** Perolehan Nilai Aspek Keterampilan Menulis Aksara Jawa *Nglegena* pada Uji Pratindakan Siklus

No	Interval Nilai	Frekuensi ( <i>fi</i> )	Nilai Tengah ( <i>xi</i> )	<i>fi.xi</i>	Persentase (%)	
					Relatif	Kumulatif
1.	15-29	2	22	44	8,33%	8,33%
2.	30-44	8	37	296	33,34%	41,67%
3.	45-59	5	52	260	20,83%	62,5%
4.	60-74	5	67	335	20,83%	83,33%
5.	75-89	4	82	328	16,67%	100%
Total		24		1263		
Perolehan Nilai Rata-rata				52,75		
Ketuntasan klasikal				16,67%		
Peserta didik yang Lulus				4		
Peserta didik yang Tidak Lulus				20		
Perolehan Nilai Paling Tinggi				87		
Perolehan Nilai Paling Rendah				15		

Berdasarkan Tabel 3.1 menunjukkan bahwa nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* pada uji pratindakan masih didominasi di bawah KKM ( $< 75$ ) yaitu hanya 4 peserta didik yang nilainya baik dan 20 anak lainnya nilainya masih rendah. Perolehan nilai paling tinggi 87, nilai paling

rendah 15, dan rata-rata kelas menjadi 52,75. Maka dari itu diperlukan tindakan agar persoalan tersebut dapat teratasi.

Setelah media *Stick Figure* berbasis permainan papan edukatif diterapkan dalam tindakan siklus 1, nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* mengalami peningkatan karena peserta didik lebih terampil dalam menulis aksara Jawa dengan menebalkan garis putus-putus berpola aksara Jawa dengan penambahan gambar sesuai materi pelajaran [20]. Adapun perolehan nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* pada siklus 1 dapat disajikan pada tabel 3.2 berikut.

**Tabel 3.2** Perolehan Nilai Aspek Keterampilan Menulis Aksara Jawa *Nglegena* di Tindakan Siklus 1

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Nilai Tengah	fi . xi	Persentase (%)	
					Relatif	Kumulatif
1.	17 – 29	3	23	69	12,5%	12,5%
2.	30 – 42	2	36	72	8,33%	20,83%
3.	43 – 55	6	49	294	25%	45,83%
4.	56 – 68	0	62	0	0%	45,83%
5.	69 – 81	8	75	600	33,33%	79,16%
6.	82 – 94	5	88	440	20,83%	100%
Jumlah		24		1475		
Perolehan Nilai Rata-rata				61,46		
Ketuntasan Klasikal				54,17%		
Jumlah Peserta Didik yang Lulus				13		
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Lulus				11		
Perolehan Nilai Paling tinggi				92		
Perolehan Nilai Paling Rendah				17,5		

Perolehan rata-rata nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* pada tindakan siklus 1 sudah lebih meningkat dibandingkan dengan uji pratindakan siklus dengan rincian sebanyak 13 peserta didik yang nilainya mencapai KKM ( $\geq 75$ ), namun 11 anak lainnya nilainya masih rendah. Perolehan nilai paling tinggi 92, nilai paling rendah 17,5 sehingga rata-rata kelas menjadi 61,46. Perolehan nilai aspek pada tindakan siklus 1 belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, oleh karena itu dilanjutkan tindakan siklus 2. Perolehan nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* tindakan siklus 2 dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut.

**Tabel 3.3** Perolehan Nilai Aspek Keterampilan Menulis Aksara Jawa *Nglegena* di Tindakan Siklus 2

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Persentase (%)	
					Relatif	Kumulatif
1.	50 – 59	3	54,5	163,5	12,5%	12,5%
2.	60 – 69	0	64,5	0	0%	12,5%
3.	70 – 79	7	74,5	521,5	29,17%	41,67%
4.	80 – 89	6	84,5	507	25%	66,67%
5.	90 – 99	8	94,5	756	33,33%	100%
Jumlah		24		1948		
Perolehan Nilai Rata-rata				81,17		
Ketuntasan Klasikal				87,5%		
Jumlah Peserta Didik yang Lulus				21		
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Lulus				3		
Perolehan Nilai Tertinggi				98		
Perolehan Nilai Terendah				50		

Perolehan nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* pada tindakan siklus 2 menunjukkan bahwa terdapat 21 peserta didik yang nilainya melebihi KKM ( $\geq 75$ ) dan 3 peserta didik lainnya nilainya masih rendah sehingga ketuntasan klasikal yang didapat mencapai 87,50%. Perolehan tersebut menjelaskan telah terpenuhinya indikator kinerja penelitian yang diinginkan sebesar 80%. Tercapainya indikator kinerja penelitian dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media *Stick Figure* dalam permainan papan edukatif [21]. Oleh karena itu penelitian dicukupkan sampai siklus 2. Perbandingan perolehan nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* mulai dari uji pratindakan siklus, tindakan siklus 1 dan tindakan siklus 2 dapat disajikan dalam tabel 3.4 berikut.

**Tabel 3.4** Perbandingan Nilai Aspek Keterampilan Menulis Aksara Jawa *Nglegena* pada Uji Pratindakan Siklus, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2

No	Keterangan	Perolehan Nilai		
		Pratindakan	Siklus 1	Siklus 2
1.	Perolehan Nilai Rata-rata Klasikal	52,75	61,46	81,17
2.	Perolehan Nilai Paling Tinggi	87	92	98
3.	Perolehan Nilai Paling Rendah	15	17,5	50
4.	Persentase Ketuntasan Klasikal	16,67%	54,17%	87,50%

Tabel 3.4 menjelaskan perolehan nilai aspek keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* yang meningkat pada setiap tindakan. Pembuktian perolehan nilai aspek terlihat pada rata-rata pratindakan siklus yang awalnya 52,75 naik hingga 61,46 di siklus 1 kemudian meningkat pula pada siklus 2 sebesar 81,17. Perolehan nilai paling tinggi yang dicapai pada pratindakan yaitu 87 naik hingga 92 di siklus 1, begitu pula pada siklus 2 meningkat hingga 98. Perolehan nilai aspek paling rendah yang didapatkan pada pratindakan ialah 15 kemudian naik menjadi 17,5 di siklus 1 dan meningkat lagi pada siklus 2 hingga 50. Peningkatan persentase ketuntasan yang diperoleh yaitu 16,67% pada pratindakan, meningkat hingga 54,17% pada siklus 1, begitu pula dengan siklus 2 meningkat menjadi 87,50%.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mencapai ketuntasan klasikal pada siklus 2 sebesar 87,50%. Penelitian ini memiliki keberhasilan ketuntasan yang sama dengan S. Pambudi [22] yang menggunakan media kartu aksara Jawa stensil untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* dengan memperoleh ketuntasan klasikal siklus paling akhir sebesar 92,9%. Keberhasilan ketuntasan juga terjadi pada penelitian L Hidayatun [23] melalui penggunaan media *Stick Figure* dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi yang memperoleh ketuntasan klasikal siklus paling akhir sebesar 88,46%. Penelitian W Prihastiwati [24] juga mencapai keberhasilan ketuntasan dengan menggunakan permainan papan inspirasi keterampilan menulis deskripsi dapat meningkat yang memperoleh ketuntasan klasikal pada siklus terakhir 85,72%. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media *Stick Figure* berbasis permainan papan edukatif dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* peserta didik kelas III SDN 2 Selodoko, Ampel, Boyolali.

#### 4. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan memperoleh simpulan bahwa penggunaan media *Stick Figure* berbasis permainan papan edukatif dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa *nglegena* peserta didik kelas III SDN 2 Selodoko, Ampel, Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019. Implikasi teoritis penelitian ini adalah melalui penggunaan media *Stick Figure* berbasis permainan papan edukatif dapat dijadikan referensi penelitian sejenis agar dapat mendesain pembelajaran menjadi menyenangkan dan timbul ketertarikan peserta didik. Sedangkan implikasi praktis adalah terkait penerapan media *Stick Figure* berbasis permainan papan edukatif dalam pembelajaran dapat membantu guru memperjelas materi yang disampaikan serta menerapkan metode yang menuntut peserta didik aktif dalam belajar.

**5. Referensi**

- [1] I Sutardjo 2006 *Mutiara Budaya Jawa*(Surakarta: Jurusan Sastra Daerah FSRD UNS)
- [2] Dalman 2015 *Keterampilan Menulis*(Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- [3] St Y Slamet 2014 *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Tinggi Sekolah Dasar*(Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri)
- [4] Z Darmiyati dan Budiasih 2001 *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*(Yogyakarta: PAS)
- [5] Suparno dan M Yunus 2008 *Keterampilan Dasar Menulis*(Jakarta: Universitas Terbuka)
- [6] H G Tarigan 2013 *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan*(Bandung: Angkasa)
- [7] Hadiwirodarsono 2010 *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*(Solo: Kharisma)
- [8] Sudaryanto 1991 *Tata Bahasa Baku Bahasa Jawa*(Yogyakarta: Duta Wacana University Press)
- [9] Isnandani, J I S Poerwanti, dan Djaelani 2013 Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Menggunakan Media Kartu Pintar *J. Didakt. Dwija Indria***2(1)**
- [10] D A Fatmawati, Chumdari, dan J Daryanto 2018 Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Saintifik dapat Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Nglegena *J. Didakt. Dwija Indria***6(7)**
- [11] A Azhar 2015 *Media Pembelajaran*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- [12] T S Edy 2011 *Media Pendidikan dan Pembelajaran di Kelas*(Surakarta: UNS Press)
- [13] H AH Sanaky 2013 *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*(Yogyakarta: Kaukaba Dipantara)
- [14] S Anitah 2012 *Media Pembelajaran*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- [15] Y Munadi 2013 *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*(Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- [16] Suwanto 2013 *Metodologi Penelitian Berwawasan Pendidikan*(Yogyakarta: Media Perkasa)
- [17] Hermawan 2015 *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah (Juknis)*(Surakarta: UNS Press)
- [18] Margono 2010 *Metodologi Penelitian Pendidikan : Komponen MKDK*(Jakarta: Rineka Cipta)
- [19] S Suwandi 2009 *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*(Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta)
- [20] C K Chan, W P Loh, and I Abd Rahim 2016 Human Motion Classification Using 2D Stick-Model Matching Regression Coefficients *J. Appl. Math. Comput.* 283
- [21] J Elofsson, S Gustafson, J Samuelsson, and Ulf Traff 2016 Playing Number Board Games Supports 5-Year-Old Children's early Mathematical Development *J. Dep. Behav. Sci. Learn. (IBL), Linkoping Univercity, SE-581 83 Linkoping, Swedan*
- [22] S Pambudi, Sutijan, dan J Daryanto 2015 Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Nglegena melalui Media Kartu Aksara Jawa Stensil *J. Didakt. Dwija Indria***3(2)**
- [23] L Hidayatun, E S Markamah, dan M Syaifuddin 2014 Penggunaan Media Gambar Garis (Stick Figure) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi *J. Didakt. Dwija Indria***3(3)**
- [24] W Prihastawi, Yulianti, dan Karsono 2015 Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Penggunaan Media Permainan Papan Inspirasi *J. Didakt. Dwija Indria***3(6)**