

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PS  
(PAPAN SUSUN) MATA PELAJARAN BAHASA JAWA  
MATERI AKSARA JAWA PADA PESERTA DIDIK KELAS III  
MADRASAH IBTIDAIYAH TARBIYATUS SIBYAN SRONO  
BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UNIVERSITAS  
KIAI HA



UNIVERSITAS  
SIDDIQ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh :

**FATRATUL IMROINI  
NIM. T20194130**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PS  
(PAPAN SUSUN) MATA PELAJARAN BAHASA JAWA  
MATERI AKSARA JAWA PADA PESERTA DIDIK KELAS III  
MADRASAH IBTIDAIYAH TARBIYATUS SIBYAN SRONO  
BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Disusun Oleh:

**Fatratul Imroini**  
**NIM. T20194130**

Disetujui Pembimbing:



**Dr. Ubaidillah, M. Pd. I.**  
**NIP. 198512042015031002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PS  
(PAPAN SUSUN) MATA PELAJARAN BAHASA JAWA  
MATERI AKSARA JAWA PADA PESERTA DIDIK KELAS III  
MADRASAH IBTIDAIYAH TARBİYATUS SIBYAN SRONO  
BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

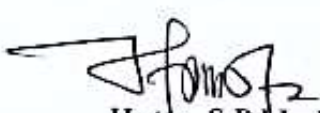
Hari : Senin  
Tanggal : 12 Juni 2023

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

  
Dr. H. Amir Rafik, M.Ag  
NIP.196405051990031005

  
Hatta, S.Pd.I., M.Pd.I  
NUP.20160363

Anggota:

1. Dr. Hj. ST. Rodliyah, M.Pd.
2. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I.

  
(Ubaidillah)

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
  
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I.  
NIP.196405111999032001

## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا  
إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ  
قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا أَنْتَ  
مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

286. Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa), “Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami melakukan kesalahan. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami, maka tolonglah kami menghadapi orang-orang kafir.”\*

---

\* Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 286, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan Al-Qur'an dan Terjemahan New Cordova. (Bandung: Syamil Qur'an, 2012), 2:286.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karena dengan karunia, hidayah, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta dan tersayang Bapak Mustamar dan ibu saya Ibu Siti Jami'atin yang senantiasa tidak pernah lelah berjuang keras, memberikan doa yang selalu tercurahkan untuk anak-anaknya. Yang selalu memberikan semangat, dukungan, nasehat, dan kasih sayang yang tidak akan pernah tergantikan.
2. Adik kandung saya, Nafi'an Ashar tersayang yang memberikan motivasi saya untuk cepat lulus dan menjadi penyemangat buat saya.
3. Semua keluarga saya yang selalu memberikan doa dan semangat untuk saya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

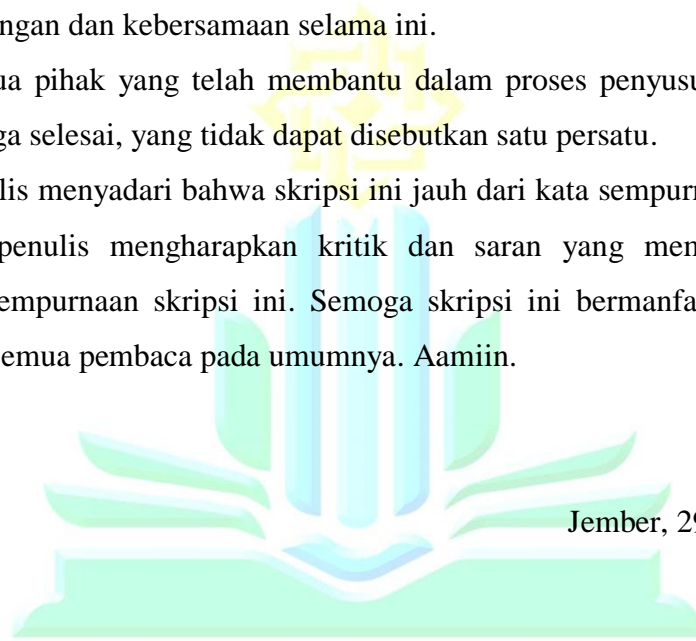
Alhamdulillah, puji syukur yang tiada tara senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Permainan PS (Papan Susun) Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi*” yang disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata satu (S1), sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik sampai akhir zaman.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Babun Suharto, SE. , MM. Selaku Rektor Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan selama menuntut ilmu di Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Dr. Hartono, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I, selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan , bimbingan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis.
6. Ibu Umi Kulsum, S.Pd selaku Kepala Sekolah MI Tarbiyatus Sibyan Kepundungan Srono Banyuwangi yang telah memberikan izin atas penelitian yang dilakuka penulis, serta Ibu Risti Maulidiya yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Teruntuk seseorang partner saya terimakasih telah memberikan semangat kepada saya, yang selalu mendengarkan keluh kesah dan selalu ada disaat saya membutuhkan bantuannya.
8. Teman-teman seperjuangan PGMI D4 yang telah memberikan doa dukungan dan kebersamaan selama ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca pada umumnya. Aamiin.



Jember, 29 Mei 2023

Penulis  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ABSTRAK

**Fatratul Imroini, 2023** : *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan PS (Papan Susun) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Pada Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi*

**Kata Kunci** : Papan Susun, Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi

Pembelajaran aksara Jawa Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan memiliki permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas III pada proses pembelajaran bahasa Jawa seperti kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran aksara Jawa dan pemahaman dalam menghafal maupun membedakan aksara Jawa. Selain itu pendidik hanya menggunakan media buku pada saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Jawa harus dikemas secara kreatif dan tidak monoton sehingga peserta didik tertarik dan lebih semangat dalam mempelajari materi aksara Jawa. Kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung oleh guru harus dikurangi agar peserta didik tidak hanya memahami secara teoritis saja, peserta didik akan memahami praktis.

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran permainan papan susun aksara Jawa ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui penggunaan media permainan papan susun yang dikembangkan untuk mengenal aksara Jawa pada peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi; (2) Untuk menguji kelayakan ahli materi dan ahli media terhadap media permainan papan susun aksara Jawa; (3) Untuk mengetahui hasil kemenarikan media permainan papan susun aksara Jawa yang digunakan sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi.

Penelitian ini adalah penelitian R&D yang dimodifikasi dari model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Model penelitian tersebut dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.

Berdasarkan hasil analisis data produk media permainan papan susun aksara Jawa ini layak dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada hasil perolehan skor validasi uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 87,5% ahli materi mencapai kevalidan 81,25% dan ahli pembelajaran mencapai kevalidan 90%. Dari keseluruhan presentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung presentase rata-rata kevalidan media permainan papan susun aksara Jawa berdasarkan penilaian ahli media, materi, dan ahli pembelajaran yaitu sebesar 81,25%. Sedangkan hasil uji coba pengguna menunjukkan tingkat kemenarikan oleh peserta didik yaitu sebesar 94,41%. Sehingga dapat dikualifikasikan bahwa media permainan papan susun aksara Jawa yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak tidak perlu direvisi.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	10
G. Definisi Istilah .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	22

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	39
C. Uji Coba Produk.....	43
D. Desain Uji Coba .....	43
1. Subjek Uji Coba .....	44
2. Jenis Data .....	45
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	45
4. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>50</b>
A. Profil Sekolah.....	50
B. Penyajian Data Uji Coba.....	57
C. Analisis Data.....	68
D. Revisi Produk .....	76
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>80</b>
A. Kajian Produk Media Permainan Papan Susun Aksara Jawa .....	80
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu.....	18
Tabel 3.1 Skala Interpretasi Kelayakan Media Permainan .....	49
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Kuesioner Tanggapan.....	49
Tabel 4.1 Data Guru .....	55
Tabel 4.2 Data Peserta Didik .....	57
Tabel 4.3 Data Peserta Didik 3 Tahun Terakhir .....	57
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator .....	58
Table 4.5 Daftar Nama Validator.....	67
Table 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	72
Tabel 4.9 Data Hasil Uji Coba Pengguna .....	74
Tabel 4.10 Keterangan Hasil Tabel Hasil Uji Coba Pengguna .....	75
Tabel 4.11 Tabel Revisi Berdasarkan Ahli Media.....	77
Tabel 4.12 Tabel Revisi Berdasarkan Ahli Materi.....	78
Tabel 4.13 Tabel Revisi Berdasarkan Ahli Pembelajaran .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	24
Gambar 2.2 Aksara Jawa.....	36
Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian ADDIE.....	40
Gambar 4.1 Letak posisi MI Tarbiyatus Sibyan .....	54
Gambar 4.2 Bahan Pembuatan Media Papan Susun .....	62
Gambar 4.3 Pengenalan Media Papan Susun Aksara Jawa .....	65
Gambar 4.4 Studi Lapang Respon Peserta Didik.....	65
Gambar 4.5 Penggunaan Media Permainan Papan Susun Aksara Jawa .....	66



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Penelitian.....	92
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian .....	94
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru Bahasa Jawa.....	95
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru Bahasa Jawa .....	96
Lampiran 6. Validasi Ahli Media.....	97
Lampiran 7. Hasil Validasi Media .....	99
Lampiran 8. Validasi Ahli Materi .....	101
Lampiran 9. Hasil Validasi Materi.....	103
Lampiran 10. Validasi Ahli Pembelajaran .....	105
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	107
Lampiran 12. Angket Respon Siswa.....	109
Lampiran 13. Hasil Angket Respon Siswa .....	111
Lampiran 14. Jurnal Penelitian .....	115
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	117
Lampiran 16. Dokumentasi.....	138

# BAB I

## LATAR BELAKANG

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan mengejar pengetahuan dijelaskan dengan sangat jelas dalam berbagai perbandingan proporsi untuk mempelajari ayat suci Al-Quran maupun hadis Nabi. Hal ini menjadikan posisi belajar sangatlah penting karena Nabi Muhammad menyuruh umatnya untuk terus belajar. Salah satunya tentang ilmu tauhid atau ilmu agama yang kemudian membawa kita dalam kebaikan. Seperti yang dijelaskan dalam surah Al-Quran. Al-Quran Surah an-Nahl:78 Proses tentang potensi pada diri manusia yang harus digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ  
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahannya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.<sup>1</sup>

Pelajaran Bahasa Jawa adalah sebuah program pembelajaran bahasa yang digunakan untuk mengembangkan ketrampilan dan pengetahuan Bahasa Jawa dan sebagai nilai-nilai budaya yang dikembangkan kepada masyarakat. Negara Indonesia yang tinggal di daerah Pulau Jawa, terutama masyarakat

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, 16:78, 413.



suku Jawa yang berasal di Provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah, serta Daerah Istimewa Yogyakarta kebanyakan bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi sehari-hari yang berkembang dengan tingkat tutur kata yang khas sesuai daerahnya. Bahasa Jawa adalah salah satu kebudayaan Jawa yang harus dilestarikan generasi muda mengerti dan memahami Bahasa Jawa, yaitu dengan cara memasukkan mata pelajaran bahasa Jawa ke dalam muatan lokal kurikulum pendidikan.

Pengertian muatan lokal merupakan suatu bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang digunakan untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk juga keunggulan serta kearifan di daerah tempat tinggalnya.<sup>2</sup> Mata pelajaran Bahasa Jawa tentunya sudah pasti terdapat aksara Jawa.

Terdapat beberapa mata pelajaran yang harus ada atau wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar seperti bahasa, pendidikan kewarganegaraan, pendidikan agama, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, ketrampilan atau kejuruan, pendidikan jasmani dan olahraga serta muatan lokal.

Perkembangan bahasa daerah terutama Bahasa Jawa selalu dijadikan muatan lokal di sekolah formal khususnya di Jawa Timur mulai dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Dalam pelajaran Bahasa Jawa selain dikenalkan dengan kosa istilah tetapi juga dikenalkan menggunakan huruf-huruf Jawa yang biasa disebut dengan

---

<sup>2</sup>Ira Cucu Cidar, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta" (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 2.

namaaksara carakan (akasara Jawa). Aksara Jawa sendiri mempunyai bermacam bentuk yaitu aksara carakan, sandhangan, aksara pasangan, aksara rekan, aksara murda, aksara swara. Aksara Jawa yang digunakan terdiri dua puluh aksara utama yang mempunyai sifat silabik.<sup>3</sup>

Kurikulum muatan lokal diperlukan sebagai acuan dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan dasar dan menengah. Muatan lokal yang diajarkan dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengenal dan mencintai lingkungan alam, spiritual serta sosial dan budaya yang ada didaerahnya. Hal ini dijelaskan dalam Permendikbud No. 79 Tahun 2014. Selain itu untuk mengembangkan dan melestarikan kearifan lokal yang berguna bagi diri dan lingkungannya serta untuk melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya.<sup>4</sup> Sebagai upaya untuk mengembangkan dan melestarikan bahasa, sastra, serta budaya Jawa untuk mengembangkan kepribadian yang sopan di kalangan peserta didik. Ada empat macam ketrampilan berbahasa antara lain, berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.<sup>5</sup> Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh para pembaca untuk pesan yang akan disampaikan penulis melalui bahasa tulis atau kata-kata.

Pembelajaran aksara Jawa Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan memiliki permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas III pada proses

---

<sup>3</sup> Lestari, E. D, Kawruh Sapala Basa (Klaten: Intan Pariwara, 2009)

<sup>4</sup>Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013.

<sup>5</sup>Tangan, Henry Guntur, *Membaca sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*, (Bandung Angkasa, 2008), 01.

pembelajaran bahasa Jawa seperti kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran aksara Jawa dan pemahaman dalam menghafal maupun membedakan aksara Jawa. Selain itu pendidik hanya menggunakan media buku pada saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Jawa harus dikemas secara kreatif dan tidak monoton sehingga peserta didik tertarik dan lebih semangat dalam mempelajari materi aksara Jawa. Kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung oleh guru harus dikurangi agar peserta didik tidak hanya memahami secara teoritis saja, peserta didik akan memahami praktis. Fungsi utama dari pembelajaran adalah sebagai mengajar yang diciptakan oleh guru yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar.<sup>6</sup> Menurut Asyar bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber, yang kemudian tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat mengikuti proses belajar dengan efektif.<sup>7</sup>

Dengan adanya masalah yang terjadi ditemukan ide untuk mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa menggunakan media permainan PS (Papan Susun) aksara Jawa Media tersebut merupakan media yang berupa alat pembantu atau media yang bisa dijadikan permainan untuk siswa. Cara penggunaan media papan susun yaitu menempatkan huruf aksara Jawa dengan sesuai. Media papan susun ini terdiri dari potongan-potongan aksara Jawa sesuai aksara lengkap 20 aksara dan papan untuk menempatkan

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011).

<sup>7</sup>Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* ( Jakarta: Gaung Persada Press, 2012).

potongan huruf aksara tersebut. Peserta didik harus menyusun sekaligus menghafal sesuai urutan aksara Jawa. Peserta didik juga diberi beberapa kata latin berbentuk karakter binatang, kemudian kata dicocokkan dengan huruf aksara Jawa yang ada di Papan Susun. Media Papan Susun dibuat menjadi 20 potongan aksara Jawa dan diberi karakter binatang yang menarik sehingga siswa juga lebih mudah membedakan dan menghafal aksara Jawa. Peserta didik akan termotivasi untuk semangat belajar ketika suasana pembelajaran yang menyenangkan juga menantang. Berlangsungnya proses pembelajaran saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas dan berhasil apabila sebagian besar peserta didik terlihat aktif baik secara fisik, mental dan sosial. Selain itu menunjukkan rasa semangat belajar yang tinggi, memiliki rasa percaya diri dan jika dilihat berdasarkan sikap maupun nilai positif yang ditunjukkan terhadap materi pembelajaran tersebut.<sup>8</sup>

Sarana pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran akan membuat peserta didik untuk lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media yang menarik akan membuat peserta didik tertarik untuk belajardan proses pembelajaran tidak membosankan. Media yang digunakan dapat berupa alat atau media permainan yang tentunya tidak membuat anak merasa kelelahan sehingga malas belajar tetapi media yang bersifat mengedukatif dan mendidik. Alat bermain juga termasuk media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, karena mengandung

---

<sup>8</sup> Diah Mariana, "Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

pesan yang kemudian diterima peserta didik. Kegiatan belajar mengajar akan terasa menyenangkan dengan menggunakan media permainan.<sup>9</sup>

Dalam penggunaan media pembelajaran jarang digunakan ketika penyampaian materi pelajaran untuk menunjang keberhasilan, dan metode ceramah. Seperti yang disebutkan Arif S. Sadiman, dkk, menyebutkan kegunaan-kegunaan media pembelajaran antara lain:<sup>10</sup>

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
3. Sikap anak yang pasif dapat diatasi melalui media pembelajaran yang tepat dan bervariasi.
4. Menyamakan pengalaman
5. Menimbulkan persepsi yang sama
6. Memberikan perangsang belajar

Proses pembelajaran bahasa Jawa harus diringkas dengan baik agar tidak membosankan bagi peserta didik sehingga ada rasa ketertarikan anak untuk belajar aksara Jawa. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar mendapatkan hasil kegiatan pembelajaran yang maksimal. Untuk itu, peneliti menerapkan media pembelajaran dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan PS (Papan Susun) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa pada*

<sup>9</sup>A. Nurmalita, T. T. Hastuti, dan T. Hardiyanti, "Kartu Remi Jawa (KAREWA): Strategi Efektif Meningkatkan Minat Anak dalam Pembelajaran Aksara Jawa dengan Sistem Queen Card Game," *Jurnal Pelita* 7, no 1 (2012): 39–46.

<sup>10</sup> Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya et. al.* ( Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011).

*Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi”.*

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media permainan Papan Susun sebagai media pembelajaran aksara Jawa dalam mata pelajaran bahasa Jawa bagi peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi?
2. Bagaimana hasil kelayakan ahli media dan ahli media terhadap media permainan papan susun aksara Jawa?
3. Bagaimana hasil pengembangan media permainan papan susun aksara Jawa yang digunakan sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa bagi peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Dari hasil latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, disimpulkan tujuan penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media permainan papan susun yang dikembangkan untuk mengenal aksara Jawa pada peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi.
2. Untuk menguji kelayakan ahli materi dan ahli media terhadap media permainan papan susun aksara Jawa.
3. Untuk mengetahui hasil kemenarikan media permainan papan susun aksara Jawa yang digunakan sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi.



#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media papan susun yang digunakan untuk mengenal aksara Jawa kelas III MI Tarbiyatus Sibyan yang dirancang sesuai pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan suasana pelajaran yang lebih menarik.

Media papan susun ini terbuat dari papan triplek yang diberi cat pewarna dan pada bagian depan papan ditempelkan aksara Jawa sebanyak 20 aksara yang terbuat dari kertas hvs yang sudah dilaminasi. Tujuan pembuatan media menggunakan bahan tersebut bertujuan agar kuat dan tidak mudah rusak ketika terkena air. Dalam menggunakan media pembelajaran papan susun ini terdapat 20 aksara yang menjadi beberapa bagian yang ditempel pada triplek. Bagian belakang aksara Jawa ditempel sedotan yang digunakan untuk meletakkan aksara latin sesuai bentuk aksara Jawa 20 huruf tersebut.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini diantaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis:**

- a. Dapat memberikan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menghafal aksara Jawa bagi peserta didik.
- b. Pengembangan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran pada peserta didik sesuai materi yang dipelajari.
- c. Menambahkan pengetahuan maupun wawasan terkait media pembelajaran untuk menghafal dan membedakan bentuk aksara Jawa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Salah satu manfaat bagi siswa diantaranya adalah dapat mengembangkan minat peserta didik dalam mempelajari dan menghafal aksara Jawa secara mudah. Peserta didik akan lebih terbantu dalam memahami materi yang diajarkan dan tidak terpaku dengan teori. Selain itu, dengan adanya tampilan media pembelajaran yang tidak membosankan peserta didik akan lebih semangat mengikuti proses pembelajaran.

### b. Manfaat Bagi Guru

Manfaat bagi guru diharapkan hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu peserta didik juga akan lebih memahami materi yang disampaikan.

### c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi sekolah salah satunya dengan adanya media pembelajaran, pihak sekolah dapat mendapatkan masukan misalnya media pembelajaran berbasis permainan ini dapat memotivasi anak untuk lebih semangat belajar.

### d. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti sendiri adalah mampu memberikan pengalaman belajar dan mengajar dengan cara mengembangkan media

yang kreatif dan menarik sehingga menambah wawasan bagi peneliti sebagai bekal mengajar di sekolah.

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dalam mengajar dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang kreatif sehingga menambah wawasan peneliti untuk bekal mengajar di sekolah.

#### **F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Beberapa asumsi peneliti yang diperlukan untuk pengembangan media papan susun aksara Jawa ini adalah :

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran papan susun adalah :
  - a. Media papan susun aksara Jawa dapat digunakan karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan juga efektif.
  - b. Media papan susun aksara Jawa dapat membantu kegiatan belajar peserta didik di kelas III MI khususnya materi aksara Jawa.
  - c. Media papan susun aksara Jawa dapat mengatasi masalah untuk peserta didik membedakan aksara Jawa.
2. Keterbatasan penelitian pengembangan media papan susun adalah :
  - a. Media papan susun aksara Jawa hanya menampilkan materi yang dapat dilihat, diamati dan diraba.
  - b. Media papan susun aksara Jawa hanya bisa digunakan untuk pelajaran aksara Jawa
  - c. Media papan susun hanya digunakan pada materi aksara Jawa tingkat Madrasah Ibtidaiyah yaitu aksara *Ha* sampai *Nga*.

## G. Definisi Istilah

Agar lebih memahami lebih jelas istilah-istilah dalam penelitian, dalam hal ini peneliti menjabarkan istilah yang digunakan dalam penelitian tersebut, antara lain:

### 1. Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran atau R&D atau biasa *Research and Development* adalah suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan dengan tujuan menciptakan produk pembelajaran berdasarkan teori dalam pengembangan. Pengertian dari pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran untuk tidak mengubah segala sesuatu yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan cara memperhatikan kompetensi dan potensi yang ada dalam peserta didik.<sup>11</sup>

Sedangkan pengertian pengembangan pembelajaran adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara materi, metode, dan substansinya. Secara metodologis dan substansinya, maksudnya adalah berkaitan dengan strategi pembelajaran secara praktis dan teoritis. Sedangkan secara materi, maksudnya dari bahan ajar disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan.<sup>12</sup> Metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai salah satu metode yang dipakai untuk menciptakan produk serta menguji keefektivitasan produk yang dihasilkan.

13

<sup>11</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

<sup>12</sup> Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 125.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD* (Bandung Alfabeta, 2011).

Pengembangan memiliki arti yaitu memperluas pengetahuan yang ada. Pengembangan pada dasarnya adalah upaya pendidikan formal ataupun non formal yang dilakukan secara sadar, berencana, teratur, bertanggung jawab dalam menumbuhkan kepribadian yang utuh, sebagai bekal untuk menambah dan mengembangkan diri yang optimal dan mandiri.<sup>14</sup> Pengembangan dalam penelitian ini berupa pengembangan pembelajaran media permainan papan susun aksara Jawa.

## 2. Media Permainan Papan Susun

Media permainan papan susun adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk belajar menghafalkan dan membedakan aksara Jawa. Arti kata papan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kayu, besi, batu, dan sebagainya yang bentuknya lebar dan tipis. Sedangkan, arti kata susun adalah kumpulan yang jumlahnya tidak seberapa banyak, tumpukan. Arti kata dari permainan yaitu barang yang digunakan untuk bermain atau dipergunakan sebagai mainan. Kemudian disimpulkan bahwa permainan papan susun adalah benda terbuat dari kayu tipis yang digunakan sebagai alas dan terdiri dari potongan bentuk yang sudah disusun dibagian atas alas agar menjadi bentuk menyatu yang sesuai. Media permainan papan susun ini menyusun dan mencocokkan kata-kata aksara Jawa yang ada pada papan. Media papan susun ini terbuat dari papan triplek yang dilapisi yang diberi pewarna atau cat untuk menyusun potongan-potongan aksara Jawa.

---

<sup>14</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD* (Bandung Alfabeta, 2015), 5.

Dengan penggunaan media papan susun dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Media permainan papan susun yang diciptakan peneliti adalah mencocokkan media permainan aksara Jawa dengan benar dan sesuai.

Adapun kelebihan dari media gambar, yaitu:

- a. Gambar dan foto adalah media yang praktis dan mudah didapatkan
- b. Gambar dapat mengatasi batasan waktu dan ruang

Terdapat juga kelemahan dari media gambar antara lain:

- a. Gambar atau foto merupakan media visual atau media yang dapat dilihat, sehingga media gambar tidak bisa memberikan tentang sesuatu yang hanya digunakan oleh orang yang memiliki indra penglihatan yang normal.
- b. Bahan pelajaran tidak semua dapat disajikan oleh media gambar.

Sangat kurang efektif jika bahan pelajaran yang mengandung suatu gerakan tertentu disajikan melalui media foto dan gambar.<sup>15</sup>

### 3. Pembelajaran Aksara Jawa

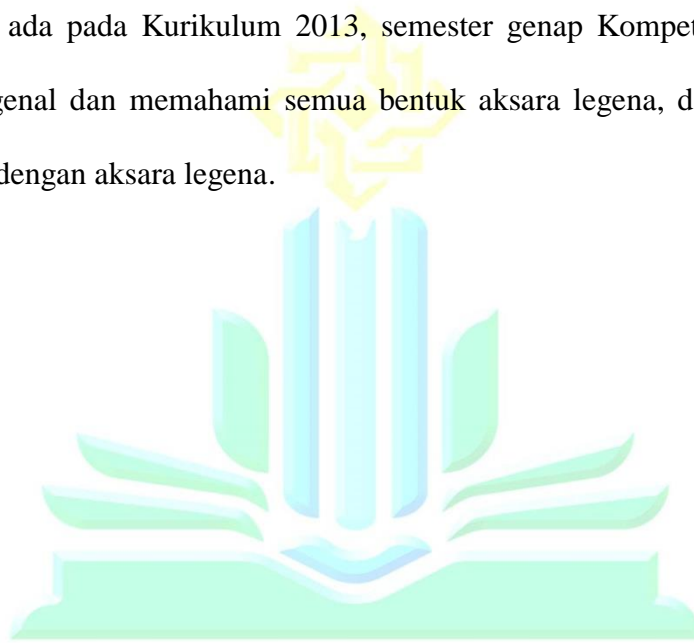
Materi aksara Jawa dikenalkan kepada peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Peserta didik kelas III sudah bisa membaca ataupun menulis, sehingga dalam hal ini materi aksara Jawa dianggap dapat dimengerti peserta didik kelas III. Dalam pengenalan aksara Jawa menentukan strategi yang tepat untuk menyampaikan materi agar peserta didik tidak mengalami masalah ataupun kesulitan dalam belajar aksara

---

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012).



Jawa. Dalam penulisan maupun bentuk aksara Jawa berbeda dengan penulisan huruf latin. Peserta didik kelas III mengenal aksara Jawa dimulai dengan tujuan mempelajari aksara Jawa kemudian masuk ke dalam materi yang ada pada Kurikulum 2013, semester genap Kompetensi Dasar 3.7 mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena, dan 4.7 Menulis kata dengan aksara legena.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang di teliti. Peneliti menunjukkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu antara lain:

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ita Purnamasari, dengan judulnya yaitu “Pengaruh Media Puzzle Aksara Jawa Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III C di MIN 8 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019”. Jenis metodologi dalam penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif metode desain eksperimen. Hasil yang didapatkan yaitu terdapat pengaruh penggunaan puzzle aksara Jawa terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III di MIN 8 Sragen tahun ajaran 2018/2019.<sup>16</sup>

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Rifdah Syafniar Ananditato Putri, dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Uswah 02 Banyuwangi”. Penelitian yang dilakukan oleh Rifdah Syafniar Ananditato Putri menggunakan metodologi penelitian R&D yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Rifdah Syafniar Ananditato Putri menjelaskan kesimpulan dari penelitian tersebut adalah hasil uji coba media puzzle kata bisa dinyatakan

---

<sup>16</sup>Ita Purnamasari, “Pengaruh Media Puzzle Aksara Jawa Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III C di MIN 8 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019”, (Skripsi, Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2019).

efektif dan menarik untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDIT Al-Uswah 02 Banyuwangi.<sup>17</sup>

Penelitian ketiga oleh Angela Wyda Setiyani, dengan judul "Pengembangan Media Pansus Raja Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang." Metodologi yang digunakan penelitian ini adalah metode R&D. Berdasarkan permasalahan tersebut ditemukan gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa Pansus Raja. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media Pansus Raja sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil analisis kebutuhan dapat dirancang media Pansus Raja. Prototipe media Pansus Raja yang lulus divalidasi telah dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian keempat oleh Rofiq Nur Ikhsan, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD". Peneliti menggunakan metode R&D (Research and Development yang serta memakai model pengembangan jenis ADDIE. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media maupun materi peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan angket atau kuesioner. Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah mengembangkan dan meningkatkan minat pengetahuan tentang aksara Jawa melalui aplikasi berbasis Android yang diterapkan kepada siswa MIM Lemahbang khususnya materi aksara Jawa sebagai media pembelajaran dan

---

<sup>17</sup>Syafniar Ananditoto Putri, "Pengembangan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Uswah 02 Banyuwangi" (Skripsi, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021).

membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android. Media pembelajaran aplikasi android ini dibuat menggunakan software Construct2.<sup>18</sup>

Penelitian kelima oleh Ira Cucu Cidar, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis *Research and Development* model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahapan yang pertama yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Sampel yang digunakan adalah 30 siswa kelas 4B sebagai kelas eksperimen. Sedangkan teknik sampling yang digunakan adalah *purpose sampling*. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *Siraja* dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran aksara Jawa khususnya kelas 4.<sup>19</sup>

Berikut ini adalah tabel antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti saat ini :

---

<sup>18</sup>Rofiq Nur Ikhsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022), 1.

<sup>19</sup> Ira Cucu Cidar, “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta”(Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 4.

Tabel 2. 1 Kajian Terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	1	2	3	4
1.	Ita Purnamasari <i>,Pengaruh Media Puzzle Aksara Jawa Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III C di MIN 8 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019.</i>	Terdapat pengaruh media puzzle aksara Jawa terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas III di MIN 8 Sragen tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dengan hasil <i>Paired Sample T-test</i> nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada kelas yang menunjukkan nilai ( <i>sig. 2 tailed</i> ) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima, sehingga dapat dinyatakan berpengaruh.	- Menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain eksperimen.  - Objek sasaran kelas menggunakan siswa kelas III C di MIN 8 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019.	Materi yang digunakan adalah Aksara Jawa.
2.	Rifdah Syafniar Ananditato Putri, <i>Pengembangan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT</i>	Hasil yang didapatkan yakni $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima, yang terdapat perbedaan peningkatan kemampuan	- Menggunakan media pembelajaran puzzle kata. - Objek sasaran kelas menggunakan siswa kelas III SDIT Uswah 02	Menggunakan metodologi penelitian RnD dengan model pengembangan ADDIE.

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	1	2	3	4
	<i>Uswah 02 Banyuwangi.</i>	menyusun kalimat sederhana antara kelompok eksperimen, sehingga penggunaan media puzzle kata ini dapat dinyatakan media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi.	Banyuwangi.	
3.	Angela Wyda Setiyani, <i>Pengembangan Media Pansus Raja Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang.</i>	Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat dirancang media Pansus Raja. Prototipe media Pansus Raja yang lulus divalidasi telah dinyatakan layak untuk dijadikan mediapembelajaran aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar.	- Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D).  - Menggunakan media Pansus Raja Untuk Pembelajaran Aksara	Materi yang digunakan yaitu tentang Aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa.
4.	Rofiq Nur Ikhsan, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa</i>	Hasil dari pengujian media pembelajaran ini 1) Uji aikens V	Menggunakan media pembelajaran Aksara Jawa	- Materi yang digunakan yaitu tentang Aksara Jawa pada mata



No	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	1	2	3	4
	<p><i>Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD.</i></p>	<p>media diperoleh nilai V sebesar 0,87, sehingga hasil pengamatan dapat dinyatakan valid dan sangat layak.            2) Uji aikens V materi memberikan nilai V sebesar 0,89, sehingga dapat dinyatakan valid dan layak.            3)Penilaian pengguna menggunakan Angket SUS diperoleh hasil 92,33, maka media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan.            4)Uji <i>Independent sample t-test</i> menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelompok A dan kelompok B, untuk Kelompok A mendapat nilai</p>	<p>berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.</p>	<p>pelajaran Bahasa Jawa.            - Metodologi penelitian yang digunakan metode RnD dengan model pengembangan ADDIE</p>

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	1	2	3	4
		rata-rata atau mean sebesar 85,17, sedangkan untuk Kelompok B mendapat rata-rata sebesar 73,50, maka disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa.		
5.	Ira Cucu Cidar, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Scrabble Aksara Jawa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta.</i>	Berdasarkan hasil uji <i>independent t-test</i> yang didapatkan menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,05 sehingga nilai signifikansi < 0,05 yaitu 0 < 0,05. Hasil evaluasi media siraja dikatakan efektif karena pada hasil tes kedua kelompok memiliki hasil yang berbeda. Kelompok eksperimen mendapat hasil yang lebih signifikan daripada kelompok	Media pembelajaran yang digunakan Media Pembelajaran Scrabble Aksara Jawa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta.	Materi yang digunakan yaitu tentang aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Menggunakan metodologi penelitian RnD dengan menggunakan metode penelitian ADDIE.

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	1	2	3	4
		kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran siraja dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materiaksara Jawa kelas IV B di SD Negeri 03 Keratonan.		

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak yang artinya “Medius” yang secara harfiah berarti “Perantara”.<sup>20</sup> Media merupakan suatu alat komunikasi. Definisi media adalah pengantar atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Adapun contoh dari media adalah TV, film, diagram, bahan cetak, dan komputer.<sup>21</sup> Guru, buku, teks juga termasuk dalam media pembelajaran. Pengertian lain dari media merupakan alat yang mampu mempermudah komunikasi antara guru dan siswa ketika proses

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

<sup>21</sup> Rudi Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 6.

pembelajaran berlangsung.<sup>22</sup> Beberapa ciri-ciri media pembelajaran adalah media adalah alat yang digunakan untuk membawa informasi kepada peserta didik. Media sebagian dapat mengolah pesan peserta didik sehingga media tersebut biasa disebut dengan media interaktif. Media pembelajaran dibagi menjadi media pembelajaran berbasis manusia, berbasis cetakan, berbasis visual, berbasis audio-visual, dan berbasis komputer.<sup>23</sup>

Pada peserta didik Sekolah Dasar media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media juga berfungsi sebagai permainan yang berbentuk komputer atau juga permainan tradisional. Selain itu media juga sebagai penyampaian pesan atau perantara antara peserta didik. Seiring berjalan waktu media dapat berbentuk apa saja.

Dengan adanya media pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran yang mempengaruhi sikap dan nilai yang diharapkan. Media pembelajaran harus berisi tentang informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran serta melibatkan peserta didik maupun pendidik untuk aktif di dalamnya. Materi pelajaran disusun secara sistematis serta berpedoman pada prinsip pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif. Selain itu media

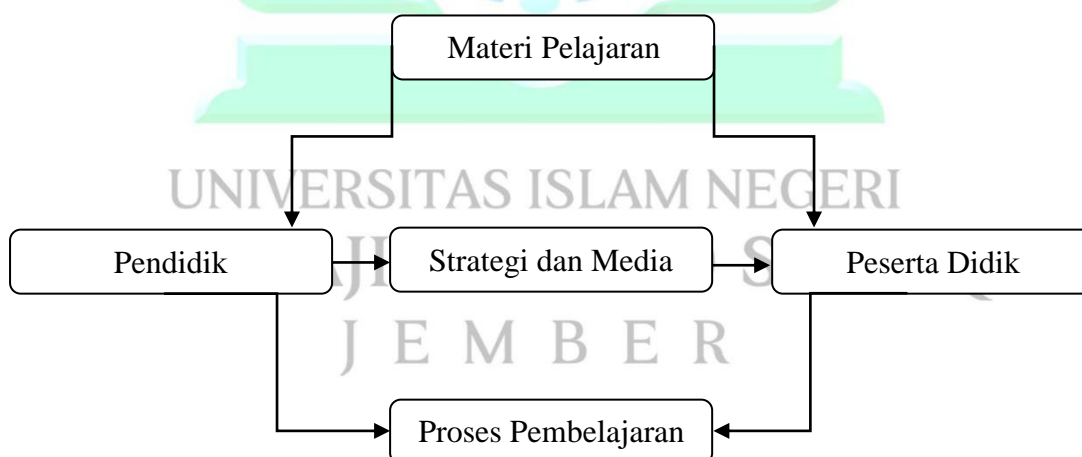
---

<sup>22</sup> Setiyorini, Patonah, S. ,& Murniati, N. A. N, “Pengembangan Media Pembelajaran Moodle,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7, no 2 (2017): 156–160.

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2013), 79.

pembelajaran harus dirancang menyenangkan dan semenarik mungkin untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.<sup>24</sup>

Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena masalah yang ada dalam proses pembelajaran atau bahan ajar dapat diatasi dengan media pembelajaran. Kesulitan guru dalam menyampaikan materi juga dapat dibantu dengan media pembelajaran. Sehingga peserta didik akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang sulit disampaikan lewat media pembelajaran. Di bawah ini adalah gambaran bagan kedudukan media pembelajaran.<sup>25</sup>



**Gambar 2. 1. Kedudukan Media dalam Pembelajaran**

#### b. Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran merupakan pentingnya mengembangkan media. Terdapat dua alasan

<sup>24</sup> Angela Wyda Setiyani, "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar " (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2017), 13.

<sup>25</sup> Angela Wyda Setiyani, "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar " (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2017), 16.

utama pentingnya pengembangan media pembelajaran secara umum, yaitu:

1) Keterbatasan media

Media utama yang masih digunakan di sekolah adalah media cetak, selain mudah ditemukan media tersebut juga mudah untuk dikembangkan. Bentuk media cetak adalah buku pelajaran yang cenderung diproduksi di ibu kota dan lokasi strategis. Tak hanya itu buku cetak kurikulum 2013 yang khusus dicetak oleh pemerintah. Siswa maupun guru sering kali merasa kesulitan dengan buku paket yang diwajibkan disekolah, karena penulisan teks pada buku ditulis oleh pakar dan peneliti, tetapi kurang melibatkan guru sekolah. Kelebihan dan kekurangan pasti dimiliki oleh setiap media pembelajaran. Salah satunya, media yang memerlukan banyak biaya untuk mencetak media tersebut atau media berbasis komputer yang membutuhkan perangkat komputer cukup serta kemampuan siswa dan guru yang berpengalaman. Oleh sebab itu, media yang sudah ada dapat dikembangkan untuk mengatasi segala kekurangan. Dengan adanya pengembangan memungkinkan munculnya pemecahan masalah dan solusi.

2) Bentuk kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media dan teknologi

Sebagaimana yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar

Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dijelaskan bahwa pendidik atau guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai kebutuhan pembelajaran, pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan pendidik sebagai bentuk dari kemampuan yang dimiliki pendidik.<sup>26</sup>

Kompetensi pedagogik guru dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru menerangkan bahwa kompetensi pedagogik sebagaimana dimaksud pada ayat 2 merupakan kemampuan Guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi: pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi belajar, pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.<sup>27</sup>

Oleh sebab itu, pendidik yang memiliki kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran seharusnya lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan hasil nyata berbentuk produk pengembangan. Media pembelajaran selain untuk menambah wawasan pendidik sebagai referensi dalam mengatasi masalah

---

<sup>26</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 1 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, t. t. , 12.

<sup>27</sup>Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru Pasal 3 ayat 4.



belajar peserta didik, media pembelajaran juga sangat penting untuk menangani kekurangan dan keterbatasan media.

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa perspektif.

1) Media dibagi dari media auditif, visual dan audiovisual. Dilihat berdasarkan jenisnya yaitu:

a) Pengertian media auditif adalah media media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, contohnya seperti kaset, recorder, mp3, dan radio.

b) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan dan media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam

contohnya seperti film bingkai, foto, peta, poster, dan lain-

lain. Contoh dari media visual bergerak antara lain gambar proyeksi yang bergerak seperti film bisu dan lain sebagainya.

c) Media audio visual adalah media yang mampu menampilkan indra pendengar dan penglihatan yaitu suara dan gambar.

Media ini menampilkan gambar yang bergerak. Berdasarkan

karakteristiknya media audio visual juga dibagi menjadi

media audio visual diam dan media audio bergerak. Contoh

media audio visual diam seperti TV diam, buku bersuara, film

rangkaian bersuara, dan lain-lain. Selain itu media audio visual

memiliki kemampuan yang unggul dan menarik disbanding media auditif dan media visual.

2) Dilihat dari segi fisiknya

- a) Media audio adalah media yang terdiri dari kaset audio, CD, siaran radio.
- b) Media audio cetak contohnya seperti kaset yang dilengkapi bahan tertulis.
- c) Visual gerak contohnya seperti film bisu.
- d) Proyeksi audio visual yang terdiri dari bingkai yang bersuara.
- e) Media objek fisik media meliputi benda nyata dan model.
- f) Media manusia dan lingkungan adalah media yang meliputi guru dan pustakawan.<sup>28</sup>

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu yang diharapkan siswa mampu mempengaruhi suatu kondisi dan lingkungan sekitar yang diciptakan oleh pendidik.<sup>29</sup> Dengan adanya media pembelajaran yang menggunakan berbagai macam alat indra untuk melihat, merasakan, mendengar, dan meresapi yang akhirnya mampu memiliki sikap, pengetahuan dan ketrampilan sebagai hasil belajar peserta didik. Berikut fungsi media adalah sebagai berikut: menempatkan fondasi yang faktual

<sup>28</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2013), 80.

<sup>29</sup> Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (2018), 9.

untuk berpikir, menempatkan fondasi penting untuk perkembangan dalam belajar, menarik perhatian peserta didik, mampu membagikan dan memberikan pengalaman yang nyata sertamengembangkan ketangkasan sifat mandiri pada peserta didik, mengembangkan pemikiran yang sistematis dan berkesinambungan terutama dalam kehidupan sehari-hari, menambah berbagai variasi ketika proses pembelajaran, mengembangkan bahasa peserta didik, sehingga peserta didik lebih menambah pengetahuan kata-kata yang sulit dimengerti.<sup>30</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut perlu diketahui bahwa fungsi dari media pembelajaran selain sebagai sumber belajar yang harus digunakan agar suasana dalam pembelajaran terasa menarik dan menyenangkan media pembelajaran juga sebagai alat bantu proses kegiatan pembelajaran. Ketika pembelajaran di kelas berlangsung peran guru juga sangat penting yang nantinya dapat mengadaptasi kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif.

## 2) Manfaat Media

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>31</sup>

a) Penafsiran yang beraneka ragam tersebut dapat disampaikan kepada peserta didik secara sama. Peserta didik akan

<sup>30</sup> Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran" 11 (2014) : 138.

<sup>31</sup>M. Yamin, "Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2010), 178-181.

mendengarkan dan melihat tentang uraian materi yang sama. Oleh karena itu informasi yang diterima oleh peserta didik juga akan sama dengan teman-temannya.

- b) Manfaat dari media juga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik untuk menerima penjelasan materi dari pendidik, serta membantu peserta didik dalam melangsungkan sesuatu yang abstrak agar proses pembelajaran tidak monoton.
- c) Peserta didik dalam proses pembelajarannya juga menjadi interaktif. Tak hanya itu, media juga dapat membantu peserta didik dalam melakukan komunikasi dengan aktif melalui dua arah.
- d) Dalam penggunaan media proses belajar menjadi lebih efisien. Selain itu media dapat meningkatkan proses belajar peserta didik serta membantu peserta didik menyerap materi pelajaran secara mendalam.
- e) Pendidik mendesain media pembelajaran sedemikian rupa agar dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- f) Media lebih aktif dan produktif dalam memberikan hal yang positif dan bermanfaat karena pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan materi.

## 2. Permainan Papan Susun

### a. Definisi Permainan Papan Susun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *papan* artinya kayu, besi, dan sebagainya. Sedangkan *susun* adalah beberapa kumpulan barang yang disusun atau diatur. Permainan adalah alat atau mainan yang digunakan untuk bermain. Kesimpulannya adalah papan susun adalah benda yang terbuat dari kayu tipis atau papan yang terdiri dari beberapa potongan bentuk untuk disusun menjadi bentuk yang unik di atas. Pengertian media permainan papan susun aksara Jawa adalah pengembangan media yang terbuat dari papan triplek yang dilapisi pewarna pada bagian muka. Media permainan papan susun Aksara Jawa terdiri dari beberapa potongan bentuk 20 aksara Jawa yang terbuat dari potongan kertas hvs dengan karakter yang menarik. Badan media terbuat dari triplek yang diberi pewarna dan terdapat tempat yang terbuat dari sedotan yang ditempelkan sebanyak 20 sebagai tempat untuk menempelkan Aksara Jawa sesuai urutan yang telah ditentukan.

Kemampuan bahasa dalam Pemerintah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 137 tahun 2013 terdiri dari tiga lingkup perkembangan antara lain memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.<sup>32</sup> Dari uraian tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran papan susun yang dalamnya berisi permainan menyusun huruf Aksara Jawa. Penelitian ini hanya melihat pada

---

<sup>32</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

lingkup perkembangan bahasa keaksaraan yaitu kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf Aksara Jawa dan pengucapannya.

b. Kegunaan Permainan Papan Susun

Kegunaan dari media permainan papan susun yaitu media ini dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajarannya.

Kegunaan Media Papan Susun ini selain digunakan untuk pembelajaran juga digunakan untuk :

- 1) Melatih kesabaran peserta didik
- 2) Melatih logika peserta didik
- 3) Melatih ketrampilan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dan mencari solusi dari masalah tersebut
- 4) Memudahkan dan membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang diajarkan

Dengan adanya media papan susun ini maka peserta didik akan lebih semangat belajar dan memahami aksara Jawa. Peserta didik lebih mudah mengingat bentuk dari aksara Jawa sehingga akan menjadi fasilitas pengenalan maupun pelestarian budaya Jawa sejak dini yaitu Aksara Jawa.

c. Manfaat Permainan Papan Susun

Selain kegunaan, adapun manfaat dari penggunaan media permainan papan susun ini dalam proses pembelajaran antara lain :

- 1) Materi pembelajaran yang dijelaskan akan lebih menarik sehingga menumbuhkan semangat belajar peserta didik
- 2) Metode pembelajaran yang diajarkan tidak sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran
- 3) Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran
- 4) Materi pembelajaran lebih mudah dipahami

Berdasarkan manfaat yang telah dipaparkan media pembelajaran papan susun memiliki manfaat bagi pendidik maupun peserta didik. Salah satunya dalam proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

### 3. Mata Pelajaran Bahasa Jawa

#### a. Definisi Pelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah program pembelajaran bahasa yang digunakan untuk mengembangkan ketrampilan dan pengetahuan Bahasa Jawa dan sikap positif terhadap Bahasa Jawa tersebut.<sup>33</sup> Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang harus tetap dilestarikan agar tidak hilang keberadaannya. Bahasa Jawa yang sampai saat ini terus berkembang untuk itu diperlukan ejaan huruf Jawa. Dalam kurikulum Bahasa Jawa, pengembangan dan pelestarian Bahasa Jawa berdasarkan pada beberapa hal antara lain:<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Muhammad Arafik, *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*, (Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Malang, 2013).

<sup>34</sup> Sudi Yatmana, *Aku Seneng Basa Jawa 1: Kurikulum 2004 Muatan Lokal Jawa Tengah*, ed. Jainuddin Jauhari et al. (Jakarta: Yudhistira, 2006).



- 1) Bahasa Jawa dapat memperkuat jati diri maupun kepribadian orang dewasa
- 2) Bahasa Jawa digunakan sebagai bahasa komunikasi sebagian besar masyarakat Jawa.
- 3) Termasuk di dalamnya sastra dan budaya Jawa, yang mendukung kekayaan budaya bangsa.
- 4) Bahasa, Sastra, dan Budaya adalah bentuk warisan budaya leluhur, serta dikembangkan untuk mendukung ketrampilan hidup.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa tak hanya menyangkut masalah penyajian materi, evaluasi hasil belajar tetapi juga penyusunan dalam rencana pembelajaran. Pada tingkat Sekolah Dasar mata pelajaran

Bahasa Jawa juga mempunyai beberapa tujuan. Tujuan pembelajaran

Bahasa Jawa bagi peserta didik Sekolah Dasar menurut Sudjarwi adalah:<sup>35</sup>

- 1) Peserta didik dapat membanggakan dan menghargai Bahasa Jawa sebagai salah satu Bahasa Daerah yang wajib dikembangkan dan dilestarikan.
- 2) Peserta didik memahami Bahasa Jawa dari segi bentuk, makna, maupun fungsi dan dapat digunakan dengan tepat untuk keperluan di rumah, di sekolah dan di masyarakat dengan baik dan benar.

---

<sup>35</sup> Sudjarwi, Kongres Bahasa Jawa (Semarang, t. tp. 1991), 74.

- 3) Peserta didik mempunyai kemampuan berbahasa Jawa yang baik dan benar guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, menerapkan kemampuan yang berguna dan memecahkan suatu masalah.
- 4) Dengan menggunakan Bahasa Jawa diharapkan peserta didik mampu memiliki sikap positif dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

#### 4. Materi Aksara Jawa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Aksara artinya sistem tanda huruf yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Sedangkan Jawa artinya adalah nama pulau di Indonesia yang mempunyai bahasa yang khas dan budaya berupa adat istiadat.<sup>36</sup> Pengertian Aksara Jawa adalah bentuk huruf yang digunakan dalam penulisan Bahasa Jawa.

Aksara Jawa berasal dari kata Aksara dan Jawa. Aksara Jawa dasar memiliki jumlah huruf sebanyak dua puluh yang dinamakan dengan Aksara Jawa Legena. Berasal dari kata *denta* yang berarti gigi dan *wyanjana* berarti aksara, yang kemudian dinamakan Aksara Legena *Dentawyanjana*. Jadi, arti dari aksara *dentawyanjana* adalah Aksara Gigi. Tetapi pada umumnya dinamakan Aksara Carakan. Jumlah aksara Jawa yaitu dua puluh huruf dengan urutan Aksara Jawa dimulai dari aksara *Ha* sampai dengan *Nga*.<sup>37</sup>

Dalam Bahasa Jawa kuno "*Legena*" berarti tanpa busana. Aksara Jawa Legena merupakan aksara yang masih asli atau belum memakai

<sup>36</sup>KBBI, Kamus versi online dan daring di akses pada tanggal 7 November 2019.

<sup>37</sup> S. Padmosoekotjo, *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*, (Surabaya: PT. Citra Jaya Murti, 1992), 17.

*sandhangan*. Berbeda dengan huruf latin yang biasanya digunakan sebagai bahasa komunikasi secara lisan maupun tertulis, aksara Jawa merupakan abjad atau huruf Jawa yang sifatnya silabik yang mampu berbunyi meskipun abjadnya berdiri sendiri. Sedangkan abjad latin menggunakan vokal sebagai pembantu bunyi.



Gambar 2. 2 Aksara Jawa<sup>38</sup>

Aksara Legena yang berjumlah dua puluh huruf dalam cara penulisannya tidak menggunakan spasi sehingga dalam penulisan *pasangan* aksara Jawa dapat memperjelas *kluster* kata. Setiap aksara Jawa dasar memiliki *pasangan* masing-masing, yang berfungsi sebagai penghubung suku kata tertutup konsonan dengan suku kata selanjutnya, kecuali suku kata yang tertutup *layar*, *cecak* dan *wignyan*.<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Tsulusi Nurul Mudzamainnah, *Tutur Basa Piwulang Basa Jawa*, (Jawa Timur: Harapan Mulia, 2022) 33.

<sup>39</sup> Yayasan Pustaka Nusantara, *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*, (Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara, 2002), 5.

Aksara Jawa adalah satu turunan aksara *Brahmi* yang asalnya dari tanah *Hindusthan* yang kemudia berkembang di Pulau Jawa dan juga termasuk perkembangan modern dari *aksara Kawi*. Bentuk dari aksara Jawa antara lain, Carakan, aksara Murda, aksara Rekan, aksara pasangan, Sandhangan, aksara Swara, dan angka Jawa.<sup>40</sup>

Aksara Jawa adalah salah satu peninggalan yang masih dilestarikan sampai saat ini dengan cara mengajarkan aksara Jawa pada generasi muda atau generasi yang akan datang. Bagi masyarakat Jawa aksara Jawa memiliki makna tersendiri. Pelestarian aksara Jawa kepada genarasi muda disampaikan melalui pembelajaran di sekolah mulai tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Tujuan dari pengajaran tersebut adalah untuk mempertahankan keberadaan aksara Jawa pada generasi yang akan datang.<sup>41</sup>

Aksara Jawa yang lebih dikenal dengan carakan atau *Hanacaraka* yang merupakan bentuk warisan nenek moyang dan budaya bangsa Indonesia yang harganya tak ternilai. Unicode, lembaga di bawah naungan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan perserikatan Bangsa-Bangsa secara resmi telah mengakui aksara Jawa bersama dengan penetapan batik sebagai warisan budaya Indonesia.

---

<sup>40</sup>Djati Prihantono, *Sejarah Aksara Jawa*, (Yogyakarta: Javalitera, 2017), 11.

<sup>41</sup> Windri Maryana, Laili Rahmawati, & Krisma Anugra Malaya, "Penggunaan Permianan Puzzle Carakan dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7, no 1 (Juli, 2021): 183.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti metode pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan yang dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat dan menghasilkan produk tertentu, serta untuk menguji kelayakan produk tersebut.<sup>42</sup>

Model penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model penelitian tersebut dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE karena model tersebut biasanya digunakan dalam metode pengembangan. Penelitian pengembangan atau biasa disebut R&D adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan sekolah.<sup>43</sup> Definisi menurut Borg and Gall yaitu penelitian pengembangan adalah sebagai proses untuk memvalidasi dan mengembangkan produk pendidikan.<sup>44</sup> Proses ini disebut sebagai siklus R&D. Prosedur tersebut terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan, pengajuan dalam

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

<sup>43</sup> L. R. Gay, *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. Second edition (New York: Macmillan Publishing Compan, 1991).

<sup>44</sup> Borg and Gall, *Educational Research, An Introduction* (New York and London: Longman Inc, 1983).

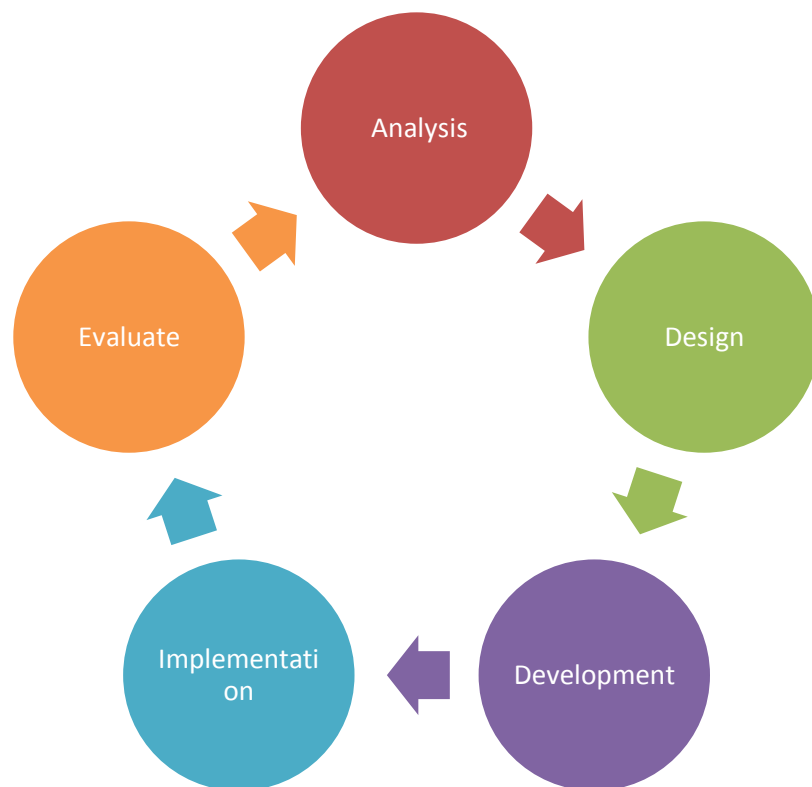
pengaturan di mana akan digunakan akhirnya, serta merevisi untuk diperbaiki kekurangan yang ada di dalam tahap pengujian.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Langkah-langkah pengembangan media permainan papan susun Aksara Jawa ini memakai prosedur Model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu yang pertama *Analysis* (Analisis) yang digunakan untuk menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran dengan cara menganalisis kebutuhan serta batasan materi pembelajaran. Tahap kedua yaitu *Design* (Perancangan) yang digunakan untuk menyiapkan instrument produk pengembangan yang akan dibutuhkan. Tahap ketiga adalah *Development* yang artinya Pengembangan. Tahap Pengembangan digunakan untuk menghasilkan dan merevisi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Keempat adalah tahap *Implementation* atau Implementasi yang digunakan guna menguji coba produk di dalam proses pembelajaran. Tahap yang terakhir adalah tahap *Evaluate* atau Evaluasi yang digunakan untuk menakar pendapatan pengembangan suatu produk.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009).



**Gambar 3. 1. Bagan Model Penelitian ADDIE**

Agar lebih memahami tahapan langkah-langkah pengembangan model ADDIE secara rinci, di bawah ini adalah tahapan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Langkah 1 : *Analysis* (Analisis)

Tujuan dari tahap analisis ini adalah mengenali peluang penyebab sebuah ketidak seimbangan kinerja pembelajaran. Pendidik harus mampu menentukan arahan yang akan menutupi kekosongan dan menawarkan strategi untuk menutupi ketidak seimbangan dalam kemampuan melalui bukti pengalaman. Hal ini bertujuan untuk memenuhi tahapan analisis



tersebut yang berkaitan tentang kesanggupan sebagai keberhasilan proses pembelajaran.<sup>46</sup> Kegiatan dalam tahapan ini terdiri dari:

- a. Pra perencanaan: memikirkan produk baru yang akan dikembangkan seperti, model, metode, media dan bahan ajar.
- b. Mengenali produk yang seimbang dengan umpan peserta didik, tujuan pembelajaran, mengenali materi pembelajaran, serta mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyajian dalam proses pembelajaran. tujuan belajar, mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

Dalam tahap analisis ini yaitu melakukan analisis permasalahan dalam pembelajaran misalnya tidak adanya pemakaian media pembelajaran pada materi Aksara Jawa dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik peserta didik sehingga peserta didik kurang bersemangat dan mudah bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran kelas III di MITarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi. Kegiatan pengamatan dan wawancara di MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi ini untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berupa papan susun belum digunakan pada proses pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Proses pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan media buku.

---

<sup>46</sup> Fitria Hidayat, Muhamad Nizar, *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, no. 1 (2021): 32.

## 2. Langkah 2 : *Design* (Desain)

Pada tahapan desain ini langkah pertama yang harus dilakukan adalah peneliti membuat desain media pembelajaran papan susun aksara Jawa. Setelah menganalisis permasalahan dan kebutuhan peserta di MI Tarbiyatus Sibyan, kemudian langkah yang dilakukan yaitu membahas produk media yang sesuai dan cocok dengan permasalahan yang ada di MI Tarbiyatus Sibyan dengan cara membuat desain media pembelajaran papan susun aksara Jawa. Bahan yang digunakan seperti papan triplek, pewarna kayu, lem, kertas buffalo, tusuk sate, sedotan, dan alat yang diperlukan lainnya.

## 3. Langkah 3 : *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan tahapan ini adalah pembuatan produk.

Jika produk pembelajaran sudah siap langkah selanjutnya adalah meminta validasi kepada validator kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Setelah itu dalam tahap konsultasi dilanjutkan dengan melakukan revisi maupun saran dari validator guna memperoleh hasil yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi kemudian di analisis dan diajukan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti tersebut.

## 4. Langkah 4 : *Implement* (Implementasi)

Tahap implementasi ini merupakan tahap yang nyata pada model penelitian R&D model ADDIE. Implementasi dilakukan dengan cara terbatas yaitu dengan melakukan pelaksanaan pada produk media

permainan papan susun aksara Jawa dua puluh huruf. Tujuan dari tahap ini untuk melihat kemampuan peserta didik pada saat mengenal huruf Aksara Jawa menggunakan media permainan papan susun aksara Jawa.

#### 5. Langkah 5 : Evaluate (Evaluasi)

Tahapan evaluasi adalah sebuah proses tahapan yang dilaksanakan untuk memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran.<sup>47</sup> Tahap evaluasi bertujuan untuk melakukan evaluasi dalam sistem pembelajaran apakah sistem tersebut sudah sesuai atau tidak dengan pengembangan yang diharapkan.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan agar memperoleh data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan bukti kevalidan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba produk yang digunakan yaitu media permainan papan susun Aksara Jawa dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Selain itu, agar menerima kritik dan saran yang kemudian digunakan sebagai bahan revisi produk yang dikembangkan oleh peneliti.

### D. Desain Uji Coba

Pada tingkat kelayakan media permainan papan susun aksara Jawa Desain uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media permainan papan susun Aksara Jawa. Hasil uji coba ini yang kemudian akan

---

<sup>47</sup>Anita Trisiana dan Wartoyo, "Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan Melalui Addie Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Alamet Riyadi Surakarta,"no. 1 (2016): 1-19.

menghasilkan kelayakan media pembelajaran bagi peserta didik. Uji coba produk antara lain yaitu :

1. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media penelitian ini adalah orang yang ahli dan memiliki pengalaman mendesain media. Peneliti melakukan konsultasi dengan validasi ahli media dengan dosen ahli media.

b. Ahli Materi

Dalam penelitian ini peneliti akan berkonsultasi dengan validasi ahli materi kepada dosen ahli materi khususnya mata kuliah bahasa Jawa.

c. Pendidik

Pendidik dalam penelitian ini yaitu wali kelas III atau guru pelajaran bahasa Jawa MI Tarbiyatus Sibyan Srono yang sudah memiliki pengalaman mengajar materi yang akan diteliti.

d. Peserta Didik

Dalam penelitian ini peserta didik yang bersangkutan adalah kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi yang berjumlah 17 siswa, 10 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Pemilihan peserta didik tersebut karena materi pembelajaran berkaitan dengan materi yang akan diteliti dan didasarkan pada hasil observasi dan wawancara.

## 2. Jenis Data

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan jenis data R&D.

### a. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui proses menggunakan teknik analisis. Data kualitatif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu data yang didapat dari hasil wawancara terhadap wali kelas III, hasil data observasi, dan kritik maupun saran yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

### b. Data kuantitatif

Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah mengembangkan model matematis. Data kuantitatif dihasilkan berdasarkan instrumen validasi oleh validator ahli materi dan ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

## 3. Instrumen Pengumpulan Data

### a. Observasi

Observasi dalam penelitian ini yaitu mengamati secara langsung dan mencatat hasil secara sistematis. Peneliti mengamati dan mencatat hasil kegiatan maupun keadaan yang terjadi selama proses penelitian yang berlangsung di MI Tarbiyatus Sibyan pada peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi yang berjumlah 17 siswa, 10 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup>Observasi di MI Tarbiyatus Sibyan, 04 Januari 2023.

#### b. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui fakta maupun pendapat mengenai permasalahan terhadap kemampuan mengenal aksara Jawa. Penelitian ini melakukan wawancara kepada wali kelas III. Kegiatan wawancara selanjutnya dilakukan oleh peneliti saat uji coba produk. Pertanyaan wawancara tersebut antara lain:

- 1) Proses pembelajaran Bahasa Jawa
- 2) Kendala dalam mengajar Bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa pada Wulangan 7
- 3) Sumber belajar yang digunakan
- 4) Metode yang digunakan
- 5) Media yang digunakan.<sup>49</sup>

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa gambar, video, dan data yang diambil ketika penelitian berlangsung. Hal ini bertujuan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian di lapangan.

#### b. Angket

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual maupun kelompok untuk mendapatkan informasi tertentu oleh ahli media, ahli materi, guru kelas III dan siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Angket digunakan untuk mengambil data validasi.

---

<sup>49</sup> Risti Maulidiya, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 04 Januari 2023.

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>50</sup> Sedangkan menurut Moleong analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.<sup>51</sup>

Setelah data uji coba berhasil didapatkan, kemudian dilakukan pengolahan data. Pengolahan data hasil uji coba dianalisis menggunakan rumus presentase. Subjek uji coba produk terdiri dari pada uji perseorangan terdiri dari dua validator yaitu ahli media dan ahli materi, sedangkan subyek uji coba pada uji kelompok kecil yaitu peserta didik kelas III. Data yang diperoleh yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan dan data kualitatif berupa tanggapan dan saran yang dituangkan dalam angket serta wawancara terhadap siswa dan guru. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk pengembangan yang dibuat.

---

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

<sup>51</sup>Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).



Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan angket.

Data yang akan dianalisis dari penelitian ini yaitu dari subyek uji coba (peserta didik). Data tersebut akan diolah menggunakan teknik analisis deskriptif persentase, yaitu cara yang digunakan untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif terdiri dari analisis data ahli media, data ahli materi dan data uji coba awal (peserta didik).

a. Analisis Lembar Validasi

Hasil data dari lembar validasi yang dilakukan oleh para ahli kemudian dianalisis untuk diketahui tingkat kelayakanannya. Angket kelayakan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif yang dihitung dalam bentuk distribusi skor-skor dan persentase setiap instrument. Rumus yang digunakan sebagai berikut:<sup>52</sup>

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor (X)}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

Penyimpulan kelayakan media diidentifikasi dengan nilai persentase skor. Semakin tinggi persentase skor pada analisis data maka semakin tinggi tingkat kelayakan media pembelajaran papan susun aksara Jawa. Adapun kriteria hasil penilaian validator dan subjek uji coba tersajikan dalam tabel berikut.

<sup>52</sup>Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta, Rineka Cipta), 2015.

**Tabel 3. 1 Skala Interpretasi Kelayakan Media Permainan Papan Susun Aksara Jawa<sup>53</sup>**

Skor	Kriteria	Presentase	Konversi
1	Tidak Setuju	$25\% < x \leq 43,75\%$	Tidak Layak
2	Kurang Setuju	$43.75\% < x \leq 62,5\%$	Kurang Layak
3	Setuju	$62,5\% < x \leq 81,25\%$	Layak
4	Sangat Setuju	$82,5\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

b. Analisis Data Kuesioner Penilaian Siswa

Hasil kuesioner penilaian siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap produk media diinterpretasikan berdasarkan total persentase yang diperoleh dengan mengacu pada Tabel 3. 2. Rumus persentase data adalah:<sup>54</sup>

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

**Tabel 3. 2 Kriteria Interpretasi Kuesioner Tanggapan Siswa<sup>55</sup>**

Skor	Kriteria	Presentase	Konversi
1	Tidak Setuju	$25\% < x \leq 43,75\%$	Tidak Layak
2	Kurang Setuju	$43.75\% < x \leq 62,5\%$	Kurang Layak
3	Setuju	$62,5\% < x \leq 81,25\%$	Layak
4	Sangat Setuju	$82,5\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

<sup>53</sup>Susanna Noviana Nababan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Untuk Mengetahui Konsep Ketrampilan Berpikir Kreatif dan Manajeral Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2019)

<sup>54</sup>Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta, Rineka Cipta), 2015.

<sup>55</sup>Susanna Noviana Nababan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Untuk Mengetahui Konsep Ketrampilan Berpikir Kreatif dan Manajeral Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2019).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah

##### 1. Visi

Adapun visi Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan Kecamatan Srono Banyuwangi setelah di review bersama tim pengembang kurikulum adalah sebagai berikut : “terwujudnya peserta didik yang berakhlaqul karimah, berprestasi, dan berbudaya peduli lingkungan ”

Adapun indikator visi adalah sebagai berikut :

- a. Madrasah memiliki guru, staf dan siswa yang berakhlaqul karimah seperti:
  - 1) Rasa kejujuran yang tinggi baik dalam perkataan maupun perbuatan.
  - 2) Sopan santun, serta ramah baik dalam perkataan maupun perbuatan.
  - 3) Senyum, sapa, serta salam kepada warga madrasah dan masyarakat.
- b. Madrasah yang memiliki guru, staf dan siswa yang disiplin baik dalam tugas maupun menghargai waktu.
- c. Madrasah memiliki guru, staf dan siswa yang berprestasi dalam bidang akademik maupun non-akademik.
- d. Madrasah yang memiliki guru, staf, dan siswa yang kreatif dan inovatif dengan mencoba hal hal yang baru dan menerapkan dalam kegiatan belajar mengajar yang memunculkan ide-ide baru sehingga mendorong untuk kemajuan madrasah.

e. Madrasah yang memiliki guru, staf, dan siswa yang memiliki budaya peduli terhadap lingkungan:

- 1) Berbudaya hidup bersih di madrasah maupun di masyarakat.
- 2) Cinta alam dan kasih sayang terhadap lingkungan.
- 3) Menciptakan suasana asri dan nyaman dalam belajar di lingkungan madrasah.

## 2. Misi

Sesuai dengan Visi madrasah yang telah dicanangkan maka misi Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan Srono adalah sebagai berikut :

- a. Membiasakan sikap beriman dan bertaqwa terhadap Allah SWT dan berakhlaqul karimah.
- b. Menumbuhkan kembangkan semangat mandiri, disiplin, tanggung jawab, jujur, dan mampu memecahkan masalah.
- c. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi
- d. Mengembangkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di semua bidang Ilmu Pengetahuan.
- e. Menjadikan madrasah yang bersih, indah, tertib, sejuk, asri dan menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan.

3. Program Unggulan Madrasah : Madrasah Hijau

## 4. Identitas Madrasah

a. Nama Madrasah : MADRASAH IBTIDAIYAH

“TARBIYATUS SIBYAN”

b. Nomor Statistik Madrasah : 111235100046

c. NPSN : 60716037

d. Alamat Lengkap Madrasah

- 1) Jalan/Desa/Kelurahan : Dsn. Sumberjo Ds. Kepundungan
- 2) Kecamatan : Srono
- 3) Kabupaten : Banyuwangi
- 4) Nomor Telepon :
- 5) Status Madrasah/Terakreditasi: A
- 6) Waktu Belajar : Pagi
- 7) Tahun Berdiri : 1963

5. Profil/Karakteristik MI Tarbiyatus Sibyan

MI Tarbiyatus Sibyan adalah sekolah umum yang berciri khas agama Islam yang terbuka bagi siswa dengan berbagai latar belakang. Madrasah meyakini bahwa lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif dapat mendukung berkembangnya pengetahuan, mengasah keterampilan, serta membentuk sikap belajar yang baik dari siswa. Lingkungan Madrasah dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar dan laboratorium sosialisasi. Madrasah merancang fasilitas belajar siswa yang dapat mendukung perkembangan belajar siswa, dikelompokkan sesuai tingkat/fasenya. Dengan pertimbangan kemiripan karakteristik siswa sehingga memudahkan guru dalam mengelola dalam menyediakan fasilitas serta kegiatan pembelajaran. Area permainan dan area sosialisasi siswa dikondisikan sesuai kelompok kelas. Ragam dan tingkat kesulitan

permainan dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan motorik dan sosialisasi siswa. Pendampingan aktif dari guru-guru dilakukan saat siswa berinteraksi untuk memastikan proses sosialisasi siswa berjalan sesuai yang diharapkan.

MI Tarbiyatus Sibyan meyakini bahwa lingkungan madrasah yang nyaman akan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Untuk mewujudkan hal tersebut, madrasah melalui program Madrasah Hijau berusaha menciptakan lingkungan sekolah yang asri, nyaman, sejuk dan rindang guna mendukung kenyamanan proses pembelajaran. Lingkungan sekolah memiliki beragam tanaman mulai dari tanaman buah, hias, dan apotek hidup yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa.

#### 6. Konteks Sosial Budaya dan Lingkungan

MI Tarbiyatus Sibyan berada di lingkungan budaya Agama yang beraneka ragam. Hal ini menambah referensi Madrasah untuk memperkaya siswa akan budaya di lingkungan terdekatnya. Keberadaan RA Tarbiyatus Sibyan yang satu lokasi dengan MI Tarbiyatus Sibyan menjadi potensi lain yang bisa dimanfaatkan Madrasah untuk menambah wawasan siswa MI Tarbiyatus Sibyan. Keberagaman daerah asal dan profesi orang tua siswa pun memberikan dukungan terhadap proses belajar mengajar.

MI Tarbiyatus Sibyan merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama. Adapun lokasi MI Tarbiyatus Sibyan terletak ada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI Tarbiyatus Sibyan ini dibangun dengan

pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar.

Adapun batas - batas dari lokasi MI Tarbiyatus Sibyan adalah sebelah utara berbatasan dengan jalan paving, sebelah barat berbatasan dengan Masjid sebelah selatan dan timur berbatasan dengan jalan. Adapun letak atau posisi MI Tarbiyatus Sibyan dilihat dari titik koordinatnya adalah sebagai berikut:

(-8. 3842775,114. 2316396,184)



**Gambar 4. 1. Letak posisi MI Tarbiyatus Sibyan**

## 7. Karakteristik Tenaga Pendidik dan Kependidikan

MI Tarbiyatus Sibyan memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda, budaya, sosial ekonomi, dan pendidikan. Beberapa diantara mereka memiliki berbagai keterampilan, diantaranya bermusik, menyanyi, drama, juru ceramah, berbahasa Inggris, olah raga, pidato, tahfidz dan seni. Madrasah memfasilitasi pengembangan potensi dan bakat guru dan staf untuk



mendukung kualitas pendidikan. Berikut jumlah pendidik dan tenaga kependidikan.

- a. Guru PNS : 1
- b. Sertifikasi : 6
- c. Non Sertifikasi : 3
- d. Staf Madrasah : 1

**Tabel 4. 1 Data Guru**

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
					Ada	Tidak
1	Noor Subhan, S. Pd	S1	Guru Kelas	GTJ	√	
2	Nanik, S. Pd	S1	Guru Kelas II	GTJ	√	
3	Yahmin, S. Pd	S1	Guru Kelas	GTJ	√	
4	Imam Muslih, S. Pd	S1	Guru PAI	GTJ	√	
5	Guntur Hariyanto, S. Pd	S1	Guru Kelas IV	GTJ	√	
6	Umi Kulsum, S. Pd	S1	Kepala Madrasah	PNS	√	
7	Mohammad Aminulloh, S. Pd	S1	Guru Kelas VI	GTJ		√
8	Abidatillah, S. Pd	S1	Guru Kelas I	GTJ		√
9	Risti Maulidiya, S. Pd	S1	Guru Kelas III	GTJ		√
10	Siti Asiyah, S. Pd	S1	Guru kelas		√	
11	Triska Dwi Susanti, S. Pd		Staff			

#### 8. Karakteristik Siswa

Setiap anak adalah unik. Mereka memiliki kemampuan dan

pengalaman belajar yang tidak sama. Sebagian siswa memiliki potensi di area akademik, namun tidak sedikit juga siswa yang masih perlu dikembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka.

Siswa memiliki potensi dan minat yang berbeda. Sebagian siswa memiliki minat di bidang seni, olahraga, matematika dan sains. Sekolah memfasilitasi kebutuhan mereka dengan menyiapkan program pengembangan potensi dan minat mereka.

Madrasah pun menerima siswa berkebutuhan khusus setelah melalui analisis secara komprehensif oleh ahli untuk mengidentifikasi kebutuhan belajarmereka. Sekolah merancang program khusus agar mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai potensinya.

Keberagaman siswa memperkaya laboratorium sosialisasi di MI Tarbiyatus Sibyan. Kondisi ini diharapkan akan meningkatkan keterampilan bersosialisasi, toleransi, rasa syukur, keterampilan emosi, komunikasi, dan memecahkan masalah yang mereka temui dalam perjalanan belajar mereka sehari-hari.

Madrasah memiliki kewajiban untuk mengembangkan siswa secara seimbang. Dengan demikian, program yang dirancang memperhatikan empat ranah (sosial, emosional, intelektual, fisik) dengan ranah spiritual sebagai payung besar. Berikut jumlah peserta didik MI Tarbiyatus Sibyan:

**Tabel 4. 2 Data Peserta Didik**

NO	KELAS	JUMLAH MURID/SISWA		
		L	P	JUMLAH
1.	1	9	10	19
2.	2	11	13	23
3.	3	7	10	17
4.	4	10	4	14
5.	5	11	10	21
6.	6	7	8	17
<b>JUMLAH</b>		55	55	111

**Tabel 4. 3 Data Peserta Didik 3 Tahun Terakhir**

No	Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa		
		L	P	Jumlah
1.	2020/2021	53	57	110
2.	2021/2022	63	49	112
3.	2022/2023	57	56	113

**B. Penyajian Data Uji Coba**

Pada tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli Media, ahli Materi, ahli Pembelajaran, dan peserta didik dengan melakukan uji coba secara bertahap. Berikut penyajian hasil data uji coba pada produk media pembelajaran permainan papan susun aksara Jawa.

**1. Penyajian Produk hasil Pengembangan**

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran permainan papan susun aksara Jawa sesuai dengan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

a. Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan dengan beberapa analisis, yaitu:

1) Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dan materi mata pelajaran bahasa Jawa kelas III semester genap yaitu tentang aksara Jawa dalam satu Kompetensi Dasar (KD) yaitu mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena dan menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah. Oleh karena itu dapat dikembangkan Indikator pembelajaran yang sesuai dengan materi aksara Jawa tersebut yaitu:

**Tabel 4. 4 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3. 7	Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena	3. 7. 1 Memahami informasi tentang aksara Jawa (C2) 3. 7. 2 Menentukan bentuk aksara Jawa (C3)
4. 7	Menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah	4. 7. 1 Menulis kembali huruf aksara Jawa (C2)

Berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator tersebut kemudian media pembelajaran permainan papan susun aksara Jawa disesuaikan dengan proses pembelajaran.

2) Analisis Kebutuhan

Salah satu tujuan analisis kebutuhan yaitu untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu untuk mencapai

tujuan pembelajaran, guna memenuhi kebutuhan pendidik maupun peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan Guru kelas III yaitu pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa, peserta didik memiliki kendala dalam pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan peserta didik kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran media yang digunakan yaitu media pembelajaran permainan papan susun aksara Jawa. Pembelajaran menggunakan media papan susun aksara Jawa ini akan, proses pembelajaran yang menarik peserta didik dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan mudah mengingat bentuk-bentuk aksara Jawa.

b. Perancangan (*Design*)

Perancangan media pembelajaran permainan papan susun aksara Jawa tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain:

1) Memberi nama media

Media permainan papan susun aksara Jawa ini diambil dari kesesuaian materi pembelajaran bahasa Jawa khususnya aksara Jawa. Media ini juga dibuat berdasarkan fungsi dan tujuannya yaitu memudahkan peserta didik dalam mempelajari aksara Jawa.

## 2) Menyesuaikan materi dengan media

Penyesuaian materi didasarkan analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik. Kemudian dilakukan penyesuaian materi dengan media papan susun aksara Jawa yang akan dipraktikkan. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

## 3) Menyusun kerangka media permainan papan susun aksara Jawa

Penyusunan media permainan aksara Jawa berdasarkan materi pada buku muatan lokal bahasa Jawa kelas III wulangan 7 materi aksara Jawa. Pembuatan media permainan papan susun aksara Jawa menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemui di sekitar lingkungan dan tidak membutuhkan biaya mahal.

Setelah bahan-bahan yang akan digunakan sudah terkumpul, selanjutnya menyusun produk media permainan papan susun aksara Jawa. Langkah pembuatan media permainan papan susun aksara Jawa yaitu siapkan papan triplek dengan ukuran, agar lebih menarik triplek diberi cat pewarna atau pilox, gunting huruf aksara Jawa dan aksara latin yang sudah di cetak dan sudah dilaminasi agar tidak mudah luntur jika terkena air, siapkan tusuk sate dan potong menjadi dua bagian, gunting sedotan besar sesuai ukuran tusuk sate yang sudah dipotong menjadi dua, lalu tempelkan aksara latin yang sudah digunting pada tusuk sate menggunakan lem, tempelkan sedotan di atas papan triplek

sesuai dengan banyak huruf aksara Jawa untuk tempat menaruh aksara latin yang sudah di lem dengan tusuk sate tersebut. Tempelkan judul media dan huruf aksara Jawa pada papan triplek satu persatu sesuai urutan di atas sedotan yang sudah ditempel di papan triplek tersebut, media permainan papan susun aksara Jawa siap digunakan.

c. Pengembangan (Development)

Beberapa tahapan pembuatan media permainan papan susun aksara antara:

1) Bentuk media

Media permainan papan susun aksara Jawa merupakan media yang berbentuk papan yang terdiri dari susunan huruf aksara Jawa. Pembuatan media tersebut berasal dari barang yang dapat

didaur ulang yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran untuk membantu proses belajar peserta didik. Media permainan papan susun kemudian di konsultasikan ke beberapa validator ahli media, ahli materi, guru kelas, dan dosen pembimbing. Setelah mendapatkan hasil dari ahli validator kemudian dilakukan revisi produk yang selanjutnya dilakukan uji coba dengan peserta didik.

2) Komponen-komponen media permainan papan susun aksara Jawa

a) Bahan dan langkah pembuatan media permainan papan susun aksara Jawa



Pembuatan media permainan papan susun aksara Jawa disesuaikan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Media permainan papan susun aksara Jawa ini terbuat dari papan triplek yang sudah tidak terpakai dilengkapi dengan potongan huruf aksara Jawa yang di cetak pada kertas buffalo. Bahan-bahan untuk membuat media permainan papan susun aksara Jawa yaitu papan triplek, kertas buffalo, sedotan, tusuk sate, cat pewarna atau pilox, lem.



**Gambar 4. 2 Bahan Pembuatan Media Papan Susun**

Bahan-bahan tersebut merupakan bahan yang digunakan untuk membuat media media pembelajaran papan susun aksara Jawa. Jika tidak menemukan salah satu dari bahan tersebut bisa diganti menggunakan bahan lain yang hampir sama.

b) Langkah-langkah penggunaan media permainan papan susun aksara Jawa yaitu, bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, kelompok terdiri dari dua orang, setiap kelompok diberikan soal yang terdiri dari dua kata latin yang nantinya dicocokkan dengan aksara Jawa yang ada di papan susun tersebut, setiap kelompok maju ke depan untuk mencocokkan soal dengan aksara Jawa yang ada di papan triplek, masukkan potongan huruf latin ke dalam sedotan sesuai jawaban aksara Jawa yang cocok.

c) Manfaat media permainan papan susun aksara Jawa. Beberapa manfaat media yaitu media permainan papan susun aksara Jawa dirancang agar membantu memudahkan penyampaian informasi

dari guru kepada siswa dan sebagai sarana pembantu pembelajaran materi, membantu siswa mengenal aksara Jawa dengan baik dan menyenangkan sehingga dipahami oleh siswa, media papan susun aksara Jawa merangsang motorik siswa untuk berkembang, dengan menggunakan media papan susun siswa akan aktif dalam menyusun dan membuat siswa memahami aksara Jawa setiap hurufnya.

#### d. Implementasi (Implementation)

Setelah mendapat persetujuan pembimbing dan hasil validasi dari validator ahli yang dilakukan implementasi pada tanggal 20 Maret 2023, sebelumnya media permainan papan susun aksara Jawa

diimplementasikan pada peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi. Adapun proses sebelum melakukan implementasi beberapa tahapan yang harus dipersiapkan untuk proses pembelajaran antara lain:

- 1) Meminta perizinan sekolah untuk melakukan penelitian di kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi.
- 2) Menyampaikan tujuan kepada guru atau wali kelas III.
- 3) Memberitahukan rencana pembelajaran yang akan dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Jawa.
- 4) Studi lapangan respon peserta didik tentang pembelajaran bahasa Jawa dengan kegiatan praktikum menggunakan media pembelajaran.
- 5) Membuat lembar angket peserta didik untuk mengetahui hasil dari penilaian peserta didik tentang pembelajaran menggunakan media permainan papan susun aksara Jawa.
- 6) Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebelum proses pembelajaran dimulai.

Kegiatan implementasi pada proses pembelajaran dimulai dengan rencana pembelajaran yang akan dilakukan. Peserta didik dikenalkan terlebih dahulu media pembelajaran permainan papan susun aksara Jawa yang akan digunakan. Di bawah ini adalah proses pengenalan media kepada peserta didik:



**Gambar 4. 3 Pengenalan Media Papan Susun Aksara Jawa**

Dalam proses implementasi diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada proses pembelajaran. Pendidik mengenalkan nama media, proses pembuatan media, bahan dan alat yang dibutuhkan, maupun manfaat media permainan papan susun aksara Jawa tersebut. Berikut gambar 3. 4 dan 3. 5 proses studi lapang pendidik kepada peserta didik:



**Gambar 4. 4 Studi Lapang Respon Peserta Didik**

Selanjutnya peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 2-3 orang. Setelah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing peserta didik melakukan praktik penggunaan media permainan papan susun aksara Jawa. Setiap diberi soal latin untuk diartikan ke dalam aksara Jawa pada papan. Kelompok maju ke depan untuk mencocokkan kata yang ada dalam soal. Peserta didik harus mencocokkan kata yang sesuai dengan aksara Jawa di papan dengan sesuai. Berikut gambar praktik menggunakan media permainan papan susun aksara Jawa.



**Gambar 4. 5 Penggunaan Media Permainan Papan Susun Aksara Jawa**

e. Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan hasil uji coba kelas III pada peserta didik MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. Respon tersebut menunjukkan respon positif pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan papan susun aksara Jawa.

Hasil tersebut memperoleh masukan maupun saran yang diperoleh dari pendidik dan peserta didik. Masukan tersebut digunakan sebagai perbaikan media yang dikembangkan. Media permainan papan susun aksara Jawa mendapatkan respon positif karena pada ketertarikan peserta didik dengan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

## 2. Data Uji Coba Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Pembelajaran

Tahap validitas adalah tahap untuk memvalidasi media permainan papan susun Aksara Jawayang dilakukan oleh para ahli validator. Tujuan dari tahap ini untuk mendapatkan kritik dan saran oleh para validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebagai bahan evaluasi untuk merevisi produk yang dikembangkan tersebut.

Tahap validasi ahli menggunakan instrumen penelitian yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Berikut adalah daftar validator media permainan papan susun aksara Jawa:

**Table 4. 5 Daftar Nama Validator**

No	Nama	Validator	Keterangan
1	Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I	Media	Dosen PGMI
2	Fajar Surya Utama, S. Pd, M. Pd	Materi	Dosen PGMI
3	Risti Maulidiya	Pembelajaran	Wali Kelas III

Validator media permainan papan susun aksara Jawa dipilih sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh para ahli. Validator ahli media dan ahli materi berperan sebagai dosen ahli pada bidangnya dan untuk validator pembelajaran merupakan pendidik mata pelajaran bahasa Jawa sekaligus wali kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi.

### C. Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang bertujuan untuk menjelaskan data uji coba yang telah dilakukan kepada validator. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai data hasil uji coba sebagai dasar dalam melakukan dalam merevisi produk adalah sebagai berikut:

#### 1. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media

Uji coba media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yaitu Bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2023. Terdapat 8 aspek penilaian validasi media dengan perhitungan sebagai berikut:

**Table 4. 6 Data Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran	3	4	75%
2	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami isi papan susun	3	4	75%
3	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran	4	4	100%
4	Pemberian motivasi	3	4	100%
5	Uraian penyajian data materi pembelajaran	4	4	100%
	Sistematika materi pembelajaran	4	4	100%
7	Mengenai kelengkapan informasi	4	4	100%
8	Media awet, menarik, dan tidak mudah rusak	3	4	75%
<b>Jumlah</b>		28	32	
<b>Presentase</b>				87,5%

Hasil pada tabel diatas adalah hasil perhitungan pengisian angket dari uji validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media. Nilai maksimal dari hasil validasi tersebut 32, sedangkan hasil yang diperoleh



dari validator adalah 28. Maka hasil presentase yang diperoleh pada uji validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah 87,5% dengan keterangan layak tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilakukan untuk mengetahui hasil dari keseluruhan tiap aspek sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor (X)}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{28}{32} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$  : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum xi$  : Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100%: Konstanta

Hasil tersebut memperoleh skor 28 yang diperoleh dari hasil perhitungan jumlah nilai keseluruhan dari nilai ideal semua aspek. Hasil penilaian tersebut dapat diketahui total presentase yang diperoleh yaitu 87,5%. Berdasarkan kriteria presentase kelayakan maka media permainan papan susun aksara Jawa valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

## 2. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Materi

Uji coba media dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Bapak Fajar Surya Utama, S. Pd, M. Pd. Validasi ahli materi tersebut dilakukan pada tanggal 23 Februari 2023. Terdapat tujuh aspek penyesuaian materi tentang aksara Jawa dengan media permainan papan susun aksara Jawa. Tabel perhitungannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 7 Data Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Kesesuaian dengan silabus	4	4	100%
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4	4	100%
3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	4	4	100%
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa	4	4	100%
5	Kesesuaian manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa	3	4	75%
6	Kemudahan dalam memahami pembelajaran	3	4	75%
7	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran	4	4	100%
<b>Jumlah</b>		26	32	
<b>Presentase</b>				81,25%

Perhitungan tabel di atas, pengisian angket dari uji validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi nilai maksimal dari tujuh indikator adalah 32, maka hasil yang diperoleh dari uji coba validasi oleh ahli materi adalah 81,25% dengan keterangan layak dan tidak perlu revisi.

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilakukan perhitungan untuk mengetahui hasil dari keseluruhan aspek, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor (X)}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{26}{32} \times 100\% \\ &= 81,25\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$  : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum xi$  : Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Skor 26 diperoleh dari perhitungan jumlah skor yang diberikan oleh ahli validator ahli materi. Sedangkan skor 32 diperoleh dari perhitungan jumlah nilai keseluruhan dari nilai ideal semua aspek. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat diketahui total presentase yang diperoleh yaitu 81,25%. Berdasarkan kriteria presentase kelayakan maka materi pembelajaran aksara Jawa sudah sesuai dengan media yang dikembangkan tersebut dan layak digunakan tidak perlu direvisi.

### 3. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Pembelajaran

Dalam uji coba ahli pembelajaran dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahasa Jawa di MI Tarbiyatus Sibyan yaitu ibu Risti Maulidiya, S. Pd. Validasi ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 18 Maret 2023. Terdiri dari 10 aspek penilaian pembelajaran dengan menggunakan media permianan papan susun aksara Jawa. Di bawah ini adalah perhitungannya:

**Tabel 4. 8 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Kemenarikan tampilan papan susun untuk dipelajari oleh siswa	4	4	100%
2	Kejelasan tulisan pada papan susun	4	4	100%
3	Tata bahasa dan penyusunan kata pada papan susun untuk dimengerti oleh siswa	4	4	100%
4	Kesesuaian materi pada papan susun dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD)	4	4	100%
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada papan susun dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	4	100%
6	Penyajian gambar tokoh pada papan susun menarik dan proporsional	3	4	75%
7	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok maupun mandiri	3	4	100%
8	Fleksibilitas penggunaan media papan susun dalam pembelajaran	3	4	75%
9	Kemudahan media papan susun untuk memahami materi yang disajikan	4	4	100%
10	Kemampuan media papan susun menambah pengetahuan siswa	3	4	75%
<b>Jumlah</b>		36	40	
<b>Presentase</b>		90%		

Tabel perhitungan di atas merupakan hasil perhitungan pengisian angket dari uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli pembelajaran. Nilai yang diberikan validator adalah 36 dan nilai maksimal indikator

adalah 40. Maka hasil yang diperoleh pada uji validasi oleh ahli pembelajaran yaitu 90% dengan kriteria layak dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilakukan perhitungan untuk mengetahui hasil dari keseluruhan aspek, adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$  : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum xi$  : Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Dari perhitungan jumlah skor yang diperoleh dari validator ahli pembelajaran memperoleh nilai 36. Skor 40 diperoleh dari perhitungan jumlah nilai ideal semua aspek. Untuk itu dapat diketahui total presentase yang diperoleh adalah 90%. Berdasarkan kriteria presentase kelayakan media permainan papan susun aksara Jawa layak digunakan tanpa perlu direvisi.

#### 4. Analisis Hasil Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan pada peserta didik kelas III dengan jumlah sebanyak 17 siswa MI Tarbiyatus Sibyan. Praktik uji coba pengguna



Tabel 4. 9 Data Hasil Uji Coba Pengguna

Siswa	Aspek Penilaian										$\Sigma n$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	36	40	<b>90</b>
2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	<b>97,5</b>
3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	37	40	<b>92,5</b>
4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	33	40	<b>82,5</b>
5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	40	<b>95</b>
6	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37	40	<b>92,5</b>
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	<b>100</b>
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	<b>100</b>
9	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	40	<b>97,5</b>
10	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	36	40	<b>90</b>
11	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	37	40	<b>92,5</b>
12	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	36	40	<b>90</b>
13	4	4	4	4	3	2	1	4	3	4	33	40	<b>82,5</b>
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	<b>100</b>
15	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	40	<b>95</b>
16	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	<b>97,5</b>
17	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	<b>97,5</b>
$\Sigma n$	64	64	67	67	67	63	56	68	59	67	642		
$\Sigma Xi$	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	680		
%	94,11	94,11	98,52	98,52	98,52	92,64	82,35	100	86,76	98,52	<b>94,41</b>		



Keterangan Tabel:

$X_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

$\Sigma n$  : Jumlah total skor tiap responden

$\Sigma X$  : Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma X_i$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% : Konstanta

**Tabel 4. 10 Keterangan Hasil Tabel Hasil Uji Coba Pengguna**

Aspek Penilaian	Aspek yang Dinilai
1	Tampilan yang digunakan pada media papan susun menarik.
2	Media papan susun aksara Jawa sangat mudah digunakan dan dimainkan.
3	Materi disajikan secara urut dan menarik.
4	Gambar papan susun sesuai dengan teks.
5	Belajar lebih semangat dengan media papan susun.
6	Kemenarikan gambar dan karakter yang ada di papan susun.
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.
8	Pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media papan susun.
9	Kemudahan memahami materi aksara Jawa dengan papan susun.
10	Senang belajar dengan media permainan papan susun.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilakukan perhitungan untuk

keseluruhan item yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$= \frac{642}{680} \times 100\%$$

$$= 94,41\%$$

Keterangan:

$X$  : Skor responden dalam satu item

$X_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

100%: Konstanta

Berdasarkan rumus tersebut skor 642 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden yang diambil dari angket. Sedangkan skor 680 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal dari seluruh item yang terdapat pada tabel di atas. Jumlah keseluruhan skor tersebut dapat dihitung presentase yaitu 94,41%. Berdasarkan presentase maka dapat dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan media papan susun aksara Jawa dalam sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### D. Revisi Produk

Hal yang harus dilakukan sebelum media penyaringan diproduksi salah satunya adalah melakukan konsultasi produk dengan beberapa ahli agar menghasilkan produk yang diinginkan dan sesuai dengan materi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut. Terdapat beberapa hal yang harus direvisi untuk menyempurnakan media papan susun aksara Jawa agar dinyatakan valid dan layak diuji cobakan. Berikut adalah revisi yang diberikan oleh para ahli:

##### 1. Revisi Berdasarkan Ahli Media

Media permainan papan susun aksara Jawa yang telah dikembangkan sudah melewati beberapa tahapan dalam proses produksi. Tahapan-tahapan

tersebut bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan tabel 4.2 disebutkan bahwa tingkat presentase kelayakan dari ahli media mencapai 87,5%. Presentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan jumlah skor yang diberikan ahli media yaitu 28 dengan jumlah skor ideal 32.

Jumlah skor dari ahli validasi media menyatakan valid dan tidak perlu direvisi, akan tetapi terdapat beberapa indikator penilaian yang memperoleh skor 3. Sehingga peneliti menjadikan sebagai bahan revisi media untuk menyempurnakan media permainan papan susun aksara Jawa tersebut. Berikut gambar dan tabel revisi sebelum dan sesudah yang diberikan oleh ahli media.

**Tabel 4. 11 Tabel Revisi Berdasarkan Ahli Media**

No	Bagian yang Perlu Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Papan harus diberi warna, dan lebih baik kertas dilapisi dengan mika atau dilaminasi.		

## 2. Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Sebelum kegiatan uji coba produk dilakukan produk harus sesuai dengan KI, KD dengan materi yang diajarkan. Tujuan dari hal tersebut adalah produk yang dikembangkan tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berikut revisi yang telah diberikan oleh ahli materi:

**Tabel 4. 12 Tabel Revisi Berdasarkan Ahli Materi**

No	Bagian yang Perlu Direvisi	Bagian yang Sudah Direvisi
1.	Perlu diperbaiki kesalahan pada perangkat pembelajaran serta tata cara penulisannya.	Perangkat pembelajaran sudah diperbaiki, urutan tata cara penulisan sudah diperbaiki.

## 3. Revisi Berdasarkan Ahli Pembelajaran

Setelah melakukan hasil uji coba dengan ahli pembelajaran. Media permainan papan susun aksara Jawa dapat membantu peserta didik dalam membantu proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media permainan papan susun aksara Jawa disetujui oleh ahli pembelajaran.

Dalam lembar validasi terdapat beberapa aspek yang mendapat skor 3, oleh karena itu dilakukan revisi pada aspek yang mendapat skor 3 berdasarkan penilaian ahli pembelajaran. Berikut ini aspek yang mendapat skor 3 yang digunakan sebagai bahan revisi:

**Tabel 4. 13 Tabel Revisi Berdasarkan Ahli Pembelajaran**

No	Bagian yang Perlu Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Penyajian gambar tokoh pada media papan susun telah diperbaiki agar menempel dan tidak melengkung ke depan.		

  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## BAB V

### KAJIAN PRODUK DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Media Permainan Papan Susun Aksara Jawa

##### 1. Pengembangan Media Permainan Papan Susun Aksara Jawa

Media pembelajaran merupakan suatu bahan yang digunakan sebagai bahan belajar yang memiliki tujuan untuk merangsang minat, perhatian, perasaan, dan pikiran siswa dalam proses kegiatan belajar, agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang dilakukan.

Salah satunya adalah media permainan papan susun aksara Jawa. Media permainan papan susun aksara Jawa adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk belajar menghafalkan dan membedakan aksara Jawa, yang di dalamnya terdiri dari benda yang terbuat dari kayu tipis yang digunakan sebagai alas dan terdiri dari potongan bentuk yang sudah disusun dibagian atas agar menjadi bentuk menyatu yang sesuai. Media papan susun ini terbuat dari papan triplek yang dilapisi yang diberi pewarna atau cat untuk menyusun potongan-potongan aksara Jawa. Penggunaan dari media ini menyusun dan mencocokkan kata-kata aksara Jawa yang ada pada papan. Dalam proses pengembangan ini aspek media pembelajaran diperhatikan dengan seksama, aspek yang terdiri dari kepraktisan dan kelayakan produk. Media permainan papan susun aksara Jawa ini dikaitkan dengan kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Angela Wyda Setiyani dalam penelitian terdahulu produk yang dikembangkan adalah sebuah permainan papan

susun. Dalam penelitian yang dilakukan ini memiliki keterbatasan dimana produk Papan susun hanya terdiri dari 2-4 potongan bentuk saja, dan badan papan diberi perwarna cat tetapi tidak terdapat karakter binatang dalam papan susun tersebut. Berbeda dengan penelitian yang saat ini dilakukan dalam media permainan papan susun aksara Jawa yang berukuran 75x35 terdiri dari 20 potongan huruf aksara Jawa lengkap yang setiap potongan huruf tersebut terdapat karakter bermacam-macam hewan agar menarik perhatian peserta didik serta menambah semangat dalam proses pembelajaran. Peserta didik belajar dan bermain dengan cara menyusun aksara Jawa dalam papan susun. Hal ini diperkuat berdasarkan Rusman menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa. Pernyataan tersebut juga didukung dari studi Paul & Sian Ladley yaitu permainan digunakan untuk memungkinkan pembelajaran aktif di mana siswa dapat berpikir kritis dan tetap mengalami sensasi yang membuat mereka ingin belajar lebih banyak.

56

Pengembangan media permainan papan susun aksara Jawa ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni pada tahap pertama dilakukan analisis, tahap yang kedua adalah desain, tahapan ketiga pengembangan, tahapan keempat

---

<sup>56</sup> Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, et. al. (Depok: PT Raja grafindo Persada, 2013), 19-20.



implementasi, dan tahapan yang kelima yaitu evaluasi. Dalam tahap analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masalah dasar yang akan diklasifikasikan apakah masalah tersebut membutuhkan penyesuaian. Analisis yang dilakukan adalah analisis materi serta analisis kebutuhan. Pada analisis materi telah diketahui bahwa dalam mata pelajaran bahasa Jawa penggunaan media hanya dari buku serta papan tulis. Sedangkan dalam analisis kebutuhan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakter peserta didik. Setelah dianalisis bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik adalah media bentuk permainan. Kemudian dalam tahapan perancangan yaitu dilakukan beberapa tahapan antara lain memberikan nama pada media, menyesuaikan materi dengan media, dan menyusun kerangka media permainan papan susun aksara Jawa. Tahapan yang ketiga adalah tahapan pengembangan dimana tahapan ini adalah tahapan pembuatan pembuatan bentuk media, komponen-komponen media permainan papan susun aksara Jawa, langkah-langkah penggunaan media, serta manfaat penggunaan media permainan papan susun aksara Jawa. Tahapan keempat adalah tahapan proses pembelajaran dimulai dengan rencana pembelajaran yang akan dilakukan, dan sebelumnya sudah mendapat persetujuan pembimbing maupun hasil validasi dari para ahli. Tahapan yang kelima adalah evaluasi yang didapatkan berdasarkan hasil uji coba peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi serta mendapatkan respon positif dari peserta didik tersebut.

Berdasarkan tahapan-tahapan pengembangan media permainan papan susun aksara Jawa yang dijelaskan tersebut, peneliti menggunakan model pengembangan model ADDIE karena model tersebut cocok digunakan serta memiliki keunggulan dalam tahapan kerjanya disusun secara sistematis. Hal ini diperkuat dengan Multiyaningsih dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih lengkap dan rasional. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

## 2. Kelayakan Media Permainan Papan Susun Aksara Jawa

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan papan susun aksara Jawa yang sudah divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran mendapatkan tingkat kevalidan yang layak sehingga media permainan papan susun aksara Jawa ini layak digunakan untuk peserta didik. Hasil validitas diperoleh dari ketiga validator yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran. Data hasil validitas menunjukkan rata-rata keseluruhan 87,5%. Hasil presentase yang diperoleh tersebut media permainan papan susun aksara Jawa yang dikembangkan dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi. Hal ini dinyatakan valid didukung dalam teori Sugiyono yang menyatakan bahwa uji validitas instrument penelitian dapat dinyatakan valid apabila setiap

item pertanyaan yang ada pada kuesioner dapat digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.<sup>57</sup>

### 3. Hasil pengembangan Media Permainan Papan Susun Aksara Jawa

Uji respons siswa yang telah dilakukan menentukan hasil kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Hasil respon siswa tersebut membuktikan bahwa produk permainan papan susun aksara Jawa dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Hal ini terbukti dari respon peserta didik pada saat uji coba pengguna di dalam kelas III MI Tarbiyatus Sibyan menunjukkan tingkat kemenarikan memperoleh hasil presentase sebesar 94,41% dengan jumlah responden 17 peserta didik.

Hasil perolehan tingkat kelayakan tersebut membuktikan bahwa produk permainan papan susun aksara Jawa yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kelebihan media permainan papan susun aksara Jawa. Kelebihannya yaitu media permainan papan susun aksara Jawa merupakan produk yang diciptakan sendiri dan memiliki kelebihannya yaitu dapat membantu belajar peserta didik di kelas III MI khususnya materi aksara Jawa. Selain itu media papan susun dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam membedakan aksara Jawa. Serta penggunaan media yang mudah dan menarik yang terbuat dari papan triplek yang kuat dan kertas berbentuk karakter menarik yang sudah dilaminasi sehingga tidak akan mudah luntur jika terkena air. Sedangkan

---

<sup>57</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung : Alfabeta, 2019). Dilihat dalam Liza A dan Lazim N "Pengembangan Media Pembelajaran MISS PPL (Media Microsoft Power Point Lanjutan di Sekolah Dasar. 2.

kekurangan dari media permainan papan susun aksara Jawa yaitu media permainan papan susun aksara Jawa selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, antara lain media hanya digunakan untuk belajar materi aksara Jawa *Ha* sampai *Nga*. Media ini memang dikembangkan khusus kelas rendah sehingga disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada pada kelas rendah.

#### **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.**

Pengembangan media permainan papan susun aksara Jawa ini diharapkan mampu membantu peserta didik sebagai media dalam proses pembelajaran aksara Jawa khususnya peserta didik kelas III. Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan media permainan papan susun aksara Jawa. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media permainan papan susun aksara Jawa yaitu yang dapat diterapkan dalam proses pemanfaatan produk media serta saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pengembang media selanjutnya sebagai berikut:

##### **1. Saran Keperluan Pemanfaatan Produk**

- a. Media papan susun dapat dimanfaatkan sebagai media perantara dalam proses pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa peserta didik kelas III tingkat MI.
- b. Media papan susun dapat digunakan dalam proses pembelajaran *indoor* maupun *outdoor*.

- c. Pemanfaatan media papan susun dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran aksara Jawa yang tersedia pada buku pedoman guru atau siswa.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah media permainan papan susun aksara Jawa yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik dalam memahami materi aksara Jawa. Tak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, produk ini diharapkan bisa menjadi media bermain sambil belajar agar dalam proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran bagi pengembang lanjutan dapat memperhatikan lebih matang pada proses pengembangan media, antara lain pemilihan font, karakter, dan warna media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, dalam tahap uji coba pengembang lanjutan diharapkan dapat mengoptimalkan media dengan cara memperbanyak variasi kata-kata dan variasi gambar yang lebih menarik. Untuk itu, harapan peneliti agar pengembang selanjutnya dapat memperluas materi pada penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 286, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan Al-Qur'an dan Terjemahan New Cordova, Bandung: Syamil Qur'an, 2012.
- Arafik, Muhammad. *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Malang, 2013.
- Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta, 2015.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asyar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2012.
- Borg and Gall. *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc, 1983.
- Cidar, Ira Cucu, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. . .
- Gay, L. R. *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. Second edition. New York: Macmillan Publishing Compan, 1991.
- Hamid, Hamdani. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Hidayat, Fitria. Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". no. 1 (2021): 32.
- Ikhsan, Rofiq Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022.
- KBBI, Kamus versi online dan daring di akses pada tanggal 7 November 2019.
- Lestari, E. D. *Kawruh Sapala Basa*. Klaten: Intan Pariwara, 2009.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.



- Mariana, Diah. "Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta" Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nababan, Susanna Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Untuk Mengetahui Konsep Ketrampilan Berpikir Kreatif dan Manajeral Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Tekonologi Agroindustri." Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2019.
- Nurmalita, A. "Kartu Remi Jawa (KAREWA): Strategi Efektif Meningkatkan Minat Anak dalam Pembelajaran Aksara Jawa dengan Sistem Queen Card Game." Dalam *Jurnal Pelita*, ed. T. T. Hastuti et. al, no 1 (2012): 39–46.
- Nurul, Tsulusi Mudzamainnah, *Tutur Basa Piwulang Basa Jawa*. Jawa Timur: Harapan Mulia, 2022.
- Padmosoekotjo, S. *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: PT. Citra Jaya Murti, 1992.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 1 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 74 Tahun 2008 Tentang Guru Pasal 3 ayat 4.
- Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013.
- Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009.
- Prihantono, Djati. *Sejarah Aksara Jawa*. Yogyakarta: Javalitera, 2017.
- Purnamasari, Ita "Pengaruh Media Puzzle Aksara Jawa Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III C di MIN 8 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019." Skripsi, Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2019.
- Putri, Syafniar Ananditato. "Pengembangan Media Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Uswah 02 Banyuwangi." Skripsi, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021.



- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: PT Raja grafindo Persada, 2013.
- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Setiyani, Angela Wyda. "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 2017.
- Setiyorini. "Pengembangan Media Pembelajaran Moodle," dalam *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, et. al. no 2 (2017): 156–160.
- Sudjarwi. *Kongres Bahasa Jawa*. Semarang, t. tp. 1991).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta:2011.
- Suryani, Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah et. al. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Tarigan, Henry Guntur. *Membaca sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung Angkasa, 2008.
- Trisiana, Anita dan Wartoyo. "Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan Melalui Addie Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Alamet Riyadi Surakarta." *Universitas Alamet Riyadi Surakarta*, no. 1 (2016): 1-19.
- Umar, *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Maryana, Windri. "Penggunaan Permainan Puzzle Carakan dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, ed. Laili Rahmawati et. al. Universitas Muhammadiyah Surakarta, no. 1 (2021): 183.
- Yamin, M. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2010.
- Yatmana, Sudi. *Aku Seneng Basa Jawa 1: Kurikulum 2004 Muatan Lokal Jawa Tengah*, ed. Jainuddin Jauhari. Jakarta: Yudhistira, 2006.

Yayasan Pustaka Nusantara. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta:  
Yayasan Pustaka Nusantara, 2002.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 1. Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Masalah Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Permainan PS (Papan Susun) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa pada Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi	Media Pembelajaran Permainan PS (Papan Susun) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa	Respon siswa pada media pembelajaran Permainan PS (Papan Susun) mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa	4. Buku rujukan: a. Kepustakaan b. Literatur terkait 5. Para ahli terkait: a. Ahli Media b. Ahli Materi 6. Responden a. Guru Bahasa Jawa Kelas III MI Tarbiyatus Sibyan b. Peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan.	1. Jenis pendekatan penelitian: Pengembangan ( <i>Research and Development/ R&amp;D</i> ) 2. Model penelitian: Model ADDIE 3. Teknik pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Angket 7. Analisis data: a. Analisis deskriptif kualitatif b. Analisis deskriptif kuantitatif 8. Uji validasi: a. Validasi ahli media b. Validasi ahli materi	1. Bagaimana pengembangan media permainan Papan Susun sebagai media pembelajaran aksara Jawa dalam mata pelajaran bahasa Jawa bagi peserta didik kelas III MI Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi? 2. Bagaimana hasil kelayakan ahli media dan ahli media terhadap media permainan papan susun aksara Jawa? 3. Bagaimana hasil kemenarikan media permainan papan susun aksara Jawa yang digunakan sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa bagi peserta didik kelas III



## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor: B-1061/In. 20/3. a/PP. 009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI TARBIYATUS SIBYAN

Dsn. Sumberjo Ds. Kepundungan Kec. Srono Kab. Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194130  
 Nama : FATRATUL IMROINI  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
 IBTIDAIYAH

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PS (PAPAN SUSUN) AKSARA JAWA PADA PESERTA DIDIK KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH TARBIYATUS SIBYAN SRONO BANYUWANGI selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Umi Kulsum, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Maret 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang  
 Akademik,



**MASHUDI**

## Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG BANYUWANGI  
MADRASAH IBTIDAIYAH "TARBIYATUS SIBYAN"**

NSM : 111235100046 / NPSN : 60716037

STATUS : TERAKREDITASI A

Dsn. Sumberjo Ds. Kepundungan Kec. Srono Kab. Banyuwangi

e-mail : tarsibsrono@gmail.com website : <https://tarsibsrono.blogspot.com>

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 034/MI.TS.V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Umi Kulsum, S.Pd  
NIP : 198208302005012003  
Pangkat/Gol. Ruang : III D  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Fatratul Imroini  
NIM : T20194130  
Fakultas : FTIK  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai H. Achmad Siddiq Jember

Benar-benar melakukan penelitian mengenai "**Pengembangan Media Pembelajaran Permainan PS (Papan Susun) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa pada Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatus Sibyan Srono Banyuwangi**".

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 22 Mei 2023

Kepala Sekolah



Umi Kulsum, S.Pd.

NIP-198208302005012003

## Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru Bahasa Jawa

**PEDOMAN WAWANCARA GURU BAHASA JAWA**

No	Kisi-kisi dan Tujuan	Pertanyaan
1	Proses pembelajaran Bahasa Jawa	Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Jawa di MI Tarbiyatus Sibyan?
2	Kendala dalam mengajar Bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa pada wulangan 7	Apa saja kendala dalam mengajar Bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa pada Wulangan 7?
3	Sumber belajar yang digunakan	Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa?
4	Metode yang digunakan	Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa?
5	Media yang digunakan	Metode apa yang digunakan dalam mengajar Bahasa Jawa?

**Sumber : adaptasi dari Norma Kholisa, 2022**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru Bahasa Jawa

**HASIL WAWANCARA GURU BAHASA JAWA**

Hari/Tanggal : 13 Februari 2023

Tempat : MI Tarbiyatus Sibyan

Narasumber : Ibu Risti Maulidiya, S.Pd

Jabatan Narasumber : Wali kelas III

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Jawa di MI Tarbiyatus Sibyan?	Berjalan sebagaimana mestinya.
2	Apa saja kendala dalam mengajar Bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa pada Wulangan 7?	Kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa materi tentang aksara Jawa yaitu minimnya fasilitas/media yang digunakan serta pemberian penjelasan supaya sangat mudah dipahami oleh siswa.
3	Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa?	Selain LKS juga ada papan aksara Jawa guna memberikan pengalaman secara kongkrit, dan guru yang memberikan materi dengan (metode ceramah) untuk meningkatkan pemahaman siswa.
4	Apa saja metode belajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa?	Metode pembelajaran ceramah plus. Pengajaran yang digunakan pada metode ini lebih dari satu metode, yakni metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode lainnya.
5	Media apa yang digunakan dalam mengajar Bahasa Jawa?	Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa adalah buku LKS.

## Lampiran 6. Validasi Ahli Media

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN  
“PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
PERMAINAN PAPAN SUSUNPADA MATERI AKSARA JAWA”**

**Identitas Responden**

Nama : Dr. Imron Fauzi, M.Pd. I

Ahli Bidang : Ahli Media

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

**Keterangan :**

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Kontruksi	1	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	2	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami isi papan susun <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	3	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	4	Pemberian Motivasi <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	5	Uraian penyajian data materi pembelajaran <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	6	Sistematikan materi pembelajaran <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	7	Mengenai kelengkapan informasi <b>Saran Perbaikan :</b> .....				

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
		.....				
	8	Media awet, menarik, dan tidak mudah rusak <b>Saran Perbaikan :</b> .....				

Validator Ahli Media

Jember, 22 Februari 2023  
Peneliti

**Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I**  
NIP. 198705222015031005

**Fatratul Imroini**  
NIM. T20194130



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN**  
**"PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN**  
**PAPAN SUSUN**  
**PADA MATERI AKSARA JAWA"**

**Identitas Responden**

Nama : Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

Ahli Bidang : Ahli Media

Jawablah dengan member simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Ketrangan :

1 = TidakBaik

2 = KurangBaik

3 = Baik

4 = SangatBaik

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Kontruksi	1	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran  Saran Perbaikan : <i>cukup bermakna.</i>			✓	
	2	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami isi papan susun  Saran Perbaikan : <i>Tambah merangkai kata</i>			✓	
	3	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran				

		Saran Perbaikan : sudah sesuai .....			✓
4	Pemberian Motivasi	Saran Perbaikan : Papan harusnya berwarna		✓	
5	Uraian penyajian data materi pembelajaran	Saran Perbaikan : cukup baik			✓
6	Sistematikan materi pembelajaran	Saran Perbaikan : cukup baik			✓
7	Mengenai kelengkapan informasi	Saran Perbaikan : cukup baik			✓
8	Media awet, menarik, dan tidak mudah rusak	Saran Perbaikan : lebih baik kertas dilapisi mika / laminas		✓	

Validator Ahli Media

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

NIP. 198705222015031005

Jember, 22 Februari 2023

Peneliti

Fayratul Imroini

NIM. T20194130

## Lampiran 8. Validasi Ahli Materi

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN**  
**“PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**PERMAINAN PAPAN SUSUN PADA MATERI AKSARA JAWA”**

**Identitas Responden**

Nama : Fajar Surya Hutama, M. Pd

Ahli Bidang : Ahli Materi

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

## Keterangan :

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Isi	1	Kesesuaian dengan silabus <b>Saran perbaikan :</b> .....				
	2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
	5	Kesesuaian manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa <b>Saran Perbaikan :</b> .....				
Aspek	6	Kemudahan dalam memahami pembelajaran <b>Saran Perbaikan :</b> .....				

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
	7	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran <b>Saran Perbaikan :</b> .....				

Validator Ahli Materi

Jember, 23 Februari 2023  
Peneliti

**Fajar Surya Hutama, M. Pd**  
NIP. 198707212014041001

**Fatratul Imroini**  
NIM. T20194130



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 9. Hasil Validasi Materi

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN**  
**"PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN**  
**PAPAN SUSUN PADA MATERI AKSARA JAWA"**

**Identitas Responden**

Nama : Fajar Surya Utama, S.Pd, M.Pd  
 Ahli Bidang : Ahli Materi

Jawablah dengan member simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

1 = Tidak Baik  
 2 = Kurang Baik  
 3 = Baik  
 4 = Sangat Baik

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Isi	1	Kesesuaian dengan silabus  Saran perbaikan : .....				✓
	2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar  Saran Perbaikan : .....				✓
	3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar  Saran Perbaikan : .....				✓

	4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa <b>Saran Perbaikan :</b> .....				✓
	5	Kesesuaian manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa <b>Saran Perbaikan :</b> .....				✓
Aspek	6	Kemudahan dalam memahami pembelajaran <b>Saran Perbaikan :</b> .....				✓
	7	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran <b>Saran Perbaikan :</b> .....				✓

• Catatan: Perbaiki kesalahan pada perangkat pembelajaran, utamanya tata tulis.

Jember, 23 Februari 2023

Validator Ahli Materi

**Fajar Surya Hartama, S.Pd, M.Pd**

NIP. 198707212014041001

Peneliti

**Fatratul Imroini**

NIM. T20194130

## Lampiran 10. Validasi Ahli Pembelajaran

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN  
“TANGGAPAN GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN SUSUN  
PADA MATERI AKSARA JAWA”**

**Identitas Responden**

Nama :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan : Risti Maulidiya, S. Pd

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1	Kemenaarikan tampilan papan susun untuk dipelajari oleh siswa.				
2	Kejelasan tulisan pada papan susun.				
3	Tata bahasa dan penyusunan kata pada papan susun untuk dimengerti oleh siswa.				
4	Kesesuaian materi pada papan susun dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD).				
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada papan susun dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				
6	Penyajian gambar tokoh pada media papan susun menarik dan proporsional.				
7	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok maupun mandiri.				
8	Fleksibilitas penggunaan media papan susun dalam pembelajaran.				
9	Kemudahan media papan susun				

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
	untuk memahami materi yang disajikan.				
10	Kemampuan media papan susun menambah pengetahuan siswa.				

Komentar dan saran terhadap media papan susun :

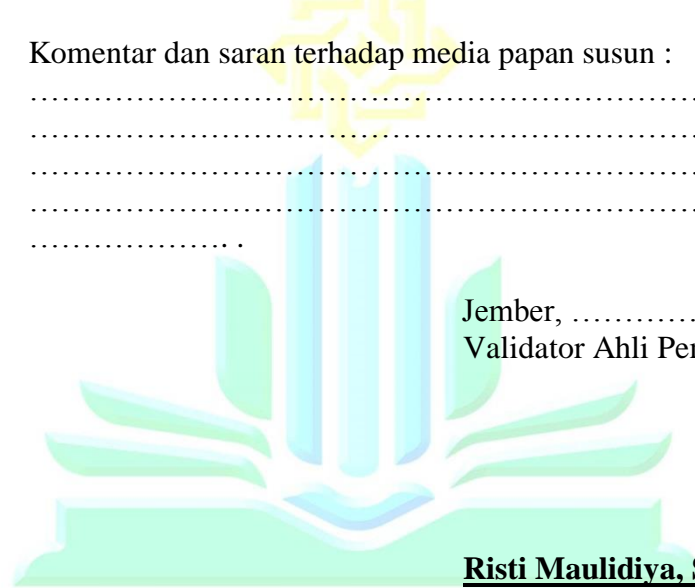
.....

.....

.....

.....

Jember, ..... 2023  
Validator Ahli Pembelajaran



**Risti Maulidiya, S. Pd**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN**  
**"TANGGAPAN GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN SUSUN PADA MATERI AKSARA JAWA"**

**Identitas Responden**

Nama : Risti Maulidiya, S.Pd

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan tampilan papan susun untuk dipelajari oleh siswa.				✓
2	Kejelasan tulisan pada papan susun.				✓
3	Tata bahasa dan penyusunan kata pada papan susun untuk dimengerti oleh siswa.				✓
4	Kesesuaian materi pada papan susun dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD).				✓
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada papan susun				✓

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
	dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				
6	Penyajian gambar tokoh pada media papan susun menarik dan proporsional.			✓	
7	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok maupun mandiri.			✓	
8	Fleksibilitas penggunaan media papan susun dalam pembelajaran.			✓	
9	Kemudahan media papan susun untuk memahami materi yang disajikan.				✓
10	Kemampuan media papan susun menambah pengetahuan siswa.			✓	

Komentar dan saran terhadap media papan susun :

Media pembelajaran berupa papan susun sudah sangat menarik dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Sarannya, harusnya aksara Jawa ditempel dipapan susun dengan baik supaya tidak melengkung.

Jember, ..... 2023

Validator Ahli Pembelajaran

**Risti Maulidiya, S.Pd**

## Lampiran 12. Angket Respon Siswa

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN**  
**“TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN SUSUN PADA MATERI**  
**AKSARA JAWA”**

**Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1	Tampilan yang digunakan pada media papan susun menarik.				
2	Media papan susun aksara Jawa sangat mudah digunakan dan dimainkan.				
3	Materi disajikan secara urut dan menarik.				
4	Gambar papan susun sesuai dengan teks.				
5	Belajar lebih semangat dengan media papan susun.				
6	Kemenarikan gambar dan karakter yang ada di papan susun.				
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.				

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
8	Pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media papan susun.				
9	Kemudahan memahami materi aksara Jawa dengan papan susun.				
10	Senang belajar dengan media permainan papan susun.				

Komentar dan saran terhadap media papan susun:

.....

.....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 13. Hasil Angket Respon Siswa

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN**  
**"TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN SUSUN PADA MATERI AKSARA JAWA"**

**Identitas Responden**

Nama : NAYIA ARSIFHA Salsabila

Kelas : III / 3

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

**Keterangan :**

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1	Tampilan yang digunakan pada media papan susun menarik.				✓
2	Media papan susun aksara Jawa sangat mudah digunakan dan dimainkan.				✓
3	Materi disajikan secara urut dan menarik.			✓	

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
4	Gambar papan susun sesuai dengan teks.				✓
5	Belajar lebih semangat dengan media papan susun.				✓
6	Kemenarikan gambar dan karakter yang ada di papan susun.				✓
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja				✓
8	Pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media papan susun.				✓
9	Kemudahan memahami materi aksara Jawa dengan papan susun				✓
10	Senang belajar dengan media permainan papan susun				✓

Komentar dan saran terhadap media papan susun:

media papan nya bagus, menarik, mudah memahami materi aksara jawa dengan papan susun, senang bljr dengan media permainan papan susun.

**ANGKET VALIDASI DESAIN PAPAN SUSUN**  
**"TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN SUSUN PADA MATERI AKSARA JAWA"**

**Identitas Responden**

Nama : M. Muhammad Hobat r. Nico Raihan

Kelas : 3

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1	Tampilan yang digunakan pada media papan susun menarik.				✓
2	Media papan susun aksara Jawa sangat mudah digunakan dan dimainkan.			✓	
3	Materi disajikan secara urut dan menarik.				✓

No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
4	Gambar papan susun sesuai dengan teks.				✓
5	Belajar lebih semangat dengan media papan susun.				✓
6	Kemenarikan gambar dan karakter yang ada di papan susun.				✓
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja				✓
8	Pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media papan susun.				✓
9	Kemudahan memahami materi aksara Jawa dengan papan susun			✓	
10	Senang belajar dengan media permainan papan susun				✓







Komentar dan saran terhadap media papan susun:






sangat...menyenangkan dan...menarik

## Lampiran 14. Jurnal Penelitian

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

**NAMA** : Fatratul Imroini  
**NIM** : T20194130  
**JUDUL** : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PS (PAPAN SUSUN) MATA PELAJARAN BAHASA JAWA MATERI AKSARA JAWA PADA PESERTA DIDIK KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH TARBIYATUS SIBYAN SRONO BANYUWANGI  
**LOKASI** : Dsn. Sumberjo Ds. Kepundungan Kec. Srono Kab. Banyuwangi

No	Hari/Tanggal	Narasumber	Jabatan	Jurnal Kegiatan	Paraf
1	04-01-2023	Ibu Risti Maulidiya, S.Pd	Wali kelas III	Pra observasi ke MI Tarbiyatus Sibyan dengan Guru Kelas III Ibu Risti Maulidiya, S.Pd.	
2	09-03-2023	Ibu Umi Kulsum, S.Pd	Kepala Sekolah MI Tarbiyatus Sibyan	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Ibu Umi Kulsum, S.Pd selaku Kepala Sekolah MI Tarbiyatus Sibyan.	
3	13-02-2023	Peserta didik kelas III	Peserta didik	Wawancara dengan salah satu peserta didik kelas III tentang pendapat pembelajaran bahasa Jawa sebelum menggunakan media permainan papan susun.	
4	13-02-2023	Ibu Risti Maulidiya, S.Pd	Wali kelas III	Wawancara dengan guru kelas III Ibu Risti Maulidiya, S.Pd mengenai pembelajaran bahasa Jawa.	
5	23-02-2023	Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.	Dosen UIN KHAS Jember	Validasi media permainan papan susun aksara Jawa dengan ahli media Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.	
6	23-02-2023	Bapak Fajar Surya Hutama, S.Pd, M.Pd.	Dosen UIN KHAS	Validasi materi bahasa Jawa dengan ahli materi Bapak Fajar Surya	

No	Hari/Tanggal	Narasumber	Jabatan	Jurnal Kegiatan	Paraf
			Jember	Hutama, S.Pd, M.Pd.	
7	18-03-2023	Ibu Risti Maulidiya, S.Pd	Wali kelas III	Validasi pembelajaran dengan ahli pembelajaran (Guru kelas III di MI Tarbiyatus Sibyan)	
8	20-03-2023	Peserta didik kelas III	Peserta didik	Observasi sekaligus praktik media permainan papan susun aksara Jawa.	
9	20-03-2023	Peserta didik kelas III	Peserta didik	Wawancara dengan salah satu peserta didik kelas III (Dinda) mengenai pendapat setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media permainan papan susun aksara Jawa.	
10	22-05-2023	Ibu Umi Kulsum, S.Pd	Kepala Sekolah MI Tarbiyatus Sibyan	Melengkapi data dan dokumentasi dengan Kepala Sekolah dan Wali Kelas III.	
11	22-05-2023	Ibu Umi Kulsum, S.Pd	Kepala Sekolah MI Tarbiyatus Sibyan	Permohonan surat selesai penelitian.	

## Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Tarbiyatus Sibyan  
 Kelas / Semester : III(Tiga) / 1  
 Wulangan : 7  
 Muatan Terpadu : Bahasa Jawa  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- KI 1 :Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3. 7	Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena/aksara ghajang.	3. 7. 1 Memahami informasi tentang aksara Jawa (C2) 3. 7. 2 Menentukan bentuk aksara Jawa (C3)
4. 7	Menulis kata dengan aksara legena/aksara ghajang sesuai dengan kaidah	4. 7. 1 Menulis kembali huruf aksara Jawa (C2)

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami *aksara legena*,
2. Mengetahui semua bentuk *aksara legena*,
3. Menulis *aksara legena* dengan lancar.

## D. Materi Pembelajaran

Aksara Jawa cacah 20 kang diarani aksara nglegena utawa dentawyanjana (carakan). Saben aksara nglegena duweni utawa wanda mati lan wanda candhake. Saben pasangan bias ‘mateni’ aksara sadurunge. Aksara nglegena duweni aksara pasangan. Kajaba kuwi ana uga aksara sandhangan swara, sandhangan wyanjana, lan sandhangan panyigeging wanda.

### Huruf Jawa

	ᮊ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ	ᮇ	\
	ha	na	ca	ra	ka		
	ᮈ	ᮉ	ᮊ	ᮋ	ᮌ	ᮍ	\
	da	ta	sa	wa	la		
	ᮎ	ᮏ	ᮐ	ᮑ	ᮒ	ᮓ	\
	pa	dha	ja	ya	nya		
	ᮔ	ᮕ	ᮖ	ᮗ	ᮘ	ᮙ	
	ma	ga	ba	tha	nga		



## Pasangan Aksara Jawa

... هـ	... د	... ب	... ر	... ك
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
... د	... ت	... س	... و	... ل
Da	Ta	Sa	Wa	La
... هـ	... و	... ج	... ي	... ا
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
... م	... ن	... ب	... ت	... ن
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

### E. Penguatan Pendidikan Karakter yang Diharapkan

Religius, Mandiri, Gotong Royong, dan Percaya Diri

### F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan Saintifik.
2. Model Pembelajaran : Cooperative Learning.
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, penugasan, tanya jawab, diskusi, dan permainan.

### G. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media Pembelajaran
  - Lingkungan sekitar
  -



## 2. Sumber Belajar

- Modul Pembelajaran Tutar Basa :Tutar Basa Piwulang Basa Jawa (Kurikulum Muatan Lokal Jawa Timur, Harapan Mulia).

## H. Kegiatan Pembelajaran

<b>Pertemuan ke 1 (2x35)</b>	
<b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b>	
a. Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam pada peserta didik.</li> <li>• Peserta didik memimpin doa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. (<b>Religius</b>).</li> <li>• Guru menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>• Guru mempresensi kehadiran peserta didik. Jika ada peserta didik yang tidak masuk sekolah.</li> </ul>
b. Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak peserta didik untuk mengingat materi sebelumnya. (<b>Mandiri</b>)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> <p>c. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami <i>aksara legena</i>,</li> <li>2. Mengetahui semua bentuk <i>aksara legena</i>,</li> <li>3. Menulis <i>aksara legena</i> dengan lancar.</li> </ol> </li> <li>• Guru menyampaikan tahapan pembelajaran secara garis besar.</li> <li>• Mengajukan pertanyaan.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti (50 menit)</b>	
Sintak Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan 1: <i>Present Information</i> (Menyajikan Informasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas saat ini.</li> <li>• Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan belajar mengajar.</li> <li>• Guru menjelaskan materi Aksara Jawa Wulangan 7 yang akan dipelajari.</li> </ul>
Kegiatan 2: <i>Organize Students to Work on The Question in The Book</i> (Mengorganisir Peserta Didik Untuk Mengerjakan Soal Yang Ada di Buku)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjuk peserta didik tentang materi yang dipelajari.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan soal tentang materi yang berkaitan.</li> </ul>
Kegiatan 3: <i>Help Student Learn</i> (Membantu Kerja Belajar Peserta didik)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan soal yang sulit dipahami</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjawab pertanyaan yang ditanyakan peserta didik.</li> <li>• Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.</li> </ul>
<p>Kegiatan 4: <i>Test on The Materials</i> (Mengevaluasi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta mengumpulkan tugas yang dikerjakan.</li> <li>• Guru dan peserta didik membahas soal yang dikerjakan.</li> <li>• Guru memberikan penilaian soal yang dikerjakan peserta didik.</li> <li>• Guru membagikan soal LKPD kepada peserta didik.</li> </ul>
<p>Kegiatan 5: <i>Provide Recognize</i> (Memberikan Penghargaan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami .</li> <li>• Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru memberikan ice breaking kepada peserta didik.</li> </ul>
<p><b>Catatan: Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru mengamati sikap perilaku siswa, yang meliputi: sikap disiplin, tanggung jawab, dan peduli.</b></p>	
<p><b>Kegiatan Penutup (10 menit)</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan PR kepada peserta didik mengenai materi yang diajarkan.</li> </ul>	

- Guru memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari hari ini. **(Percaya diri)**
- Peserta didik dan guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.
- Guru mengucapkan salam dan menutup pembelajaran. **(Religius)**

**I. Penilaian**

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian keterampilan  
**(Terlampir)**

Mengetahui,

Kepala Madrasah

Jember, 20 Maret 2023

Guru



Umi Kusum, S. Pd.  
NIP. 198208302005012003

Fatratul Imroini  
NIM. T20194130

Catatan:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Lampiran 1: Sumber Belajar**



**Lampiran 2 : Soal Evaluasi**

Tulisen nganggo aksara Jawa ing ngisor iki kanthi patitis!

1.

ꦭꦏꦭꦠꦠ

Wangsulan: .....  
.....  
.....

2.

ꦭꦏꦠꦠ

Wangsulan: .....  
.....  
.....

3.

ꦭꦏꦠꦠꦠ

Wangsulan: .....  
.....  
.....

4.

ꦭꦏꦭꦠꦠ



## Lampiran 4: Penilaian

### 1. Penilaian Sikap

#### Penilaian Sikap Spiritual Peserta Didik

Nama Satuan Pendidikan : MI Tarbiyatus Sibyan Wulangan : 7

Kelas/Semester : III (Tiga)/ 1

Tahun Pelajaran : 2023/2024

No	Nama Siswa	Kriteria												Total Nilai	Nilai
		Ketaatan Beribadah				Sikap Berdoa				Sikap dalam Mengikuti Kegiatan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AHMAD EFENDI KURNIAWAN														
2.	AHMAD FADLOLUL GOIST														
3.	AHMAD FAUZAN ZAHID														
4.	ANINDIA AYU SUWONO PUTRI														
5.	AZZA FADILAH														
6.	BILQIS AULIYA PUTRI														



No	Nama Siswa	Kriteria												Total Nilai	Nilai
		Ketaatan Beribadah				Sikap Berdoa				Sikap dalam Mengikuti Kegiatan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
7.	DEWI SALSA HUMAIRA														
8.	DINDA OKTONIA AULIA PUTRI														
9.	FAZA ALIYANA MIRZA														
10.	FEBRIO AZRIL														
11.	ILFI HILYATUS SHALSABILAH														
12.	JERLIN DIDO IWANSYAH														
13.	KHIANDRA AYRIEN PUTRINA DERIYONO														
14.	MUHAMMAD AMZAR UKAIL														
15.	MUHAMMAD HOBART NICO RAIHAN														
16.	NADZIRA DWI RAHMAWATI														

No	Nama Siswa	Kriteria												Total Nilai	Nilai	
		Ketaatan Beribadah				Sikap Berdoa				Sikap dalam Mengikuti Kegiatan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
17.	NAYLA ARSIFHA SALSABILA															

Catatan: Pemberian skor dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓)

Nilai Sikap Spritual :

Skor Akhir = Jumlah Perolehan Skor x 4

Skor Maksimal

Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

Rentangan nilai

Sangat Baik = apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik = apabila memperoleh Skor Akhir:  $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup = apabila memperoleh Skor Akhir:  $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$  Perlu Bimbingan = apabila memperoleh Skor Akhir:  $\text{Skor Akhir} \leq 1,3$

No	Sikap	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	<b>Ketaatan Beribadah</b>	Taat menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Selalu menjalankan ibadah sesuai agama islam	Sering menjalankan ibadah sesuai agama islam	Kadang-kadang menjalankan ibadah sesuai agama islam	Tidak pernah menjalankan ibadah sesuai agama islam
2	<b>Sikap Berdoa</b>	Kekhusukan berdoa	Selalu terlihat khusuk saat berdoa	Sering terlihat khusuk saat berdoa	Kadang-kadang terlihat khusuk saat berdoa	Tidak pernah terlihat khusuk saat berdoa
3	<b>Sikap dalam mengikuti kegiatan</b>	Mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya	Selalu mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya	Sering mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya	Kadang-kadang mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya	Tidak pernah mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**Penilaian Sikap Sosial Peserta Didik**

Nama Satuan Pendidikan : MI Tarbiyatus Sibyan

Wulangan : 7

Kelas/Semester : III (Tiga)/ 1

Tahun Pelajaran : 2023/2024

No	Nama Siswa	Kriteria												Total Nilai	Nilai
		Ketaatan Beribadah				Sikap Berdoa				Sikap dalam Mengikuti Kegiatan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AHMAD EFENDI KURNIAWAN														
2.	AHMAD FADLOLUL GOIST														
3.	AHMAD FAUZAN ZAHID														
4.	ANINDIA AYU SUWONO PUTRI														
5.	AZZA FADILAH														
6.	BILQIS AULIYA PUTRI														

No	Nama Siswa	Kriteria												Total Nilai	Nilai
		Ketaatan Beribadah				Sikap Berdoa				Sikap dalam Mengikuti Kegiatan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
7.	DEWI SALSA HUMAIRA														
8.	DINDA OKTONIA AULIA PUTRI														
9.	FAZA ALIYANA MIRZA														
10.	FEBRIO AZRIL														
11.	ILFI HILYATUS SHALSABILAH														
12.	JERLIN DIDO IWANSYAH														
13.	KHIANDRA AYRIEN PUTRINA DERIYONO														
14.	MUHAMMAD AMZAR UKAIL														
15.	MUHAMMAD HOBART NICO RAIHAN														

No	Nama Siswa	Kriteria												Total Nilai	Nilai
		Ketaatan Beribadah				Sikap Berdoa				Sikap dalam Mengikuti Kegiatan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
16.	NADZIRA DWI RAHMAWATI														
17.	NAYLA ARSIFHA SALSABILA														

Catatan: Pemberian skor dilakukan dengan memberikan tanda centang (√)

Nilai Sikap Sosial :

Skor Akhir = Jumlah Perolehan Skor x 4

Skor Maksimal

Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

Rentang nilai:

Sangat Baik = apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik = apabila memperoleh Skor Akhir:  $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup = apabila memperoleh Skor Akhir:  $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Perlu Bimbingan = apabila memperoleh Skor Akhir:  $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

No	Sikap	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	<b>Disiplin</b>	Melaksanakan peraturan	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Mampu menjalankan aturan dengan pengarahan guru	Kurang mampu menjalankan aturan	Belum mampu menjalankan aturan
2	<b>Tanggung Jawab</b>	Menjalankan tugas	Tertib mengikuti instruksi dan seleksi tepat waktu	Tertib mengikuti instruksi, seleksi tepat waktu	Kurang tertib mengikuti instruksi, seleksi tepat waktu	Tidak tertib dan tidak menyelesaikan tugas



<b>3</b>	<b>Peduli</b>	Suka menolong	Selalu empati dengan lingkungan sekitar dan temannya	Sering empati dengan lingkungan sekitar dan temannya	Kadang-kadang empati dengan lingkungan sekitardan temannya	Tidak empati dengan lingkungan sekitar dan temannya
----------	---------------	---------------	--	--	--	---

## 1. Penilaian Pengetahuan

**Penilaian Sikap Sosial Peserta Didik**

Nama Satuan Pendidikan : MI Tarbiyatus Sibyan Wulangan : 7

Kelas/Semester : III (Tiga)/ 1

Tahun Pelajaran : 2023/2024

No	Nama Siswa	Besar Soal		Nilai
		Pilihan Ganda	Isian	
1				
2				
3				
4				
5				

## Pedoman Penilaian

No	Konsep	Jumlah	Skor	Betul	Nilai = Skor x Penjumlahan Soal
1	Pilihan Ganda	5	50		
2	Isian	5	50		
Total Nilai					

## 2. Penilaian Keterampilan

## Penilaian Hasil Diskusi

No	Aspek Yang Dinilai	Nama Kelompok	Nilai
1	Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik		
2	Kerja sama kelompok		
3	Hasil tugas		

## Kriteria Penilaian

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80-100	Memuaskan	4
70-79	Cukup	3
60-69	Baik	2
45-56	Kurang	1

Lampiran 16. Dokumentasi



**Validasi Media pada Ahli Pembelajaran**



**Pengenalan Media Permainan Papan Susun**



**Praktik Uji Coba Pengguna**



**Foto Bersama Siswa Kelas III dan Wali Kelas III**



**Foto Bersama Kepala Madrasah dan Wali Kelas III**

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatratul Imroini

NIM : T20194130

Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Jember, 29 Mei 2023

Saya yang menyatakan

  
**FATRATUL IMROINI**

**T20194130**

**BIODATA PENULIS**

Nama : Fatratul Imroini  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 18 Desember 2001  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Tahun Masuk : 2019  
Alamat : Dsn. Kedungdandang, RT 002/RW 005, Desa  
Tapanrejo, Kecamatan Muncar, Kabupaten  
Banyuwangi  
No. Telepon/Hp : 082302452237  
Email : ifatratul@gmail.com  
Riwayat Pendidikan : 1. SDN 3 Tapanrejo  
2. SMPN 1 Muncar  
3. SMKN Darul Ulum Muncar  
4. Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember