

ABSTRAK

Tesis dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan**” ini ditulis oleh Clarisa Fatmawati NIM. 1880505230012 dibimbing oleh Prof. Dr. H. Nur Kholis dan S.Ag, M.Pd dan Dr. H. Zaini Fasha, S.Ag, M.Pd.I.

Kata kunci : *Media pembelajaran board game, Tokoh Wayang, Aksara Jawa, Minat belajar, Bahasa Jawa*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan terhadap pembelajaran Bahasa Jawa. Terkhusus pada materi tokoh wayang dan Aksara Jawa yang dianggap sulit oleh peserta didik. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran berupa permainan seperti media berbentuk *board game* yang menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana desain, kelayakan, dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbentuk *board game* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain, kelayakan dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbentuk *board game* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Desain yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu kepada model ADDIE. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk *board game* pada pelajaran bahasa Jawa materi tokoh wayang dan Aksara Jawa di kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil menunjukkan bahwa: 1) Produk media pembelajaran berbentuk *board game* ini didesain sedemikian rupa dengan menggunakan prinsip permainan tradisional dan adaptasi dari monopoli klasik. Bahan media yaitu kemasan, papan permainan, kartu aksara, kartu paraga, kartu hukuman, kartu pertanyaan, pion, dan dadu. Kemasan terbuat dari papan kayu sedangkan papan permainannya dicetak dengan kertas albatros anti air, dan semua kartu dicetak di kertas art paper 260 gms, sehingga media bisa awet. 2) Kelayakan produk berdasarkan validasi dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 89%, sedangkan ahli materi mendapat nilai sebesar 87%. Sehingga dikategorikan masuk dalam kriteria layak digunakan. 3) Hasil dari instrumen menunjukkan kategori valid dan reliabel. Uji homogen mendapat hasil bahwa data bersifat homogen, dan Uji normalitas mendapatkan hasil bahwa data berdistribusi secara normal. Selanjutnya berdasarkan uji hipotesis yang melalui uji T membuktikan bahwa adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbentuk *board game* materi Bahasa Jawa terhadap minat belajar peserta didik sehingga menimbulkan adanya kenaikan juga pada hasil belajarnya.

ABSTRACT

This thesis, titled "**Development of Board Game Learning Media to Increase Fifth Grade Students' Interest in Learning Javanese Language at MI Nurul Jadid Kolomayan**" was written by Clarisa Fatmawati, Student ID 1880505230012, and supervised by Prof. Dr. H. Nur Kholis, S.Ag, M.Pd, and Dr. Zaini Fasha, M.Pd.I.

Keywords: Board game learning media, Wayang Characters, Javanese Script, Learning interest, Javanese language

This research is motivated by the lack of learning interest among fifth-grade students at MI Nurul Jadid Kolomayan in Javanese language lessons. This is particularly evident in the topics of wayang characters and Javanese script, which students perceive as difficult. Therefore, there is a need for engaging game-based learning media, such as a board game, to capture students' attention and consequently increase their interest in learning at MI Nurul Jadid Kolomayan.

The problem formulations in this research are: how to design, assess the feasibility of, and determine the effectiveness of developing board game learning media to increase students' learning interest. The objectives of this research are to describe the design, feasibility, and effectiveness of developing board game learning media to enhance students' learning interest.

This research employs the R&D (Research and Development) methodology. The design developed in this study refers to the ADDIE model. The media developed is a board game for Javanese language lessons, specifically covering wayang characters and Javanese script for fifth-grade students. Data collection techniques include tests, questionnaires, interviews, observation, and documentation.

The results show that: 1) The board game learning media product is designed using principles of traditional games and adapted from classic Monopoly. The media materials include packaging, a game board, Javanese script cards, character cards, penalty cards, question cards, pawns, and dice. The packaging is made of wooden board, while the game board is printed on waterproof albatross paper, and all cards are printed on 260gsm art paper, ensuring the media's durability. 2) The product's feasibility, based on validation from media experts, received a score of 89%, while material experts gave a score of 87%. This categorizes the media as feasible for use. 3) The results from the instruments indicate that they are valid and reliable. The homogeneity test showed that the data is homogeneous, and the normality test revealed that the data is normally distributed. Furthermore, the hypothesis test, using the T-test, proved that there is a difference in learning outcomes between the experimental class and the control class, indicating an influence of the board game learning media on Javanese language material on students' learning interest, which also led to an increase in their learning outcomes.