

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu bangsa yang memiliki kekayaan dan keanekaragaman budaya yang sangat banyak, hal tersebut terjadi karena letak strategis wilayah Indonesia dan bentuk wilayah kepulauan membuat Indonesia memiliki banyak kebudayaan yang berbeda di setiap daerahnya. Sebagai salah satu hal wujud dari kebudayaan bangsa yang harus dilestarikan adalah Bahasa Daerah. Hampir keseluruhan pada setiap daerah di Indonesia memiliki Bahasa Daerah yang digunakan pada kehidupan sehari-hari, dilestarikan, dan dijaga oleh pemiliknya.¹ Pasal 32 UUD 1945 menyebutkan, antara lain, bahwa bahasa daerah yang dipelihara dengan baik oleh para penuturnya akan dihormati dan dipelihara oleh negara karena bahasa-bahasa daerah tersebut merupakan sebagian dari kebudayaan Indonesia yang hidup. Termasuk di mana kedudukan Bahasa Jawa yang oleh pemerintah dibina dan dilestarikan oleh rakyat yang dari Pulau Jawa terkhusus dari provinsi Jawa Timur.

Bahasa daerah akan terancam punah dengan adanya kemajuan jaman bila tidak ada upaya yang serius dari berbagai pihak.² Secara kuantitas, penutur bahasa daerah di Indonesia memiliki jumlah yang berbeda-beda, menurut SIL (Skrining Invensi Lapangan) penutur bahasa Jawa adalah 75,2 juta. Bahasa mempunyai

¹ Hugo Warami, 'Kebijakan Dan Perlindungan Terhadap Bahasa Daerah: Perspektif Kewenangan Otonomi Daerah Dan Otonomi Khusus', 2018.

² Agustina Dewi Setyari, 'Bahasa Ibu Dan Ibu Berbahasa Punahnya Satu Kearifan Lokal Indonesia'.

relevansi yang cukup kuat terhadap kebudayaan yang ada di masyarakat yang mempergunakan bahasa tersebut. Bahasa daerah, dapat diartikan sebagai suatu sistem ilmu pengetahuan yang mana didalamnya terkandung nilai-nilai yang dimiliki masyarakat dan menjadi ciri khas budaya masyarakat tersebut.³ Bahasa daerah harus dijaga dan dilestarikan dengan cara tetap digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan diwariskan pada generasi selanjutnya. Sebagai salah satu bentuk dari pemeliharaan, pengembangan, dan pembinaan bahasa daerah juga dapat dilakukan secara formal melalui memasukannya dalam kurikulum pendidikan yaitu berupa pengajaran-pengajaran di sekolah.⁴

Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah yang dimuat atau diajarkan di Propinsi Jawa Timur dan Propinsi di pulau Jawa lainnya. Bahasa Jawa termasuk kedalam mata pelajaran muatan lokal wajib di Sekolah Dasar. Dalam rangka pengimplementasian UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat (1) yang berbunyi: “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal”, maka sebagai upaya pengembangan, pembinaan, pelestarian bahasa, sastra, dan budaya Jawa, pengembangan budi pekerti serta kepribadian di kalangan para peserta didik seekolah dasar, diperlukan kurikulum muatan lokal sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Jawa. Dengan demikian, melalui pembelajaran Bahasa Jawa hingga di SMA/MA.SMK akan tercipta juga kesinambungan pembelajaran dari pendidikan dasar hingga perguruan

³ Achmad Diny Hidayatullah, ‘Hubungan Logika, Bahasa, Dan Budaya’, *An-Nas: Jurnal Humaniora*, 2.1 (2017), pp. 70–90.

⁴ Dewi Zainul Alfi and M Yunus Abu Bakar, ‘Studi Kebijakan Tentang Kurikulum Pengembangan Muatan Lokal’, *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.1 (2021), pp. 1–14.

tinggi. Untuk itu sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 tentang Standar Isi, muatan lokal juga merupakan salah satu komponen dalam struktur kurikulum.⁵

Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa merupakan salah satu sarana untuk melaksanakan pelestarian, pembinaan, dan pengembangan Bahasa Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa dalam garis besar program pengajaran di sekolah dasar cenderung pada pemenuhan keterampilan berbahasa yang ideal yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran tersebut diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi Bahasa Jawa dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap kesusastraan manusia daerah Jawa.⁶

Saat ini Bahasa Jawa mengalami kemunduran secara fungsional, hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman akan Bahasa Jawa serta terancam bubar bahasa Jawa dikarenakan tidak adanya petunjuk dalam pelaksanaannya.⁷ Selain itu, terdesaknya bahasa Jawa karena tuntutan kemajuan jaman yang mana banyak orang tua yang mengajarkan bahasa asing daripada bahasa daerah kepada anaknya. Pandangan peserta didik terhadap pelajaran bahasa Jawa saat ini dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena menurut kebanyakan peserta didik bahasa Jawa sudah digunakan setiap hari, banyak peserta didik juga

⁵ Edhy Rustan, 'Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Daerah Berbasis Multikultural Dalam Mewujudkan Pendidikan Yang Berkarakter Di Era Globalisasi', 2018.

⁶ Muhammad Yusuf, Susi Darihastining, and Ahmad Syauqi Ahya, 'Simbolisme Budaya Jawa Dalam Novel Darmagandhul (Kajian Etnosemiotik)', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2022, 1, 54–69.

⁷ Rahman Cahyadi, 'Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Membentuk Kesantunan Berbahasa Di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga' (IAIN Purwokerto, 2018).

menganggap lebih mudah mempelajari bahasa Inggris daripada Bahasa Jawa. Hal itu disebabkan oleh adanya variasi atau undha usuk dalam bahasa Jawa, sedangkan dalam bahasa lain tidak ada.

Bahasa daerah yang paling banyak bisa dimengerti oleh masyarakat Indonesia salah satunya adalah bahasa Jawa, bahasa yang juga menjadi salah satu bagian dari budaya Jawa, sehingga perlu dilestarikan.⁸ Namun di era modern bahasa Jawa kurang diminati oleh pelajar dengan alasan bahwa pembelajaran bahasa Jawa itu membosankan dan menjenuhkan. Hal ini bisa terjadi karena pendidik memiliki metode pengajaran yang monoton, maka dari itu, pendidik perlu mengubah cara mereka dalam mengajar dan lebih berinovasi dalam menyajikan materi bahasa Jawa agar menarik minat belajar peserta didik.⁹

Bahasa Jawa tidak dianggap pelajaran yang penting dalam bidang akademik, terlebih pembelajaran bahasa Jawa yang disampaikan tidak dengan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Hal ini juga disebabkan oleh alokasi waktu untuk mata pelajaran bahasa Jawa yang hanya sekali dalam seminggu sehingga peserta didik mudah lupa terhadap materi pelajaran yang disampaikan pada minggu lalu dan membuat guru tidak bisa mengembangkan model pembelajaran untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik.¹⁰

⁸ Umi Nadhiroh, 'Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa', *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3.1 (2021), pp. 1–10.

⁹ Lestari Joeniarni and Mulyoto Mulyoto, 'Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Media Kartu Aksara Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa', *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10.1 (2022), pp. 72–80.

¹⁰ Siti Khoirummalizzakiya, 'Signifikansi Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter Sopan Santun (Studi Kasus Di SDN Patihan Wetan Ponorogo)' (IAIN PONOROGO, 2020).

Faktor yang sangat penting dan berpengaruh dalam pendidikan adalah seseorang guru, karena dengan tidak adanya guru maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Proses belajar mengajar merupakan aktivitas guru dengan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan. Di dalam proses interaksi belajar mengajar tidak hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran melainkan juga penanaman sikap dan nilai pada diri peserta didik. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar, antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.¹¹

Untuk menghadapi era globalisasi yang penuh persaingan ini dibutuhkan guru yang visioner dan mampu mengelola proses belajar mengajar secara efektif dan inovatif. Diperlukan pemilihan atau bahkan perubahan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi peserta didik sehingga pembelajaran dapat memberikan suasana yang menyenangkan. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih metode dan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar peserta didik, karena metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukannya, guru harus menggunakan metode yang tidak saja membuat proses pembelajaran menarik, tapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk beraktivitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran.¹²

¹¹ Dewi Safitri, S Sos, and M Pd, *Menjadi Guru Profesional* (PT. Indragiri Dot Com, 2019).

¹² S Pd Suharti and others, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakad Media Publishing, 2020).

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pasal 40 ayat 2 bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis, maka setiap guru harus tergerak untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan mengenai proses belajar mengajar bahasa Jawa kelas V di MI Nurul Jadid Kolomayan yang bahwasannya penguasaan materi oleh guru sudah cukup baik, namun tingkat keberhasilan peserta didik dalam melampaui KKTP yang sudah ditentukan tergolong rendah. Hal tersebut terjadi karena penyampaian materi pelajaran yang cenderung monoton dan membosankan mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan menganggap bahwa kegiatan belajar kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang monoton juga menyebabkan peserta didik sukar berkonsentrasi dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil dari pembelajaran yang diperoleh kurang dari KKTP.¹³

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, agar ketertarikan peserta didik pada saat pembelajaran di kelas lebih fokus yaitu dengan pemanfaatan inovasi media pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan kembali dengan memberikan variasi pada media pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media alat permainan edukatif *Board Game* berbentuk visual berupa papan permainan *monopoly* yang di dalamnya membuat materi-materi bahasa Jawa

¹³ Hasil pengamatan pembelajaran Hasil pengamatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan Blitar pada tanggal 26 September 2024.

yang telah disampaikan. Dalam penerapan media ini digunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode permainan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif di kelas. Daryanto mengemukakan bahwa media papan merupakan salah satu media visual yang memamerkan atau menampilkan gagasan-gagasan tertentu sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru dengan tujuan untuk memperjelas materi yang akan dimuat guna peserta didik dapat belajar dengan mudah dan mengingatnya dengan baik.¹⁴ Penggunaan media pembelajaran yang dipilih memiliki keanekaragaman hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada. Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi kriteria-kriteria tertentu diantaranya ketepatan, dukungan terhadap isi, kemudahan memperoleh media, serta ketrampilan guru dalam penggunaan.¹⁵

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengambil inisiatif suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran serta peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Salah satu media pembelajaran yang dianggap peneliti dapat melibatkan peran peserta didik secara aktif dan tentunya menyenangkan adalah *Board Game* Bahasa Jawa.

Board game merupakan salah satu jenis permainan konvensional (nondigital) yang memiliki beberapa keunggulannya tersendiri dibanding permainan digital. Berkumpulnya orang-orang di satu meja untuk bermain

¹⁴ Teti Ratnawulan, Hendri Abdul Qohar, and Sauzan Adibah Putri Rahman, "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan Papan Kata Bagi Anak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 4 (2022)

¹⁵ Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 3.1 (2018), pp. 171–87.

merupakan sebuah fenomena yang hanya dapat diciptakan oleh board game. Board game selalu menyenangkan dan seru untuk dimainkan, apalagi jika pemenangnya mendapat hadiah spesial dan yang kalah diberikan hukuman yang lucu. Namun perlu diingat bahwa tujuan utama dari *board game* bukanlah persaingan, melainkan mengakrabkan hubungan dan mencairkan komunikasi antar pemain, dan penyampaian materi dengan baik.¹⁶

Mengacu pada uraian diatas, maka penelitian ini mengembangkan media pembekajaran *board game* bahasa jawa yang menarik, inovatif, dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi, memabntu peserta didik dalam mendapatkan pemahaman secara mandiri, meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran bahasa jawa. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* dengan mengadaptasi sistem permainan dari monopoli, materi yang digunakan adalah materi-materi bahasa jawa kelas V sekolah dasar . Penelitian ini juga ditujukan untuk mengetahui keefektivsn media dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jawa peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru perlu mengetahui kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

¹⁶ Anggun Fajarizka, 'Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Dan 4' (Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2016).

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka foku yang hendak diteliti dapat di identifikasikan sebagai berikut:

- a. Kemampuan peserta didik dalam menulis dan membaca Bahasa Jawa belum maksimal.
- b. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Jawa.
- c. Tidak ada media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar Bahasa Jawa.
- d. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadikan peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam memahami materi Bahasa Jawa, sehingga mereka merasa kesulitan dalam hal pengaplikasian.

2. Batasan Masalah

Demi terwujudnya pembahasan yang terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran berbentuk board game mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas V materi tokoh wayang dan Aksara Jawa.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbentuk board game ini terbatas pada peningkatan minat belajar peserta didik.
- c. Pengembangan media berbentuk board game ini terbatas pada tingkat kelayakan dan keefektifan.

NO.	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
1.	Memahami teks cerita wayang “Pandawa”	1.1 Peserta didik mampu menyebutkan tokoh pada cerita wayang Pandawa dengan tepat. 1.2 Peserta didik mampu mengenali identitas dari tokoh wayang pada cerita Pandawa.
2.	Memahami penggunaan aksara jawa (legena dan sandhangan swara)/carakan	2.1 Peserta didik mampu mengidentifikasi pasangan aksara Jawa dengan benar. 2.2 Peserta didik mampu menulis kata/kalimat sederhana beraksara Jawa yang menggunakan pasangan dengan baik. 2.3 Peserta didik mampu membaca teks sederhana beraksara Jawa yang menggunakan pasangan dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang diantaranya :

1. Bagaimana pengembangan desain media pembelajaran berbentuk board game pada materi Bahasa Jawa kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbentuk board game pada materi Bahasa Jawa kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan ?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbentuk board game dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Jawa peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan desain pengembangan media pembelajaran berbentuk board game untuk meningkatkan minat belajar peserta didik
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbentuk board game untuk meningkatkan minat belajar peserta didik
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbentuk board game untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran ini mempunyai ciri khas tersendiri, sehingga memiliki nilai lebih. Adapun spesifikasi produk tersebut adalah :

1. Produk berupa media pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD/MI berbasis board game (papan permainan) yang dikemas dengan kotak kayu dengan isi berupa, peta permainan, 2 dadu, 7 pion pemain, kartu hukuman, kartu pertanyaan, kartu tokoh wayang, kartu aksara Jawa, dan buku panduan.
2. Isi materi pada media pembelajaran merupakan materi Bahasa Jawa kelas V semester 2, yaitu tokoh wayang dan aksara Jawa.

Mengembangkan semua aspek dan kecerdasan pada peserta didik, terutama pengembangan aspek afektif, kognitif, fisik motorik bisa dilakukan dengan berbagai cara yang salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk *board game*. Beberapa guru disinyalir sering mengeluhkan minimnya media pembelajaran di tempat mereka mengajar. Hal ini disebabkan harganya yang relatif tinggi. Namun tidak perlu patah semangat, karena ada cara yang dapat ditempuh yaitu dengan membuat sendiri media pembelajaran yang dibutuhkan dan menggunakannya sesuai kebutuhan.

Media ini merupakan gabungan dari media dan permainan, media *board game* ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik dengan menarik, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian peserta didik.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun prakti, menambah wawasan serta referensi pengembangan media pembelajaran.

1. Manfat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat mengembangkan teori, menambah wawasan serta sebagai refrensi pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik MI Nurul Jadid Kolomayan

- 1) Memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan wawasan tentang media pembelajaran berbentuk board game bagi pendidik.
- 3) Membantu pendidk untuk menjalankan proses belajar mengajar secara kreatif.

b. Peserta didik MI Nurul jaded Kolomayan

- 1) Sebagai pemicu dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Jawa.
- 2) Peserta didik dapat belajar secara mandiri dan banyak berinteraksi dengan teman-temannya.

- 3) Merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Meningkatkan pemahaman materi tokoh wayang dan aksara Jawa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, Sekolah diharapkan dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk menunjang pembelajaran peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan, sehingga peneliti memiliki kemampuan yang baik untuk pengembangan media selanjutnya.

G. Penegasan Istilah

Beberapa definisi istilah yang terdapat dalam tesis ini dapat kami paparkan sebagaimana berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan penelitian yang secara sengaja, sistematis yang bertujuan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan

produk, model, metode, jasa, atau prosedur tertentu sehingga menjadi lebih unggul, efektif, efisien, dan bermakna.¹⁷

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari berbagai macam sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.¹⁸

c. *Board Game*

Board game merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan bidak yang dipindah ataupun ditempatkan pada suatu permukaan atau papan yang telah ditandai sebelumnya dan permainan dimulai sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan. *Board game* atau permainan papan ini penting digunakan dalam pendidikan karena menekankan pada penalaran dan juga motivasi belajar peserta didik.¹⁹

d. Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan materi pelajaran yang termasuk dalam muatan lokal di sekolah dasar, yang mempelajari tentang bahasa dan budaya suku Jawa di Indonesia.

e. Minat Belajar

¹⁷ Umar Sidiq, Miftachul Choiri, and Anwar Mujahidin, 'Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), pp. 1–228.

¹⁸ Muhammad Hasan and others, 'Media Pembelajaran' (Tahta media group, 2021).

¹⁹ Mikhanael Mual Parsaulian Simanjuntak, 'Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga)' (Universitas Brawijaya, 2018).

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan.²⁰ Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.

2. Penegasan Operasional

Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa berbentuk *board game*, serta untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Jawa MI Nurur Jadid Kolomayan.

H. Sistematika Operasional

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk *Board Game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas V MI Nurul Jadid Kolomayan” memuat sistematika penulisan sebagai berikut :

²⁰ Suci Trismayanti, ‘Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar’, 2019.

1. Bab I Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

2. Bab II Kajian Teori

Menjelaskan mengenai definisi mata pelajaran Bahasa Jawa, Media pembelajaran, Media pembelajaran board game, minat belajar, kerangka berpikir penelitian terdahulu.

3. Bab III Model Penelitian

Menjelaskan metode penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, populasi dan sampel, metode dan alat pengumpulan, teknik analisis data, dan efektivitas penggunaan media.

4. Bab IV Hasil

Memaparkan dan menganalisis data-data yang didapatkan dari hasil pengujian.

5. Bab V Pembahasan

Menjabarkan jawaban dari rumusan masalah dan hasil dari penelitian.

6. Bab VI Penutup

Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.