# ABSTRAK

Tesis dengan judul "**Pengembangan Media Permainan Ludo Aksara Jawa dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Tulungagung"** ini ditulis oleh Venytia Eka Lukitasari dengan NIM. 1880505230012 dimbimbing oleh Dr. Hj. Luk-luk Nur Mufida, M.Pd.I. dan Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd.

**Kata Kunci :** *Media Permainan Ludo, Aksara Jawa, Minat dan Hasil Belajar*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung terhadap materi aksara Jawa mata pelajaran Bahasa Jawa. Materi aksara Jawa merupakan materi yang dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran berupa permainan seperti media permainan ludo aksara Jawa yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di MIN 2 Tulungagung.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana desain, kelayakan, dan efektivitas pengembangan media permainan ludo aksara Jawa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan desain, kelayakan, dan efektivitas pengembangan media permainan ludo aksara Jawa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development). Desain pengembangan dalam penelitian ini berpacu pada model *Borg and Gall* . Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Ludo Aksara Jawa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah 1) Produk permainan ludo aksara Jawa ini didesain sedemikian rupa dengan menggunakan prinsip permainan tradisional berupa papan ludo yang telah dimodifikasi. Bahan papan ludo, dan pion dibuat dari kayu sebagai bentuk pengembangan media sebelumnya pada penelitian terdahulu sehingga lebih awet. Kartu –kartu soal dibuat dengan kertas art paper yang paling tebal sehingga tidak mudah robek. Dadu juga dibuat menggunakan bahan yang awet sehingga ketika dilempar berkali-kali tidak mudah pecah. 2) Kelayakan produk ludo aksara Jawa berdasarkan penilaian ahli media sebesar 91,7%, ahli materi 95,78 %, respon guru sebesar 90,6%., dan respon peserta didik sebesar 87,2%. serta termasuk kategori validasi valid dan layak digunakan. 3) Hasil dari uji instrumen menunjukkan bahwa instrument soal dan angket minat yang digunakan adalah valid dan *reliable.* Berdasarkan data uji prasyarat hasil data pada angket berasal dari populasi yang berdistribusi secara normal, dan homogen. Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis yang meliputi uji T independent, uji manova, dan uji N –Gain membuktikan bahwa adanya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, terdapat pengaruh antara media ludo materi aksara Jawa terhadap hasil dan minat belajar siswa kelas 4 MIN 2 Tulungagung, serta penggunaan media ludo dalam materi aksara Jawa 30% lebih efektif dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa kelas 4 MIN 2 Tulungagung.

## ABSTRACT

The thesis entitled "Development of Javanese Script Ludo Game Media to Improve Interest and Learning Outcomes of Grade IV Students of MIN 2 Tulungagung" was written by Venytia Eka Lukitasari with NIM. 1880505230012 supervised by Dr. Hj. Luk-luk Nur Mufida, M.Pd.I. and Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd.

**Keywords:** *Ludo Game Media, Javanese Script, Interest and Learning Outcomes*

This research is motivated by the lack of interest and learning outcomes of grade IV students of MIN 2 Tulungagung towards Javanese script material in the Javanese Language subject. Javanese script material is material that is considered difficult by most students. Therefore, there needs to be a learning media in the form of games such as Javanese script ludo game media that can improve the interest and learning outcomes of students at MIN 2 Tulungagung.

The formulation of the problem in this study is how the design, feasibility, and effectiveness of the development of Javanese script ludo game media to improve students' interest and learning outcomes. The purpose of this study is to describe the design, feasibility, and effectiveness of the development of Javanese script ludo game media in improving students' interest and learning outcomes. The type of this research is research and development or R&D (Research and Development). The development design in this study is based on the Borg and Gall model. The media developed in this study is the Javanese script Ludo learning media for grade IV. Data collection techniques use tests, questionnaires, interviews, observations, and documentation.

The results of this research and development are 1) This Javanese script ludo game product is designed in such a way using the principle of a traditional game in the form of a modified ludo board. The ludo board material and pawns are made of wood as a form of development of previous media in previous studies so that they are more durable. The question cards are made of the thickest art paper so that they are not easily torn. The dice are also made using durable materials so that when thrown repeatedly they do not break easily. 2) The feasibility of the Javanese script ludo product based on the assessment of media experts is 91.7%, material experts 95.78%, teacher responses 90.6%, and student responses 87.2%. and is included in the valid validation category and is suitable for use. 3) The results of the instrument test show that the question instruments and interest questionnaires used are valid and reliable. Based on the prerequisite test data, the results of the data in the questionnaire came from a population that was normally distributed and homogeneous. Furthermore, based on the results of the hypothesis test which include the independent T test, the manova test, and the N-Gain test, it is proven that there is a difference in learning outcomes between the control class and the experimental class, there is an influence between the ludo media in Javanese script material on the learning outcomes and interests of class 4 students of MIN 2 Tulungagung, and the use of ludo media in Javanese script material is 30% more effective in improving the learning outcomes and interests of class 4 students of MIN 2 Tulungagung.

# الملخص

أُعدّت هذه الرسالة التي تحمل العنوان "تطوير وسيلة لعبة اللودو بالأبجدية الجاوية في تحسين اهتمام وتحصيل طلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الثانية (المدرسة الابتدائية الإسلامية) في تولونغاغونغ" من قبل فينيتيا إكا لوكيتاساري، برقم القيد ٢١٠٠٣٢٥٠٥٠٨٨١، تحت إشراف الدكتورة الحجة لوك–لوك نور مفيدة، الماجستير في التربية الإسلامية، والدكتور أغوس بورووِيدودو، الماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: وسيلة لعبة اللودو، الأبجدية الجاوية، الاهتمام، والتحصيل الدراسي

جاءت هذه الدراسة نتيجةً لقلة اهتمام وتحصيل طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الثانية في تولونغاغونغ تجاه مادة الأبجدية الجاوية ضمن مقرر اللغة الجاوية. وتُعدّ مادة الأبجدية الجاوية من المواد التي يعتبرها معظم الطلاب صعبة. لذلك، من الضروري توفير وسيلة تعليمية على شكل لعبة، مثل وسيلة لعبة اللودو بالأبجدية الجاوية، التي يمكن أن تُسهم في تحسين اهتمام وتحصيل طلاب المدرسة الابتدائية الإسلامية الثانية في تولونغاغونغ

تتمثل إشكالية البحث في تصميم وكفاءة وفعالية تطوير وسيلة لعبة اللودو بالأبجدية الجاوية لتحسين اهتمام وتحصيل الطلاب. وتهدف هذه الدراسة إلى وصف تصميم وكفاءة وفعالية تطوير وسيلة لعبة اللودو بالأبجدية الجاوية في تحسين اهتمام وتحصيل الطلاب. نوع هذا البحث هو بحث وتطوير (د و ر). ويستند تصميم التطوير في هذا البحث إلى نموذج جل وبر غ. الوسيلة المطوّرة في هذا البحث هي وسيلة تعليمية للودو بالأبجدية الجاوية لطلاب الصف الرابع.

أما أدوا ت جمع البيانات فتشمل : الاختبارات، الاستبيانات، المقابلات، الملاحظة، والوثائق

نتائج البحث والتطوير هي كما يلي: ١) تم تصميم منتج لعبة اللودو بالأبجدية الجاوية بطريقة تعتمد على مبدأ الألعاب التقليدية باستخدام لوح لودو معدّل. صُنع لوح اللعبة والقطع (البيادق) من الخشب كتطوير للوسائل التعليمية السابقة، ليكون أكثر متانة. كما صُنعت بطاقات الأسئلة من ورق فني سميك جدًا لمنع تمزّقها بسهولة. أما الزهر (النرد) فتم تصنيعه من مادة متينة لا تنكسر بسهولة عند رميها مرارًا وتكرارًا. ٢) بلغت نسبة صلاحية منتج اللودو بالأبجدية ٩٠٠٦٪، واستجابة ٩٥٠٧٨٪، واستجابة المعلمين ٩١٠٧٪، وخبير المادة الجاوية حسب تقييم خبير الوسائل التعليمية ٨٧٠٢٪، مما يدل على أن الوسيلة التعليمية تم تصنيفها كوسيلة صالحة وصالحة للاستخدام. ٣) أظهرت نتائج الطلاب اختبار الأدوات أن أسئلة الاختبار واستبيانات الاهتمام المستخدمة صالحة وموثوقة. وبناءً على اختبار الفرضيات، فإن نتائج الاستبيانات جاءت من مجتمع يتمتع بتوزيع طبيعي ومتجانس. كما أظهرت نتائج اختبار الفرضيات، بما في ذلك اختبار ت المستقل، واختبار مانوفا، واختبار غين – ن، وجود فروق في نتائج التعلم بين الصف التجريبي والصف الضابط، كما ثبت وجود تأثير لاستخدام وسيلة لودو في مادة الأبجدية الجاوية على نتائج واهتمام طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الثانية في تولونغاغونغ،