

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah negara majemuk yang terdiri dari beragam suku, ras, bahasa, agama, dan budaya yang berbeda. Indonesia tercatat memiliki beragam suku bangsa dan bahasa daerah. Salah satunya yaitu bahasa Jawa. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang paling banyak digunakan di Indonesia, yaitu lebih dari 68 juta orang. Pengguna bahasa ini tersebar di seluruh Indonesia, namun sebagian besar berada di Pulau Jawa.¹

Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki keterampilan berbahasa yang mencakup empat aspek yaitu: keterampilan menyimak/mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis yang saling berkaitan satu sama lain. Materi bahasa Jawa tingkat sekolah dasar meliputi beberapa bagian yaitu keterampilan berbahasa, keterampilan sastra dan unggah-ungguh yang meliputi aspek-aspek mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran Bahasa Jawa dapat disimpulkan menyangkut kemampuan sastra dan budaya yang meliputi aspek mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis.²

Pembelajaran Bahasa Jawa saat ini menjadi muatan lokal yang dibuktikan dengan adanya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 ayat 2 menyatakan bahwa semua

¹ Fitri Lintang Sari, Fatma Ulfatun Najicha, "Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia", *Jurnal Global Citizen*, Vol. 1, No. 1, 2022, hal. 79.

² Widiandhieka, dkk, "Analisis permasalahan proses pembelajaran bahasa Jawa materi geguritan kelas IV di sekolah dasar", *Jurnal Universitas Islam Sebelas Maret*, Vol. 1, No. 2, 2, 2016, hal. 20

jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan berdasarkan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Diversifikasi dalam konteks kurikulum berarti penganekaragaman/ perbedaan kurikulum di setiap daerah tetapi koridornya tetap mengacu pada kurikulum standar nasional.³

Muatan lokal bahasa daerah penting untuk dipelajari peserta didik di sekolah. Bahasa telah menjadi salah satu isu penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan berbahasa menjadi aktifitas yang harus dipelajari peserta didik agar menjamin peserta didik dapat menjalankan peran mereka dalam masyarakat. Penerapan muatan lokal bahasa daerah di yang dilakukan oleh sekolah perlu dipertahankan untuk menjaga bahasa daerah agar tidak punah.⁴

Pelajaran bahasa Jawa tetap ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Tetapi kenyataannya bahasa Jawa tetap memiliki *predikat* sebagai pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Terlebih materi seperti unggah-ungguh basa dan aksara Jawa. Peserta didik menganggap materi bahasa Jawa tersebut sulit karena banyak faktor yaitu pertama kurangnya jam pelajaran Bahasa Jawa.

Bahasa Jawa jarang digunakan pada zaman sekarang. Hal tersebut terjadi awal mulanya karena pergeseran penggunaan bahasa seperti di lingkungan keluarga atau sekolahan yang beralih dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia.

³ Sutjipto, S, "Diversifikasi Kurikulum dalam Kerangka Desentralisasi Pendidikan". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 1, No. 2, 2015, hal. 317-338.

⁴Vidy Binsar Ferdianto dan Rusman, "Evaluasi Implementasi Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Daerah dan Pendidikan Lingkungan Hidup", *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, 2018, hal. 118.

Hal tersebut juga berdampak pada minat seseorang khususnya peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Jawa. Terlebih pembelajaran Bahasa Jawa yang dianggap sulit oleh peserta didik.⁵

Bahasa Jawa sekarang jarang diminati terbukti pada hasil penelitian Praktik Hari Yuwono tentang faktor rendahnya minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Jawa yaitu berasal dari faktor jasmaniah dan psikologis seperti kecerdasan, perhatian, dan minat. Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya minat belajar peserta didik antara lain guru, orang tua dan lingkungan belajar. Untuk itu perlu adanya upaya guru dalam mengatasi minat belajar peserta didik antara lain kegiatan tutor sebaya, ice breaking dan sikap kooperatif dalam pembelajaran.⁶

Bahasa Jawa jarang diminati juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Latifah Ayu Nur Aini, dkk dengan observasi awal yang dilakukan dapat diketahui bahwa peserta didik kurang menyukai mata pelajaran bahasa Jawa karena dianggap terlalu sulit difahami. Selain itu, peserta didik masih kurang aktif sehingga kemampuan dan kompetensi yang dimiliki tidak optimal dalam prose pembelajaran.⁷

Pelajaran bahasa Jawa hanya diajarkan satu kali dalam satu minggu dan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik lebih akrab dengan bahasa Indonesia dan jarang mengenal aksara Jawa. Kedua, mereka menganggap materi-materi

⁵ Setyawan, Bahasa Daerah dalam Perspektif Kebudayaan dan Sociolinguistik: Peran dan Pengaruhnya dalam Pergeseran dan Pemertahanan Bahasa., *International Seminar "Language Maintenance And Shift*, 2011, hal. 45

⁶ Pratik Hari Yuwono, dan Agung Nur Cholis, "Analisis Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV di Sekolah Dasar", *Journal of Language and Literature Studies*, Vol. 3, No. 1, 2023, hal. 65.

⁷ Latifah Ayu Nur Aini, dkk, "Pelaksanaan Student Centered Learning (Scl) Pembelajaran Bahasa Jawa Di Smk N 3 Klaten", *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, Vol. 1, No. 2, 2023, hal. 111.

tersebut sulit untuk dimengerti dan dihafalkan. Ketiga, bahasa dalam soal-soalnya sulit untuk dibaca dan dipahami karena jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari terutama aksara Jawa.⁸

Mulyana menjelaskan ada beberapa faktor penyebab pembelajaran Bahasa Jawa kurang diminati, yaitu tulisan Jawa dinilai sulit, pembagian waktu yang kurang memadai, pembelajaran yang monoton, penggunaan media pembelajaran yang sedikit, kurangnya literasi bahasa Jawa, kompetensi yang diharapkan tidak tercapai, guru tidak menguasai materi, dan peserta didik kurang memahami manfaat pembelajaran aksara Jawa.⁹

Nadhiroh, dkk mengungkapkan penyebab utama peserta didik kurang berminat dengan Bahasa Jawa dan menganggap Bahasa Jawa sulit yaitu peserta didik jarang menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa untuk bercakap-cakap setiap hari. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi kepada peserta didik. Padahal, menguasai bahasa Jawa sama pentingnya dengan melestarikan budaya yang kita miliki.¹⁰

Hasil observasi terhadap mata pelajaran Bahasa Jawa di MIN 2 Tulungagung terlihat bahwa pembelajaran Bahasa Jawa masih terpusat pada guru. Guru hanya menerangkan di papan tulis dan peserta didik mencatat dan menghafalkannya. Sumber belajar ada dua yaitu LKS Bahasa Jawa dan lembar kerja peserta didik. Media yang digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa

⁸ Observasi awal dengan salah satu murid kelas IV MIN 2 Tulungagung tanggal 01 September 2024 Pukul 12.30 WIB.

⁹ Mulyana, *Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), hal. 37

¹⁰ U. Nadhiroh dan B. W. Setyawan, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa", *JISABDA J. Ilm. Sastra dan Bhs. Drh. Serta Pengajarannya*, Vol. 3, No. 1, 2021, hal. 8.

juga belum ada. Peserta didik juga kurang antusias dengan pelajarannya dibuktikan dengan masih ada peserta didik yang bergurau dengan temannya.¹¹

Hasil belajar aksara Jawa juga belum maksimal dibuktikan dengan hasil tes tulis oleh guru kelas di buku harian maupun buku modul peserta didik. Pada muatan lokal Bahasa Jawa ini KKTP /KKM nya standar seperti pada KKTP/KKM muatan lokal yang lain yaitu 75. Dengan KKTP/KKM tersebut masih ada peserta didik yang hasil belajarnya di bawah KKTP/KKM.¹²

Guru kelas 4 memberikan tanggapan mengenai pelajaran bahasa Jawa di kelas itu kendalanya peserta didik sulit untuk menghafal aksara Jawa. Sebelumnya guru memberikan materi dan peserta didik antusias karena materinya baru. Lalu setelah mengetahui materinya sulit mereka enggan untuk menghafal. Padahal sudah diberikan waktu untuk menghafal dan beberapa tugas tentang aksara Jawa tetapi peserta didik masih banyak yang belum hafal. Beberapa peserta didik juga memberikan tanggapannya tentang pelajaran aksara Jawa. Mereka sulit untuk menghafal karena bentuknya yang bermacam-macam serta jarang sekali digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Belum lagi dengan macam-macam sandhangnya.¹³

Aksara Jawa itu sendiri adalah salah satu karakteristik yang ada dalam bahasa Jawa. Aksara ini merupakan hasil budaya yang usianya sudah berabad-abad. Namun keberadaan aksara Jawa semakin berkurang. Banyak peserta didik saat ini yang tidak bisa menulis bahasa Jawa. Mereka hanya mengetahui

¹¹ Observasi awal dengan salah satu murid kelas IV MIN 2 Tulungagung tanggal 01 September 2024 pukul 12.30.

¹² Observasi awal dengan salah satu murid kelas IV MIN 2 Tulungagung tanggal 01 September 2024 pukul 12.30

¹³ Observasi awal dengan salah satu murid kelas IV MIN 2 Tulungagung tanggal 01 September 2024 pukul 12.30.

bahwa tulisan Jawa itu ada tetapi tidak dapat memahami atau membaca tulisan tersebut. Jika tidak segera diatasi maka pelajaran Bahasa Jawa hanya akan menjadi sejarah. Oleh karena itu pembelajaran aksara Jawa penting dilakukan di dalam kelas.¹⁴

Peneliti akan melakukan penelitian berdasarkan permasalahan tersebut yaitu penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang membantu peserta didik membaca aksara Jawa. Pengembangan tersebut dipilih karena di kelas belum ada media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajarkan materi aksara Jawa. Media yang dikembangkan adalah Ludo Aksara Jawa.

Ludo sendiri merupakan permainan yang dapat merangsang anak belajar membaca.¹⁵ Menurut Kristiani, Ludo adalah permainan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang, dimana masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda dengan tujuan mencapai finish.¹⁶ Kemudian Menurut Mulyani, Ludo adalah permainan yang terdiri dari selembor kertas bergambar kotak-kotak sebanyak 4 buah kotak besar dan 72 kotak kecil. Permainan ludo adalah permainan tradisional dimana dalam permainan yang dimainkan 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu.¹⁷

Permainan ludo adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh 2-4 orang dengan menggunakan dadu, pion, kertas kotak-kotak. Misinya adalah memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu. Setiap pemain diwakili

¹⁴ Riyadi, *Ha-Na-Ca-Ra-Ka*, (Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara, 1996), hal. 50

¹⁵ Prasetyono, *Bermain Sambil Belajar*, (Yogyakarta: Think, 2007), hal. 65.

¹⁶ Dian Kristiani, *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2015), hal. 101

¹⁷ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal. 124.

dengan salah satu warna yaitu merah, hijau, biru dan kuning, dan memiliki empat bagian. Pemain pertama yang mengelilingi keempat potongan di sekitar papan dan masuk ke area rumah adalah pemenang. Permainan ini bisa digunakan untuk menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.¹⁸

Permainan ludo pada penelitian ini adalah permainan ludo yang telah dimodifikasi. Peneliti menambahkan komponen berupa kartu soal yang digunakan peserta didik untuk berlatih membaca dan menulis aksara Jawa. Kartu ini dilengkapi dengan kunci Jawaban yang disertakan pada soal dan berfungsi sebagai alat konfirmasi Jawaban peserta didik.

Media aksara Jawa ludo diharapkan dapat meningkatkan hafalan dan pembacaan aksara Jawa, karena soal-soal yang ada pada kartu akan dinilai berdasarkan pengenalan fakta dasar atau huruf hingga tergabung menjadi kata dan kalimat. Hal ini untuk memastikan peserta didik terlebih dahulu mempunyai konsep yang kuat sehingga mampu membaca kata dan kalimat yang lebih kompleks. Manfaat Permainan Tradisional Ludo adalah dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir, melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, sepertinya sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numerik, untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, melatih anak dalam bekerjasama, dan melatih emosi anak.¹⁹

¹⁸ Sri Armiyanti Ningsih, Meyta Pritandhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo", *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, Vol. 7, No. 1, 2019, hal. 52.

¹⁹ Yenni Herwati, "Pengaruh Permainan Ludo Adventure terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No.1, 2020, hal. 423.

Isi soal pada kartu selalu diulang-ulang dengan kata dan frasa yang pembagian maknanya berbeda-beda. Tujuan dari pengulangan ini adalah agar tanda-tanda bahasa Jawa yang dilihat dan dibaca peserta didik dapat dipahami dan tersimpan dalam ingatannya. Tujuan permainan dan jumlah potongan permainan yang dibuat pada setiap level soal dapat menunjang latihan dan pembacaan kartu soal, sehingga semakin banyak latihan maka daya ingat dan kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik akan semakin baik.

Pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa melalui materi aksara Jawa ini memiliki harapan yaitu peserta didik dapat membaca aksara legenda Jawa dengan benar dengan sandhangan swara dan sandhangan panyige g wanda.

Media ludo aksara Jawa disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik kelas empat. Pada tahap ini aktivitas mental anak terfokus pada objek atau peristiwa nyata yang dialaminya. Peserta didik memerlukan hal-hal konkret untuk mempelajari sesuatu yang cukup kompleks dan tidak dapat ditemukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, selain dari sumber belajar yang digunakan.²⁰

Widiasworo mengatakan pembelajaran melalui bermain merupakan cara yang efektif untuk merangsang peserta didik memperoleh pengetahuan. Mengajarkan materi kompleks seperti aksara Jawa lebih efektif dan menyenangkan bila menggunakan permainan. Peserta didik antusias dalam belajar sehingga materi mudah dipahami peserta didik.²¹

²⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya 2011), hal. 101.

²¹ Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz MediaWidiasworo, 2015), hal. 130.

Pierce menyatakan bahwa “*Board games have different components unique to the game itself to drive interactions, play, or to represent some value*”.

Belajar melalui permainan selain untuk melatih interaksi peserta didik, juga dapat merepresentasikan nilai tertentu, salah satunya adalah materi aksara Jawa.²²

Penelitian lain memaparkan bahwa permainan ludo itu dapat meningkatkan minat dan belajar. Diantaranya Jurnal Mufida Miftahul Jannah, 2018, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA”, Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan Ludo untuk meningkatkan penguasaan materi dan minat belajar. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa: (1) produk media pembelajaran permainan Ludo yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik kelas dengan hasil rata-rata penilaian sebesar 3,96 (sangat baik), (2) media pembelajaran permainan Ludo dapat meningkatkan penguasaan materi fisika peserta didik pada uji coba terbatas, (3) media pembelajaran permainan Ludo dapat meningkatkan minat belajar fisika peserta didik pada uji coba terbatas.²³

Riska Rudini Siregar, dkk menerangkan bahwa media ludo berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan judul Jurnal “Pengaruh Penggunaan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Peserta

²² Pierce, M. B., dkk, *Thinking “Out-of-the-Box” with Board Games*. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society, Annual Meeting, 2018, hal. 1322

²³ Mufida Miftahul Jannah, dan Yusman Wiyatmo, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Sma”, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 2, No. 1, 2018.

didik Kelas V SDS AI-Ulum”. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media ludo pada ranah kognitif berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas V dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,001-0,05. Namun rata-rata peserta didik memperoleh skor 88,125 pada ranah psikomotorik, yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara ranah psikomotorik dengan hasil belajar peserta didik.²⁴

Vebri Yanti Van Gobel, dkk dengan judul jurnal Peningkatan Hasil Belajar Pkn melalui Media Permainan Ludo”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn peserta didik dengan menggunakan media permainan ludo, sehingga media permainan tersebut dinilai cukup efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran PKn khususnya. ²⁵

Wan Putri Azizah Harahap memiliki jurnal dengan judul Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. Hasil dari penelitian bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V di MIS Ikhlasiah Tuamang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji T-Test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.²⁶

Benang merah dari uraian di atas adalah akan dilakukan penelitian terkait pengembangan media permainan ludo aksara Jawa. Media permainan ini

²⁴ Riska Rudini Siregar, “Pengaruh Penggunaan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Peserta didik Kelas V SDS AI-Ulum”, *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, Vol. 9, No. 1, 2023, hal. 46

²⁵ Vebri Yanti Van Gobel, Dkk, “Peningkatan Hasil Belajar Pkn melalui Media Permainan Ludo”, *Jurnal Penelitian dan Penalaran*, Vol. 9, No. 2, hal. 117.

²⁶ Wan Putri Azizah Harahap, dan Eka Yusnaldi, “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Ludo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar”, *Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Vol. 10, No. 1, 2024, hal. 511.

belum pernah diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa, dan akan diujicobakan pada peserta didik kelas 4 MIN 2 Tulungagung. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah pengembangan media permainan ludo aksara Jawa dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas 4 “MIN 2 Tulungagung.”

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi dan Pembatasan Masalah yang dapat diambil dari latar belakang diatas yaitu sebagai berikut :

a) Identifikasi Masalah

- 1) Peserta didik kurang berminat mempelajari aksara Jawa.
- 2) Pembelajaran Bahasa Jawa berpusat pada guru.
- 3) Peserta didik menganggap menulis aksara Jawa itu sesuatu yang tidak mudah dilakukan.
- 4) Media pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa belum tersedia.
- 5) Hasil belajar mengenai materi aksara Jawa masih kurang

b) Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada belum adanya media permainan yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa di kelas IV MIN 2 Tulungagung.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan batasan masalah diatas yaitu sebagai berikut :

- a) Bagaimana desain pengembangan media permainan Ludo Aksara Jawa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung?
- b) Bagaimana kelayakan pengembangan media permainan Ludo Aksara Jawa dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung?
- c) Bagaimana efektivitas pengembangan media permainan Ludo Aksara Jawa dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian yang ingin dicapai berdasarkan rumusalah masalah di atas yaitu :

1. Untuk mendiskripsikan desain pengembangan media permainan Ludo Aksara Jawa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung.
2. Untuk mendiskripsikan secara mendalam kelayakan pengembangan media permainan Ludo Aksara Jawa dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung.

3. Untuk mendiskripsikan efektifitas pengembangan media permainan Ludo Aksara Jawa dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Media ini berupa papan permainan Ludo yang dicetak stiker, lalu ditempelkan pada papan kayu dan dibentuk seperti papan catur yang bisa dilipat menjadi dua.
2. Kartu bintang yang berisi soal membaca aksara Jawa.
3. Kartu bulan yang berisi soal menulis aksara Jawa.
4. Kartu atheng untuk menjawab soal terkait materi aksara Jawa tetapi tingkatan kesulitannya lebih kecil dari pada kartu bintang dan bulan.
5. Media ini dilengkapi satu buah dadu, satu gelas kocokan, bidak dengan empat warna, yakni merah, biru, hijau, dan kuning.
6. Materi yang digunakan sesuai dengan muatan lokal kelas IV yang mengacu pada Peraturan Gubernur Nomor 64 tahun 2013.
7. Media ini memuat aturan, dan cara permainan yang tertulis dalam buku panuntun.
8. Ludo Aksara Jawa dapat digunakan berulang-ulang dan dalam jangka waktu lama karena dibuat menggunakan bahan yang tebal sehingga awet.



Gambar 1.1 : Gambar Permainan Ludo Sebelum Dikembangkan



Gambar 1.2 : Gambar Permainan Ludo yang Sudah Dikembangkan

Gambar tersebut adalah gambar ludo yang belum dikembangkan dan gambar ludo yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Terlihat perbedaan desain papan ludo, bentuk pion, serta kartu tantangan yang ada di dalamnya. Peneliti memodifikasi ludo yang awal hingga menjadi ludo yang sudah dikembangkan dengan melalui berbagai tahap mulai dari desain, kelayakan, hingga keefektifitasnya.

E. Kegunaan Penelitian

Pengembangan media ludo aksara Jawa ini memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoritis

Media pembelajaran Ludo Aksara Jawa memiliki manfaat teoritis yaitu menambah khasanah ilmu pengetahuan dan menambah literasi media pembelajaran dari hasil pengembangan yang dilakukan.

2. Manfaat secara praktis

a) Bagi Kepala Madrasah

Media ludo aksara Jawa memiliki harapan dapat dijadikan bahan untuk evaluasi dan pertimbangan sekolah dalam pengadaan media pembelajaran yang memadai untuk peserta didik.

b) Bagi Guru

Media ludo aksara Jawa memiliki harapan untuk dapat menambah masukan dan wawasan guru untuk lebih mengembangkan inovasi terkait media pembelajaran khususnya materi aksara Jawa.

c) Bagi Peserta Didik

Media ludo aksara Jawa bermanfaat untuk meningkatkan minat dan kualitas belajar, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi aksara Jawa.

d) Bagi Peneliti yang akan datang

Media ludo aksara Jawa dapat dijadikan sebagai alat pengembangan diri dan sebagai referensi dalam pembelajaran yang berguna bagi peneliti kelak ketika menjadi seorang guru.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk kelas IV MIN 2 Tulungagung ini berdasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut :

1. Peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung telah memahami prosedur penggunaan media.

2. Peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung mampu membaca dan menulis Aksara Jawa dengan baik untuk menunjang pemakaian media.
3. Peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan permainan secara berkelompok.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah memiliki tujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai judul tersebut dan menghindari perbedaan persepsi terhadap istilah dalam penelitian ini, maka diberikan penegasan konseptual dan operasional sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁷

Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran.²⁸

²⁷ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Bintang Surabaya, Suaranaya, 2016), hal. 6.

²⁸ Intan Nurhasana, "Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata. Pelajaran Bahasa Arab", *Al-Fikru Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, No. 2, 2021, hal. 22.

b) Ludo

Ludo adalah permainan papan bahasa Jerman dalam bentuk game Cross and Circle, mirip dengan game India Pachisi, permainan Amerika Parcheesi, dan permainan bahasa Inggris Ludo. permainan tradisional asal India ini menggunakan papan seperti 'Ular Tangga' atau 'Monopoli' dan bisa dimainkan oleh dua hingga empat orang. Setiap pemain akan berlomba untuk menjadi yang tercepat dalam mengirimkan 4 token yang dimiliki dari 'markas' ke bagian tengah papan yang jadi tujuan terakhir game.²⁹

Permainan Ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, permainan Ludo dapat menarik minat peserta didik. Karena dalam permainan ini seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.³⁰

c) Minat Belajar

Minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik; atau tujuan kinerja,

²⁹ Rosita Wondal, Dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo, Vol. 3, No. 1, 2020, hal. 115.

³⁰ Mufida Miftahul Jannah, Yusman Wiyatmo, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA", *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2018, hal. 241.

yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain.³¹

d) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai peserta didik melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang disebabkan oleh belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar tidak terjadi secara tunggal, tetapi setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri peserta didik, tergantung perubahan mana yang diharapkan sejalan dengan tujuan pendidikan.³²

e) Aksara Jawa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Aksara Jawa/hanacaraka merupakan warisan budaya masyarakat Jawa kuno yang digunakan untuk menulis dalam pembuatan kitab-kitab, naskah kuno, tembang-tembang Jawa, prasasti, atau surat menyurat. Aksara Jawa atau lebih dikenal dengan Hanacaraka adalah turunan aksara brahmani (berasal dari Hindustan) yang digunakan untuk

³¹ Nurlina Aroani, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), hal. 26.

³² Darwati Yuli, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IV MIS AL-MUTTAQIN, *Journal Of Chemical Information And Modeling*, Vol. 1, No. 2, 2017, 1689.

penulisan berbahasa Jawa, bahasa Makasar, bahasa Madura, bahasa Melayu, bahasa Sunda, bahasa Bali dan bahasa Sasak.³³

f) Desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Indikator desain seperti warna, bentuk, dan ruang, hingga prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, dan hierarki, serta aspek fungsionalitas dan pesan yang ingin disampaikan.³⁴

g) Kelayakan

Kelayakan artinya penelitian yang dilakukan secara mendalam bertujuan untuk menentukan apakah usaha yang dijalankan akan memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya yang akan dikeluarkan. Dengan kata lain, kelayakan dapat berarti bahwa usaha yang dijalankan akan memberikan keuntungan finansial dan nonfinansial sesuai dengan tujuan yang mereka inginkan. Indikator dalam uji kelayakan, baik untuk bisnis maupun proyek, pada dasarnya

³³ Akik Hidayat, Rahmi Nura Shofa, “Self Organizing Maps (Som) Suatu Metode Untuk Pengenalan Aksara Jawa”, *Jurnal Siliwangi*, Vol. 2, No. 1, hal. 65.

³⁴ Setiyo Adi Nugroho, dkk, “Perancangan Identitas Perusahaan dalam Bentuk Stationery Desain di Rumah Kreasi Grafika”, *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol.14, No.1, 2021, hal. 49.

adalah serangkaian kriteria yang digunakan untuk menilai apakah suatu ide atau rencana layak untuk dilaksanakan.³⁵

h) Efektivitas

Efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya. Efektivitas merupakan penyelesaian pekerjaan tidak hanya dipandang dari segi pencapaian tujuan saja tetapi juga dari segi ketepatan waktu dalam mencapai tujuan tersebut. Indikator efektivitas keberhasilan program, keberhasilan sasaran, kepuasan terhadap produk yang dapat diukur dengan berbagai uji SPSS.³⁶

2. Penegasan Operasional

Penelitian ini berjudul pengembangan permainan ludo aksara Jawa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 2 Tulungagung. Penelitian ini akan dilakukan di MIN 2 Tulungagung. Penelitian ini akan membahas tentang pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Penelitian ini membahas tentang belum adanya media pembelajaran yang cocok untuk materi aksara Jawa. Sehingga pengembangan permainan ludo aksara Jawa ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di madrasah tersebut. Mengingat minat dan hasil belajar peserta didik pada materi aksara Jawa ini rendah.

³⁵ Putri Wahyuni Arnold, "Analisis Kelayakan Usaha dan Strategi Pengembangan Industri Kecil Tempe di Kelurahan Setia Negara Kecamatan Siantar Sitalasari", *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, Vol. 2 No. 1, 2020, hal. 30.

³⁶ Sukma Faradiba, "Efektifitas Kinerja Pelayanan Sensus Penduduk Berbasis Online Di Badan Pusat Statistik Kota Malang", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 2, No. 1, 2021, hal 278.

Media ludo aksara Jawa memiliki batasan yaitu media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang memudahkan guru menyampaikan peajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran. Sedangkan permainan ludo adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang sampai empat orang dengan tujuan untuk mencapai finish.

Aksara Jawa memiliki pengertian sendiri sebagai tulisan Jawa kuno yang digunakan untuk menulis kitab-kitab, dll. Aksara Jawa itu sendiri ada di pelajaran Bahasa Jawa. Selain itu, banyak sekali peserta didik yang kurang berminat dengan aksara Jawa. Maka perlu adanya media pembelajaran berupa permainan yang digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar aksara Jawa peserta didik.

H. Sistematika Penulisan

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ludo Aksara Jawa dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Tulungagung” memuat sistematika pemabahasan sebagai berikut:

1. BAB 1 berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, serta penegasan istilah.
2. BAB II berisi landasan teori, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.
3. BAB III berisi metode penelitian yang terdiri dari model penelitian dan pengembangan, jenis penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian, instrumen pengumpulan data, kisi-kisi instrument serta teknik analisis data.

4. BAB IV berisi hasil penelitian, penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk, pembahasan penelitian dan pengembangan.
5. BAB V berisi penutup yang terdiri dari kajian produk yang telah direvisi, kesimpulan, saran pemanfaatan, diseminasi pengembangan produk lebih lanjut.
6. Daftar rujukan.
7. Lampiran-lampiran