

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN PERMAINAN *SCRABBLE* PADA
PELAJARAN BAHASA JAWA TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA DI
KELAS V MI FUTUHIYYAH KECAMATAN
MRANGGEN KABUPATEN DEMAK SEMESTER
GANJIL TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Skripsi guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Gelar Sarjana Strata I Dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :
SYIFA'UL MUSTAQIMAH
NIM : 1903096042

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda Tangan di bawah ini:

Nama : Syifa'ul Mustaqimah

NIM : 1903096042

Jurusan : Pendidikn Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan Bahwa Skirpsi Yang Brjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PERMAINAN SCRABBLE
PELAJARAN BAHASA JAWA TERHADAP KETERAMPILAN AKSARA JAWA DI KELAS V
MI FUTUHIYYAH KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK SEMESTER GANJIL
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian /karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 19 Desember 2023

Pembuat Pernyataan,



Syifa'ul Mustaqimah

NIM. 1903096042

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://litk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pada Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Di Kelas V MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024

Penulis : Syifa'ul Mustaqimah

NIM : 1903096042

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 4 Januari 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I

NIP. 198908222019031014

Sekretaris Sidang/Penguji,

Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag

NIP. 196912201995031001

Penguji Utama I,

Mohammad Rofiq, M.Pd

NIP. 199101152019031013



Penguji Utama 2,

Dr. Ubaidillah, M.Ag

NIP. 197308262002121001

Pembimbing,

Titik Rahmawati, M.Ag

NIP. 1971012220005012001

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 19 Desember 2023

Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo

di Semarang

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Di Kelas V MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024

Nama : Syifa'ul Mustaqimah

NIM : 1903096042

Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam Sidang Munaqsyah

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing



Titik Rahmawati, M.Ag
NIP. 1971012220005012001

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pada Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024

Penulis : Syifa'ul Mustaqimah

NIM : 1903096042

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitas media pembelajaran yang diproduksi atau dikembangkan yaitu permainan *scrabble* aksara Jawa terhadap keterampilan membaca. Penelitian ini merupakan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini yaitu *Purposive Sampling* subjek yang digunakan peserta didik kelas V MI Futuhiyyah Mranggen dengan jumlah 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data penelitian yaitu wawancara, observasi, angket, tes kemampuan keterampilan membaca, dokumentasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa :1) hasil validasi dari ahli media terhadap permainan *scrabble* pada pelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa sebesar 79% dengan kategori “Baik”, validasi ahli materi sebesar 92% dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga media dikatakan valid dan dapat diujicobakan 2) meningkatkan minat belajar peserta didik dan peningkatan pada keterampilan membaca peserta didik kelas V setelah permainan *scrabble* aksara Jawa dengan perhitungan tes. Hasil *pre-test* memperoleh nilai 57,5 dan hasil post-tes sebesar rata-rata 77,9 . dan uji coba normalitas Gain diperoleh sebesar 0,46 dengan kategori “Sedang” ,pada respon peserta didik terhadap media pembelajara secara keseluruhan rata rata sebesar 78% dengan kategori “Baik” hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa “Baik” sehingga menarik perhatian peserta didik pada materi aksara Jawa.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Permainan Scrabble Aksara Jawa, Keterampilan Membaca*

TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I dan Nomor 0543b/U1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	s	غ	G
ج	J	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	s	ي	Y
ض	d		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = و°

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, senantiasa penulis panjatkan rasa syukur atas segala nikmat sehat, akal serta petunjuk yang Allah SWT berikan untuk hamba-Nya yang berjuang dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pada Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Di Kelas V MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 ”**.

Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammmad SAW yang senantiasa kita harap syafa'at beliau di yaumul akhir. *Aamiin*

Pada penyusunan skripsi, tentulah tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik dalam ide, kritik, saran maupun bentuk lainnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih sebagai penghargaan atau peran sertanya dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd., yang telah memberikan ijin, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.

3. Dosen Wali Studi Bapak Muhammad Rofiq, M.Pd, yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi selama kuliah sampai akhir masa studi.
4. Dosen Pembimbing, Ibu Titik Rahmawati, M.Ag, dengan penuh kesabaran dan ketelitian dalam membimbing, memberikan ide, masukan serta motivasi dalam menyusun skripsi ini sampai selesai.
5. Para dosen di lingkungan UIN Walisongo yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan selama menempuh studi di UIN Walisongo Semarang.
6. Kepala Madrasah MI Futuhiyyah Mranggen, Ibu Roehanah, S.Ag,S.Pd guru kelas beserta peserta didik kelas V dan kelas VI MIFutuhiyyah Mranggen yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian.
7. Superhero dan panutan, Bapakku tercinta Abdul Kholiq, dan pintu surgaku Ibu Solekhah dan saudaraku,. Terima kasih atas dukungan,cinta dan kasih sayang yang selalu diberikan dan doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Diri sendiri, yang sudah mau bekerja sama dalam menyelesaikan segala tugas selama perkuliahan.

9. Teman-teman Angkatan PGMI 2019 yang selalu saling mendukung dan memotivasi terutama kelas PGMI B (barbar club).
10. Teman-teman semua yang sudah membantu dalam mengerjakan skripsi. Teman terbaiku Nailil Muna, Kusriyani, Nurul Fikriyah, Khilmatusa'adah, Adelia Pingki K.A terima kasih atas kehadirannya yang selalu memberikan tempat berkeluh kesah dengan huru hara skripsi dan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih sudah memberikan semangat, senyuman serta canda tawanya.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi masih terdapat kekurangan dan kekeliruan, kritik dan saran sangat diharapkan peneliti untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca pada umumnya.

Semarang, 19 Desember 2023
Peneliti,



Syifa'ul Mustaqimah
NIM: 1903096042

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
TRANSLITERASI	v
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	11
E. Asumsi Pengembangan	13
BAB II	14
MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN SCRABBLE AKSARA JAWA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA	14
A. Deskripsi Teori	14
B. Kajian Pustaka Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III	50
METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50

B. Desain Penelitian	51
C. Subjek Penelitian	61
D. Tempat dan Waktu Penelitian	62
E. Teknik Pengumpulan Data	63
F. Analisis Uji Coba soal	66
BAB IV	80
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	80
A. Hasil Produk Pengembangan.....	80
B. Analisis Uji Coba Soal	111
C. Analisis Data	115
D. Pembahasan	127
BAB V	134
PENUTUP	134
A. Kesimpulan.....	134
B. Saran.....	135
DAFTAR KEPUSTAKAAN	136
LAMPIRAN	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tampilan Aksara Jawa Nglegen, 20
Tabel 2.2	Tampilan Pasangan aksara Jawa, 21
Tabel 2.3	Aksara Jawa Sandhangan,22
Tabel 2.4	Kerangka Berpikir,48
Tabel 3.	Kriteria Nilai Reabilitas soal, 69
Tabel 3.2	Kriteria Pengujian Daya Pembeda,71
Tabel 3.3	Kategori Indeks Kesukaran Soal, 71
Tabel 3.4	Kriteria Skor Penilaian Skala Likert,74
Tabel 3.5	Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran
Tabel 3.6	Kriteria Respon Peserta didik Terhadap Media,75 Pembelajaran, 77
Tabel 3.7	Kategori perolehan nilai Normal Gain,79
Tabel 4.1	Analisis Kompetensi, 81
Tabel 4.2	Deskripsi Urutan Isi Buku Panduan Dolanan <i>Scrabble</i> , 83
Tabel 4.3	Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran, 92 Terhadapproduk
Tabel 4.4	Hasil Uji Coba Soal, 113
Tabel 4.5	Hasil Uji Daya Beda Soal, 113
Tabel 4.6	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal, 114
Tabel 4.7	Hasil Validasi Media, 115

Tabel 4.8	Validasi Ahli Materi, 118
Tabel 4.9	Hasil Uji coba Pre-test dan Pos-test, 121
Tabel 4.10	Hasil Angket Respon Peserta didik, 123

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1 Desain Awal Bentuk Papan Scrabble Aksara Jawa, 84
- 84Gambar 4.2 Desain Awal Gambar Pada Papan Skrabble Aksara Jawa, 85
- Gambar 4.3 Bahan Kayu Bekas Figura dan Tulisan aksara Jawa, 86
- Gambar 4.4 Bentuk Kepingan Kotak Huruf Scrabble Aksara Jawa, 86
- Gambar 4.5 Desain Baground Kepingan Kotak Huruf Aksara Jawa, 87
- Gambar 4.6 Papan scrabble Aksara Jawa, 89
- Gambar 4.7 Desain Tampilan Gambar Papan *Scrabble*, 90
- Gambar 4.8 Kepingan Kotak Huruf Aksara Jawa, 91
- Gambar 4 9 Sebelum Revisi Gambar Papan Scrabble, 105
- Gambar 4.10 Setelah Revisi, 106
- Gambar 4.11 Sebelum Revisi Pada Desain Baground, 107
- Gambar 4.12 Setelah Revisi, 107
- Gambar 4 13 Sebelum Revisi Bentuk Papan *Scrabblee*, 108
- Gambar 4.14 Setelah Revisi Bentuk Papan, 108
- Gambar 4.15 Sebelum Revisi Cover Buku Panduan, 109
- Gambar 4.16 Setelah Revisi Cover Buku Panduan 109

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i>	<i>Surat penunjuk Dosen Pembimbing</i>	<i>141</i>
<i>Lampiran 2</i>	<i>Surat Riset</i>	<i>142</i>
<i>Lampiran 3</i>	<i>Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian Di MI</i>	<i>143</i>
<i>Lampiran 4</i>	<i>Instrumen Wawancara</i>	<i>144</i>
<i>Lampiran 5</i>	<i>Lembar Angket Validasi Ahli Media</i>	<i>147</i>
<i>Lampiran 6</i>	<i>Lembar Angket Validasi Ahli Materi</i>	<i>154</i>
<i>Lampiran 7</i>	<i>Lembar Angket Respon Peserta didik</i>	<i>159</i>
<i>Lampiran 8</i>	<i>Profil Madrasah Ibtidaiyah</i>	<i>167</i>
<i>Lampiran 9</i>	<i>RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)</i>	<i>169</i>
<i>Lampiran 10</i>	<i>Pedoman Penskoran Uji coba soal dan Pre-test dan Post Test</i>	<i>192</i>
<i>Lampiran 11</i>	<i>Lembar Hasil Wawancara</i>	<i>193</i>
<i>Lampiran 12</i>	<i>Lembar Hasil Validasi Ahli Media</i>	<i>196</i>
<i>Lampiran 13</i>	<i>Hasil Validasi Ahli Materi</i>	<i>202</i>
<i>Lampiran 14</i>	<i>Lembar Hasil Respon Peserta didik</i>	<i>208</i>
<i>Lampiran 15</i>	<i>lembar Hasil Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda.</i>	<i>211</i>
<i>Lampiran 16</i>	<i>Uji Daya Pembeda</i>	<i>212</i>
<i>Lampiran 17</i>	<i>Hasil Perhitungan N-Gain</i>	<i>213</i>
<i>Lampiran 18</i>	<i>Lembar Hasil Uji Coba Soal</i>	<i>216</i>
<i>Lampiran 19</i>	<i>Solasi Pre- Test dan Post-Test</i>	<i>217</i>
<i>Lampiran 20</i>	<i>Lembar Hasil Pre-Test</i>	<i>219</i>

<i>Lampiran 21 Lembar Hasil Post-test</i>	220
<i>Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian</i>	221

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu alat sebagai komunikasi dalam kehidupan manusia yang selalu hidup dan berkembang. Sesungguhnya Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi bagian dari kebudayaan.¹ Menurut Gorys Keraf Bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang saling berinteraksi.² Bahasa juga merupakan ciri atau bentuk identitas diri dalam sebuah negara. Halnya Indonesia yang memiliki Bahasa ibu yaitu Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai Bahasa Nasional, alat komunikasi yang mempersatukan seluruh suku bangsa yang ada di Indonesia. Beragamnya kebudayaan bangsa Indonesia mencerminkan semua aspek dari kehidupan bangsa, termasuk adat istiadat, seni, dan Bahasa.

Faktanya Indonesia sendiri mempunyai Bahasa daerah yang terbanyak di dunia di antaranya adalah Bahasa Sunda, Batak, Bugis, Aceh, Melayu Indonesia, dan Jawa. Kebudayaan Bahasa Jawa salah satunya merupakan Bahasa daerah yang terbesar di antara 672 Bahasa daerah di Indonesia. Bahasa Jawa juga

¹ Rina Devianty, “ Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan”, *Jurnal Tarbiyah*, (Vol. 24, No. 2, tahun 2017), hlm. 226-245.

² Gorys Keraf, “Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Unswagati”, *Jurnal Logika*, (Vol. 17, No. 3, tahun 2016), hlm. 114-119.

sebagai bahasa daerah dengan jumlah penutur paling banyak. Menurut catatan, jumlah penutur bahasa kurang lebih 80 juta orang, kira-kira 40% dari jumlah penduduk Indonesia.³ Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang dituturkan oleh masyarakat khususnya Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), Jawa Timur. Bahasa Jawa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan orang Jawa karena mengandung nilai budaya leluhur orang Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar sampai menengah dibuat untuk kebijakan sarana pendidikan karakter yaitu sebagai muatan lokal.

Pembelajaran bahasa daerah khususnya bahasa Jawa terlaksana sebagai muatan lokal (mulok) tergantung oleh kebijakan pemerintah daerah dan madrasah itu sendiri. Tujuan dari pelaksanaan muatan lokal adalah untuk mengenalkan nilai karakteristik daerah terhadap peserta didik. Untuk wilayah daerah di antaranya, Istimewa Yogyakarta (DIY), Jawa Tengah, dan Jawa Timur khusus dari 3 Provinsi tersebut telah melaksanakan pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal.⁴ Dini Amaliah

³Endang Sri Maruti, *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*, (Semarang: 2015), hlm.1.

⁴ Sutrisna Wibawa, “Implementasi Pembelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal”, *Seminal Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2007), hlm. 2-14.

menjelaskan muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kompetensi dan potensi sebagai bentuk ciri khas sebuah daerah.⁵ Melalui muatan lokal yang diterapkan di madrasah diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kecintaanya terhadap daerahnya dan menanamkan nilai sosial dan budaya masyarakat. Hal ini sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan Nasional sehingga muatan lokal dalam pembelajaran dapat mengimbangi pelajaran lainnya. Pelajaran Bahasa Jawa memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Terkait penanaman budaya daerah tersebut.

Bahasa Jawa sebagai kurikulum muatan lokal Madrasah Ibtidaiyah/sekolah dasar sampai menengah dengan beberapa standar materi yang ditekankan pelajarannya yaitu perwayangan, unggah ungguh, kosa kata bahasa Jawa, tembang bahasa Jawa dan keaksaraan khusus yaitu aksara Jawa. Materi aksara Jawa merupakan pelajaran yang dianggap sebagai pelajaran yang sulit bagi peserta didik. Disebabkan adanya berbagai macam bentuk dan aturan penulisanya. Aksara Jawa merupakan aksara tradisional nusantara yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa. Yayasan Pustaka Nusantara menjelaskan bahwa bahasa Jawa aksara

⁵ Dini Amliah, “Pengembangan Muatan Lokal Sebagai Salah Satu Strategi Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)”, *Proseding Seminar Nasional*, (Jakarta: Mei 2015), hlm. 419-613.

cakrakan (abjad Jawa) yang digunakan dalam ejaan Bahasa Jawa pada dasarnya terdiri atas 20 aksara pokok yang bersifat silabik.⁶ Meskipun materi aksara Jawa sering diabaikan peserta didik karena sulitnya memahami dan membedakan setiap bentuk aksara Jawa. Menjadi tantangan bagi guru dan peserta didik untuk mengatasinya. Guru harus mampu menemukan cara yang tepat untuk mengajarkan menulis dan membaca aksara Jawa kepada peserta didik, sebaliknya juga peserta didik juga membutuhkan cara cepat untuk bisa membaca aksara Jawa. Sutarsih menjelaskan bawasanya guru harus mencari solusi atau cara yang tepat untuk mengajarkan peserta didik membaca aksara Jawa dengan guru menemukan cara yang tepat maka peserta didik diharapkan dapat membaca dengan lancar.⁷ Berbanding terbalik dengan kondisi ideal yang terjadi banyak peserta didik yang tidak bisa membaca aksara Jawa dengan cepat dan tepat. Kondisi tersebut menjadi ancaman bagi kelestarian budaya Jawa.

Berdasarkan wawancara analisis kebutuhan dengan guru kelas V dilakukan peneliti terhadap penggunaan media pembelajaran Bahasa Jawa terdapat beberapa catatan di antara paparan berikut: *pertama*, pada observasi dan wawancara

⁶ Yayasan Pustaka Nusantara, “Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar dengan Menggunakan Board Game Aksara”, (Vol. 30, No. 1, tahun 2018), hlm. 133-148.

⁷ Sutarsih, “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Membaca Aksara Jawa Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, *JTIEE*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2021), hlm. 1-12.

dilakukan pada kelas V MI Futuhiyyah pada hari dan tanggal Kamis, 22 Juni 2023. Penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Jawa cenderung kurang. *Kedua*, penempatan poster aksara Jawa dengan *sandhangan* dan pasangan dengan ukuran A3 di dalam kelas yang ditempel di dinding bagian samping bangku peserta didik tidak semuanya bisa melihat, *ketiga*, bahan ajar maupun LKS yang dimiliki oleh peserta didik hanya sedikit yang berisi materi aksara Jawa. *Keempat*, keterampilan membaca aksara Jawa terbatas hanya menggunakan metode latihan dan praktik dengan sumber belajar LKS dan pepak Bahasa Jawa. *Kelima*, peserta didik masih kurang aktif saat pembelajaran berlangsung karena peserta didik hanya duduk dan melihat contoh yang dituliskan oleh guru di papan tulis kemudian mengerjakan latihan soal di LKS. *Keenam*, peserta didik cenderung lupa saat materi aksara Jawa sudah lalu dijelaskan.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa Selama ini bisa dikatakan proses pembelajaran Bahasa Jawa terkesan hanya berpatokan dengan LKS, ceramah, tanya Jawab, buku paket dan pepak, dalam proses itu juga terjadi hambatan sebagai guru dimana waktu dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang sangat kurang dengan pembelajaran keterampilan Bahasa Jawa yang semua harus dipelajari. Sebaliknya pembelajaran Bahasa Jawa terkhusus aksara Jawa perlu adanya

⁸ Sutarno, wali kelas V MI Futuhiyyah, *Wawancara*, Kec.Mranggen Kab. Demak, Pukul 11.00, 22 Juni 2023.

peningkatan kualitas dalam pembelajaran berlangsung proses belajar mengajar perlu diperhatikan apa saja yang membuat peserta didik cenderung malas, merasa kesulitan menghafal dan mengingat bentuk huruf aksara Jawa. Melihat proses belajar mengajar di kelas V MI Futuhiyyah, maka guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan menyampaikan pelajaran materi aksara Jawa. Menurut guru ketika wawancara, guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media karena keterbatasan kemampuan dan waktu. Mengacu pada permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di MI Futuhiyyah mengenai materi aksara Jawa, peneliti berpikir bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat dan dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Dasar lain dalam penelitian ini karena untuk memenuhi kebutuhan guru tentang adanya media pembelajaran baru yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran dengan bentuk belajar sambil bermain bertujuan agar peserta didik dapat lebih mengingat dan menguasai pada materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan *scrabble* merupakan permainan papan yang dimainkan 2 orang sampai 4

orang yang setiap orangnya akan menyusun kata di atas papan.⁹ *Score* didapat dengan setiap kata yang disusun pemain dikatakan menang apabila memiliki jumlah skor paling banyak. *Scoring* adalah pemberian skor terhadap tiap faktor-faktor tertentu dengan cara memeberikan bobot pada masing-masing parameter untuk menentukan tingkat kemampuan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.¹⁰

Media *scrabble* dapat dipilih sebagai media pembelajaran yang efektif. Media yang diimplementasikan peneliti dikembangkan adalah berupa media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa. Permainan *scrabble* aksara Jawa terdiri dari sebuah papan kotak-kotak persegi kecil dengan kepingan huruf aksara Jawa tiga dimensi. *Scrabble* yang aslinya di isi dengan huruf *alfabet* atau abjad digantikan dengan tulisan aksara Jawa. Peserta didik kemudian ditugaskan untuk menyusun kata dari kepingan aksara Jawa sehingga terbentuk susunan kata yang tepat. Sifat permainan *scrabble* aksara Jawa belajar dan bermain dengan berkelompok membuat sebuah permainan yang membutuhkan interaksi satu

⁹ Ulfie Fajri Febriawati dan Suharsimi Arikunto , “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Untuk Mendukung Keterampilan Berbicara Bahasa Krama Kelas 5 SD Negeri 2 Petir Bantul”, *Fundamental Pendidikan Dasar*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2018), hlm. 151-163.

¹⁰ Kurnia Dermawan, dkk., “ Analisis Tingkat Kerawanan Banjir di Kabupaten Sampang Menggunakan Metode Overlay Dengan *Scroing* Berbasis Sistem Informasi Geografis”, *Jurnal Geodesi Undip*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2017), hlm. 31-40.

sama lain secara tidak langsung proses tersebut meningkatkan fokus pada peserta didik. Memiliki hurufaksara Jawa yang menarik perhatian dan minat peserta didik. Menggunakan media permainan *scrabble* aksara Jawa peserta didik sehingga ketika pembelajaran berlangsung dapat lebih semangat kemudian termotivasi untuk giat belajar, materi aksara Jawa lebih mudah diingat dan dipahami peserta didik.

Maka dari permasalahan dan paparan kondisi di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Peneliti tertarik untuk pengembangan media permainan *scrabble* dalam pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa. Pembelajaran menggunakan permainan *scrabble* aksara Jawa bertujuan membantu meningkatkan keterampilan membaca dalam pelajaran aksara Jawa dan peserta didik dapat lebih mudah mengingat setiap aksara Jawa *nglegena*, *sandhangan* dan pasangan. Adapun judul penelitian yang di angkat adalah “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Permainan *Scrabble* Pelajaran Bahasa Jawa terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang dipaparkan dalam latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan membaca aksara Jawa setelah menggunakan *scrabble* aksara Jawa bagi peserta didik kelas V di

MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak?

2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran *Scrabble* aksara Jawa setelah diimplementasikan dalam pembelajaran bagi peserta didik kelas V di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik kelas V peserta didik MI Futuhiyyah setelah menggunakan *scrabble*.
- b. Untuk mengetahui respon peserta didik media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa pada saat diimplementasikan bagi peserta didik kelas V di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis, di antaranya sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini merupakan sumbangan pemikiran ilmiah dalam ilmu pendidikan MI/SD dalam pengembangan sebuah media pembelajaran yang edukatif yaitu permainan *scrabble*.

2. Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat berfungsi sebagai penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas keterampilan membaca pada pembelajaran muatan lokal yaitu pelajaran Bahasa Jawa di Madrasah Ibtidaiyah/sekolah dasar
- b. Bagi guru, media pembelajaran diharapkan mampu untuk membantu pendidik mewujudkan pembelajaran Bahasa Jawa dengan edukatif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan dapat menjadi bahan ajar yang interaktif dalam mengajarkan matapelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa.
- c. Bagi peserta didik, media pembelajaran diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri atau berkelompok dengan mempraktikkan keterampilan membaca dari susunan kata aksara Jawa permainan *scrabble*.
- d. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan wawasan dan acuan untuk terus mengembangkan produk berupa *hardware* dan *software*

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media yang bernama *scrabble* aksara Jawa dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa untuk kelas V

MI semester genap. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Permainan *scrabble* dengan pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa merupakan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bentuk perangkat keras (*hardware*).
2. Adapun konstruk bentuk media *scrabble* aksara Jawa yaitu media tiga dimensi yang terbuat dari bahan kayu atau papan triplek, stiker, bahan pelengkap lainnya: spidol, kertas dan lainnya. Papan atau triplek dibuat *box* atau kotak dengan ukuran 70 cm x 70 cm dengan bentuk garis kotak-kotak yang seperti catur dan untuk garis kotak-kotak itu sebagai tempat kepingan huruf aksara Jawa dengan jumlah 350. Untuk kepingan huruf aksara Jawa dibentuk dengan ukuran 2 cm x 2 cm dengan bentuk seperti balok dengan ketebalan 1 cm. Kemudian ada buku petunjuk dalam permainan *scrabble* aksara Jawa dalam Bahasa Jawa (*Bahasa ngoko*). *Ngoko* di ambil karena agar mempermudah pembacanya dari yang dewasa, anak-anak dan pastinya peserta didik. Karena *ngoko* juga komunikasi yang digunakan sehari-hari.
3. kualitas media pembelajaran yang sudah dibuat memenuhi kriteria valid.

4. Media pembelajaran *scrabble* ini terfokus dengan materi aksara Jawa yang digunakan untuk Madrasah Ibtidaiyah/ atau Sekolah Dasar dikelas V.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan *scrabble* adalah:

1. Media pembelajaran berbasis permainan *game* yaitu *scrabble* pelajaran Bahasa Jawa pada materi aksara Jawa membantu dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik.
2. Media pembelajaran interaktif *scrabble* aksara Jawa ini dikembangkan bertujuan meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dengan belajar dan bermain agar tidak membosankan.
3. Media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa dapat digunakan untuk kalangan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah /Sekolah Dasar dan bisa untuk sekolah menengah atas.

BAB II
MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN
SCRABBLE AKSARA JAWA TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan informasi.¹ Kata “media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam Bahasa *arab* media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.² Lebih umumnya media pembelajaran ialah dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran sering disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Wandah Wibawanto menjelaskan bahwa media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik memiliki pengetahuan,

¹ Mustofa Abi Hamid, dkk, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis,2020),hlm.114.

² Septy Nurfadhilah, “*Media Pembelajaran, Pengertian Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat*”, (Jakarta: IKAPI,2021), hlm. 138.

keterampilan atau sikap³ Menurut Gagne dan Briggs sebagaimana yang di kutip dari Wibawanto menjelaskan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.⁴ Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) sebagaimana dikutip dari Norma Dewi Shalikhah, dkk., memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan tempat yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. ⁵Sementara menurut Daryanto sebagaimana dikutip dari Wandah Wibawanto media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Tafonao sebagaimana dikutip dari Adreas Pujiono berpendapat bahwa peranan media pembelajaran sebagai proses belajar dan mengajar merupakan

³ Wandah Wibawanto, “*Desain dan Pemograman multimedia dan Pembelajaran Interaktif*”, (Jakarta:Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hlm.4-5.

⁴ Wibawanto, “ *Desain Dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*”, (Jakarta: Cerdas Uli Kreatif), hlm. 5-10.

⁵ Norma Dewi Sholikhah, dkk., “Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovatif Pembelajaran” , *Jurnal:Warta LPM*, (Vol. 20, No. 1,tahun 2017), hlm. 10-11.

kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.⁶ Beberapa pendapat para ahli mengenai definisi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah benda yang

b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Menempatkan fungsi media pembelajaran dengan media berbentuk visual secara tepat akan menentukan cara pandang guru dalam memanfaatkan media saat pelaksanaan pembelajaran peserta didik sebagai strategi maupun dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebuah media dengan bentuk visual membantu peserta didik untuk lebih meningkatkan motivasi dan kreatifitas saat belajar. Menurut Pilemon sebagaimana dikutip dari Anisa Mayasari, dkk., menjelaskan bahwa media visual merupakan penerapan menggunakan media visual dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam perkembangan keterampilan psikomotorik untuk peserta didik.⁷

Menurut Leviz dan Lentz sebagaimana dikutip dari Cecep Kusnandi menjelaskan bahwa media pembelajaran

⁶ Norma Dewi Sholikhah, dkk., “Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovatif Pembelajaran” , *Jurnal Warta LPM*, (Vol. 20, No. 1, tahun 2017), hlm. 10-11.

⁷ Anisa Mayasari, dkk., “ Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pesera Didik”, *Jurnal Tahsinia* (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah), (Vol. 2, No. 2, tahun 2021), hlm. 173-179.

khususnya media visual, ada empat yaitu:⁸

1. Fungsi atensi, merupakan menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
2. Fungsi efektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
3. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan.
4. Fungsi kompensatoris, sebagai media pembelajaran berbentuk visual dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk mengorganisasikan informasi dalam teks mengingatnya kembali. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat

⁸ Cecep Kusnandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2022), hlm.16-17.

dengan teks atau disajikan secara verbal.

Manfaat media pembelajaran dapat dirasakan tidak hanya bagi peserta didik tetapi sebagai pendidik yaitu guru yang dapat mengurangi beban dalam menjelaskan dan dapat menyampaikan materi secara lebih detail dalam menyampaikan isi materi kepada peserta didik. Ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nurset yaitu:⁹

1. Menumbuhkan partisipasi para peserta didik dalam materi yang disampaikan lebih menarik.
2. Penguasaan materi jadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan berbagai media yang sesuai dengan materi yang ada disetiap proses pembelajaran berlangsung.
3. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal.
4. Peserta didik menjadi lebih aktif karena dengan media pembelajaran yang efektif menjadi lebih ikut sertadan interaksi antar guru dan peserta didik, kemudian peserta didik dengan teman kelasnya menjadi lebih baik.

⁹ Andrew Fernando Pakpahan, dkk. "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, tahun 2020), hlm. 182.

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

a) Prinsip pemilihan Media

Pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan dalam memilih jenis media yang akan diterapkan dalam proses belajar, mempengaruhi efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran dan menentukan ketepatan media yang dipersiapkan. Terkait dengan semakin beragamnya media pembelajaran. Menurut Raharjo sebagaimana dikutip dari Nunu Mahnun menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan pada media pembelajaran yaitu:¹⁰

1. Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, diperlukan untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya.
2. Familiritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran.
3. Kriteria dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

¹⁰ Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)”, *Jurnal Pemikiran Islam*, (Vol. 37, No.1, tahun 2012), hlm. 27-30.

d. Faktor-faktor Pemilihan Media

Sesuai dengan hubungan ini menurut Dicydan Carey sebagaimana dikutip dari Sjahidul Haq Chotib menjelaskan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan belajar setidaknya masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:¹¹

1. Faktor ketersediaan sumber setempat, maksudnya jika media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada harus di beli atau dibuat sendiri.
2. Faktor biaya, dalam membuat media yang dibuat memerlukan dana, tenaga dan fasilitas lainnya.
3. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya media dapat digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di jinjing dan dipindahkan.
4. Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media.

¹¹ Sjahidul Haq Chotib, "Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran", *Jurnal PGMI*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2018), hlm. 109-111.

e. Pemilihan Media Pembelajaran Scrabble Aksara Jawa

Terkait beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran dan faktor yang dijelaskan diatas. Media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa dapat menyesuaikan keseluruhan beberapa hal tersebut yang berhubungan di antaranya yaitu:

1. Media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas atau diluar kelas.
2. Media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa dipilih sesuai dengan kebutuhan pelajaran Bahasa Jawa dalam materi aksara Jawa di kelas V Madrasah Ibtidaiyah.
3. Media *scrabble* aksara Jawa memiliki kriteria dan sesuai untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V.
4. Media *scrabble* aksara Jawa efektif dan efisien untuk pembelajaran Bahasa Jawa.
5. Media pembelajaran *scrabble* dikembangkan dengan media yang sudah ada menjadi media yang lebih menarik.
6. Media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa tahan lama dalam penggunaannya dan mudah dipindahkan.

f. Ayat yang Berkaitan Dengan Media Pembelajaran

Pada pembelajaran di sekolah, seseorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat berlangsung dengan

mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam alquran. Firman Allah SWT. Dalam surah Al- Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :

“kami turunkan kepadamu al-quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (Q.Surah al- nahl ayat 44)¹²

Demikian pula ayat diatas mengaitkan dalam masalah penerapan media Pembelajaran, dimana al-quaran sebagai media untuk menjadi pedoman hidup halnya pendidik harus memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang menjadi sasaran media pembelajaran.

-

¹² TafsirQur'an, <https://tafsirq.com/topik/al+nahl+ayat+44> diakses tanggal 16 Desember 2023

2. Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa

a. Pengertian Media Pembelajaran *Scrabble*

Scrabble adalah sebuah permainan menyusunkepingan-kepingan kotak kecil-kecil dengan huruf *alfabet* menjadi sebuah kata diatas sebuah papan yang berbentuk persegi yang dapat disusun secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang dan dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang¹³. Permainan *scrabble* merupakan permainan yang menggunakan pola pemanfaatan yang hanya dilakukan dalam situasi di dalam kelas maupun di luar kelas. Pemanfaatan permainan *scrabble* dapat membantu kosa kata dalam aksara Jawa. Kemudian *scrabble* merupakan sebuah media yang berbentuk permainan yang berguna untuk mengasah otak. Nurjatmik dan G Kurnia Putra sebagaimana dikutip dari Indri Kusumaningtyas mengemukakan jenis permainan yang dapat dimainkan 2 orang atau lebih dan bertujuan mengumpulkan nilai atau poin berdasarkan nilai kata yang tertulis disetiap huruf yang dapat dilihat pada rangkaian permainan *scrabble*¹⁴. Dalam permainan disebuah papan kotak-kotak sejumlah 15 kolom 15 baris dengan menggunakan

¹³Mohamad Mospawi, dkk, “Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Anak”, *Jurnal sains sosio huaniora*, (Vol. 2, No.1, tahun 2020), hlm. 1-9.

¹⁴ Indri Kusumaningtyas, Tri Nova Hasti Yunianta, “Pengembangan Media *Scrabble* Untuk Meningkatkan *Procedural Fluency* Matematika Siswa SMP, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, (Vol. 03, No. 2, 2019), hlm 300-314.

kepingan huruf sebanyak 100 huruf kurang lebihnya, dalam setiap huruf memiliki nilai kemudian dikalikan dengan kotak dipapanyang sesuai kotak diatasnya.

Penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* merupakan permainan mengolah kata-kata yang diacak menjadi sebuah kalimat yang tersusun vertikal atau horizontal yang terdiri nilai disetiap kepingan huruf *alfabet* dari papan yang berbentuk persegi dan dalam memainkan dapat dikakukan 2 orang atau 4 orang bermain.

b. Desain Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata design (bahasa inggris) yang berarti “perencanaan”, ada pula yang mengartikan dengan “persiapan” di dalam ilmu pendidikan, perencanaan disebut dengan istilah dengan istilah planing yaitu persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu.¹⁵ Desain pembelajaran adalah proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik dilaksanakan agar timbul perubahan dan keterampilan pada diri pembelajaran kearah yang dikehendaki.

¹⁵ Weni Kurniawati, “ Desain Perencanaan Pembelajaran”, *Jurnal An-Nur, Kajian Pendidikan dan ilmu keislaman* (Vol. 7, No. 1 Januari 2021), hlm. 1-5.

Desain media pembelajaran ini disesuaikan dengan komposisi pelajaran seperti Bahasa Jawa pada kelas V sekolah dasar. Khususnya materi aksara Jawa dengan menggunakan media *scrabble* aksara Jawa dalam membantu proses belajar peserta didik. Sesuai dengan kurikulum merdeka materi aksara Jawa di kelas V yaitu mengenal aksara *nglegena* atau *carakan* disebutnya dan *sandhangan* aksara Jawa. Kompetensi Dasar sebagai acuan peneliti mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa ini dengan bentuk desain media pembelajaran aksara Jawa yaitu dalam bentuk media utama berbentuk papan persegi sebagai tempat menyusun kata, papan *scrabble* tersebut memiliki kotak-kotak seperti catur dan di beberapa kotak ada nilai yang akan dikali dengan kosa kata yang terdapat nilai di kotak papan *scrabble* tersebut, jumlah 350 kepinghuruf aksara Jawa dengan ukuran 2 cm x 2 cm dalam bentuk persegi juga, dengan bentuk warna-warni agar tidak membosankan setiap kepingan kosa kata aksara Jawa tersebut. Kemudian desain buku pedoman permainan *scrabble* aksara Jawa adalah dengan dibentuk seperti bookled agar bisa praktis untuk siapa saja membaca buku pedoman dan didesain semenarik mungkin. Isi di bukupedoman terdiri dari cover, identitas penulis, ahli media, ahli materi dan materi aksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan*, kemudian membuat cara melakukan permainan *scrabble* aksara Jawa dengan bahasa Jawa (ngoko) agar mudah dibaca di semua kalangan.

c. Manfaat Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa

Adapun manfaat permainan *scrabble* sebagai berikut¹⁶:

- 1) Secara kognitif dengan tujuan agar peserta didik dapat mampu meningkatkan kemampuan mengingatnya.
- 2) Motorik dengan tujuan agar peserta didik mampu mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan sehingga mereka lebih terampil dalam menjalankan motorik halus dan kasar.
- 3) Logika dengan tujuan agar peserta didik mampu berpikir secara tepat mengambil keputusan.
- 4) Emosional/Sosial dengan tujuan agar peserta didik mampu menjalankan interpersonal *skill* sehingga mereka memiliki kesabaran dan lebih hati-hati dalam bertindak.
- 5) Kreatif dengan tujuan agar peserta didik mampu menghasilkan ide melalauai olah huruf menjadi kata.
- 6) Memiliki keterampilan membaca dengan menyusun dari kosa kata permainan *scrabble* aksara Jawa dan lebih terbiasa melihat huruf aksara Jawa dalam permainannya

¹⁶ Mu'thia Mubasyira dan Sigit Widiyarto, “ Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis TeksProsedur Siswa Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat”, *Jurnal: DEIKSIS*, (Vol. 9 No. 3, September 2017), hlm. 323-335.

Beberapa manfaat diatas dapat bisa dikatakan bahwa media pembelajaran *scrabble* membantu proses belajar peserta didik dari segi kognitif, motorik, logika, emosional, sosial dan kreatifitas. Sehingga peserta didik dihadapkan dengan keadaan yang konkret dari sebuah pengalaman secara langsung dapat membantu peserta didik dalam berpikir. Sehingga peserta didik mengalami kemajuan dalam perkembangan dari perilaku dan dapat mengambil tindakan secara tepat atau terkontrol yang ada dalam dirinya.

3. Pelajaran Bahasa Jawa

a. Pelajaran Bahasa Jawa di MI/SD

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal di sekolah di daerah Jawa Tengah. Pernyataan itu diperkuat dengan kurikulum yang dilaksanakan berdasarkan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 37 dinyatakan “ bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, Bahasa, matematika, ilmu pendidikan alam, ilmu pendidikan sosial, Seni dan budaya, Pendidikan Jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal.¹⁷ Hal ini juga

¹⁷ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 37. Ayat (6).

dijelaskan dan diperkuat lagi dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Tahun 2013 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, sastra dan aksara Jawa pasal 5 dinyatakan bahwa pembinaan Bahasa sastra dan aksara Jawa telah dilaksanakan disatuan pendidikan formal SD/MI, SDLB/paket A, SMP/MTs, SMPLB/paket B, SMA/MA, SMALB/SMK/MAK, paket C dan sederajat; pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Jawa disatuan pendidikan secara terpisah atau berdiri sendiri sebagai mata pelajaran, dengan alokasi waktu 2 jam setiap minggu dalam setiap tingkatan kelas.¹⁸

Kurikulum muatan lokal Bahasa Jawa wajib di Provinsi Jawa Tengah untuk pendidikan sekolah dasar dan menengah. Hal ini penting karena memiliki beragam budaya dan sejarah yang dipelajari. Bahasa Jawa mempunyai beberapa fungsi antara lain:¹⁹ Fungsi sebagai komunikasi, dalam hal ini berperan sebagai sarana perwujudan sikap budaya yang sarat dengan nilai-nilai luhur, sopan santun. Berbahasa Jawa berarti mengetahui akan batas-batas sopan santun, mengetahui cara

¹⁸ Peraturan Gubernur Jawa Tengah Tahun 2013 tentang, “ Petunjuk Pelaksanaan Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang”, Bahasa, Aksara Jawa dan sastra pasal 5.

¹⁹ Titik Haryati, dkk., *Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar*, (Semarang: Universitas PGRI Semarang, tahun 2017), hlm. 545-554.

menggunakan adat yang baik dan mempunyai rasa tanggung Jawab atas pribadi seseorang.

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang menyerap secara langsung informasi dan pesan yang disampaikan dari media tertentu.²⁰ Kemampuan membaca memiliki peran penting Salah satunya materi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa merupakan aksara Jawa. Sebelum bisa memahami aksara Jawa, peserta didik harus memiliki keterampilan membaca. Seperti yang dijelaskan oleh Runtut Hidayati, dkk., menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan dan informasi yang disampaikan penulis melalui kata-kata atau media tulis.²¹ Pada dasarnya membaca merupakan pengenalan kata sebagai prasyarat yang diperlakukan bagi keseluruhan bacaan. Membaca hal ini dianggap untuk memahami hal tersurat dalam yang tersirat di dalam kata-kata yang tertulis. ²²Membaca juga dikatakan suatu

²⁰ Encil Puspitoningrum, “ Implementasi Literasi Untuk Meningkatkan Motifasi Pembelajaran Pada Materi Aksara Jawa pasa siswa SMA”, *Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, (Vol2, No. 1, April, tahun 2018), hlm 35-45.

²¹ Runtut Hidayati, dkk., “Keefektifan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan membaca Aksara Legena Siswa”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2019), hlm. 112-116.

²² Ida Yeni Rahmawati, dkk., “Aplikasi Klonosewandono Seagai Bahan Ajar Bipa Pada Keterampilan Membaca Tingkat Dasar”, *Jurnal Dimensi Pndidikan dan Pembelajaran*”, (Vol 8, No.3, juli 2020), hlm 118-124.

kegiatan fisik dan mental karena melibatkan kerja mata dan menuntut dikerjakan oleh pikiran untuk memahami yang tertulis. Maka dalam proses pengolahan bacaan secara kritis, kreatif yang dilakukan dengan tujuan memperoleh pemahaman dalam keterampilan membaca.

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca dalam hal ini mengandung sesuatu proses kegiatan yang aktif dan kreatif. Membaca Aktif bertujuan bukan sekedar memahami lambang tulisan akan tetapi juga untuk membangun makna, artinya dengan membaca tulisan seseorang pembaca dapat menangkap ide, gagasan, maksud dan pokok pikiran penulisnya. Penjelasan tersebut untuk menjadikan dan menciptakan peserta didik terampil membaca harus diberikan latihan dan rajin membaca bahasa maupun aksara Jawa. Tujuan membaca tidak hanya mengertimakna dan lambang atau simbol akan tetapi ide, gagasan tersebut peserta didik yang belajar aksara Jawa juga harus mengetahui, mengenal dan membaca aksara Jawa untuk memahami setiap huruf aksara Jawa. Maka kegiatan berliterasi tidak bisa dipisahkan dengan dunia pendidikan.

b. Materi Aksara Jawa di MI/SD

Berdasarkan kurikulum saat ini yang terbaru yaitu kurikulum merdeka dan acuan materi aksara Jawa pada KD (Kompetensi Dasar) dan IPK (Indikator Pencapaian

Kompetensi). Pembagian tersebut tidak disebutkan aksara Jawa tertentu yang harus diberikan. Hal ini dapat diartikan bahwa guru memiliki kebebasan mengatur materi aksara Jawa yang akan diperkenalkan untuk peserta didik.²³Hardiati menjelaskan bahwa aksara adalah suatu hasil budaya yang mempunyai arti penting kepada perkembangan kehidupan manusia.²⁴ Aksara Jawa memiliki nama lain yaitu *hanacaraka* atau *carakan* tetapi aksara Jawa juga sering dikenal dan disebut dengan *nglegena* yaitu dengan aksara Jawa di mulai dari *ha* sampai *nga*, dan dalam penulisan aksara Jawa yang benar itu tidak menggunakan spasi. Aksara Jawa juga mempunyai aksara lain di antaranya yaitu: aksara *murda*, *swara*, *rekan*. Aksara *murda* ialah aksara yang diluar dari aksara *carakan* atau *nglegena* aksara *murda* ini berjumlah 7 yaitu: *na-ka-ta-sa-pa-ga-ba*, aksara *murda* ini digunakan untuk nama orang, nama gelar, geografi, nama lembaga pemerintah dan nama lembaga badan hukum. Aksara *swara* ialah aksara vokal yang khusus menuliskan suku kata yang mana suku kata tersebut merupakan suku serapan bukan kata asli Bahasa Jawa yang terdiri dari lima aksara Jawa yaitu: *a-e-i-o-u*. kemudian aksara *rekan* ialah aksara yang digunakan untuk menuliskan aksara yang tidak terdapat di aksara *carakan* yaitu:

²³ *Mengenal Aksara Jawa Dengan Metode Ambar*, (Semarang: Komontas Wedangjae, 2018), hlm.20.

²⁴ Hardiyanti, "Proes Pembelelajaran Materi Aksara Jawa Siswa SMA Negeri 3 Sidoarjo", *SICEDU: Science and Education Journal*, E-ISSN : 2962-9713, (Vol 2, No. 1 Februari, 2023), hlm. 128-133

kha-za-fa atau *va-za-gha*.²⁵ Selain itu juga aksara Jawa memiliki pasangan dan *sandhangan*. Aksara Jawa memiliki *sandhangan* yang digunakan untuk mengubah maupun menambah bunyi aksara Jawa. *sandhangan* sendiri memiliki beberapa bunyi sepertipepet berbunyi *ě*, suku berbunyi *u*, taling tarung berbunyi *o*, wulu berbunyi *i*, pangkon berbunyi *n* (mati), *wingyan* berbunyi *h*. Berdasarkan penjelasan paragraf tersebut materi aksarajawa dapat disimpulkan bahwa standar isi mata pelajaran bahasa jawa Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar sesuai dengan kurikulum untuk kelas V semester 1 adalah *sandhangan* aksara Jawa, bentuk *shandhangan* aksara Jawa, penggunaan *sandhangan* aksara Jawa untuk membaca dan menulis kalimat.

²⁵ Arsyi Sekar Kinanti dan Sulistyowati, “Penggunaan Aksara Swara dan Aksara Rekan Pada Papan Nama Jalan dan Plan Petunjuk Lokasi di Daerah Istimewaa Yogyakarta”, Sutasoma: *Jurnal Satra Jawa*, (Vol. 10, No.2 tahun 2020), hlm. 140-149.

Tabel 2.1 Tampilan Aksara Jawa Nglegena

Aksara Jawa (<i>nglegena</i>)				
ꦲꦲ	ꦤꦲ	ꦕꦲ	ꦫꦲ	ꦏꦲ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢꦢ	ꦠꦠ	ꦱꦱ	ꦮꦮ	ꦭꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥꦥ	ꦢꦢ	ꦗꦗ	ꦪꦪ	ꦤꦺ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩꦩ	ꦒꦒ	ꦧꦧ	ꦠꦠ	ꦤꦒ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

Tabel 2.2 Tampilan Pasangan aksara Jawa

Aksara Pasangan (mati)				
ꦲꦲ	ꦤꦤ	ꦕꦕ	ꦫꦫ	ꦏꦏ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢꦢ	ꦠꦠ	ꦱꦱ	ꦮꦮ	ꦭꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥꦥ	ꦢꦢ	ꦗꦗ	ꦪꦪ	ꦤꦲ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦒꦒ	ꦩꦩ	ꦧꦧ	ꦠꦠ	ꦤꦒ
Ga	Ma	Ba	Tha	Nga

Tabel 2.3 Aksara Jawa Sandhangan

Aksara Jawa <i>sandhangan</i>		
Nama <i>sandhangan</i>	Aksara Jawa	Latin
Wulu		I
Pepet		E
Suku	ꦱꦸ	U
Taling Tarung	ꦠꦭꦶꦁꦠꦂꦸꦁ	O
Layar	ꦭꦪꦂ	_r
Taling	ꦠꦭꦶꦁ	Ě
Wingnyan	ꦮꦶꦁꦚꦺꦤ	_h
Cecek	ꦚꦺꦕ	_ng
Pangkon	ꦥꦁꦏꦺꦤ	n (mati)
Cakra	ꦚꦺꦏꦫ	_ra
Cakra Keret (Cekre)	ꦚꦺꦏꦫꦺ	_re

4. Kajian Tentang Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang berhubungan dengan keterampilan bahasa lain. Menurut Sumadayo sebagaimana dikutip dari Anggun Kirana Putri menjelaskan bahwa membaca adalah suatu kegiatan komunikasi interaktif yang memberikan kesempatan kepada pembaca dan penulis untuk membawa latar belakang dan hasrat masing-masing.²⁶ Menurut Crawley dan Mountain sebagaimana dikutip dari Sri Hastutik menjelaskan bahwa membaca pada hakikatnya adalah sebuah hal yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metagonitif.²⁷ Berdasarkan dari pendapat paragraf diatas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu aktivitas kompleks dari fisik dan mental yang bertujuan untuk memahami tulisan dalam bentuk lambang-lambang grafis guna memperoleh pesan yang bermakna.

²⁶ Anggun Kirana Putri, “ Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V SDN 2 Lundong Tahun Ajaran 2014/2015”, *Proseding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, tahun 2016, hlm. 20-33.

²⁷ Sri Hastutik “ Penerapan Metode Lawaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Motivasi Membaca Huruf Jawa Pada Peserta Didik Kelas 3 SD 2 Hongosoco Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015”, *Reflesi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2015), hlm. 1-14

b. Manfaat Keterampilan Membaca

Adapun manfaat membaca jika dikaitkan dengan keterampilan membaca aksara Jawa antara lain adalah sebagai berikut:

1. Membaca meningkatkan kosa kata dalam pengetahuan tentang tata bahasa dan tata kalimat. Membaca aksara jawa semakin dapat memahami perbedaan bentuk setiap aksara Jawa.
2. Banyak buku dan artikel yang mengajak untuk menyadari, mempertanyakan nilai, emosi dan hubungan antar orang lain.
3. Membaca menciptakan imajinasi. Segala bentuk objek dalam membaca mengantarkan seseorang membangun jaringan ide dan perasaan menjadi dasar bagi kreativitas.
4. Membaca juga bermanfaat untuk melatih keterampilan membaca dan menulis secara luas berbagai hal karena terinspirasi oleh suatu objek membaca.²⁸

c. Aspek-Aspek Keterampilan Membaca

Kemudian ada beberapa aspek-aspek membaca yang dapat dikaitkan dengan keterampilan membaca

²⁸ Hilda Melani Purba, dkk., “Aspek-Aspek Membaca dan Pengemangan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi”, *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, (Vol. 2, No. 3, tahun 2023), hlm. 177-193.

Aksara Jawa berikut:

1. Aspek sensori, yaitu kemampuan untuk memahami simbol-simbol tertulis. Contoh: Peserta didik mengerti bentuk huruf aksara Jawa dari *nglegena* dan *sandhangan*.
2. Aspek perseptual, merupakan aspek kemampuan untuk menginterpretasikan yang dilihatnya sebagai simbol atau kata. Contoh: kepingan huruf-huruf aksara Jawa yang diacak kemudian mencari huruf- huruf tersebut menjadi kata yang memiliki arti.
3. Aspek asosiasi, yaitu aspek kemampuan mengenal hubungan antara simbol, bunyi dan di antara kata-kata yang dipresentasikan. Contoh: mengetahui kata dalam huruf aksara Jawa seperti kata ꦩꦤꦁ = Mangan dari huruf-huruf aksara Jawa dan penulis mampu mengartikanya.
4. Aspek berpikir, yaitu kemampuan untuk membuat inferensi dan evaluasi dari materi yang dipelajari. Contoh: pembelajaran pada materi aksara Jawa dapat menyimpulkan pada pencapaian setelah melakukan permainan *scrabble* aksara Jawa.
5. Aspek belajar, yaitu aspek kemampuan untuk

mengingat apa yang telah dipelajari dan dihubungkan dengan gagasan dan fakta yang baru dipelajari²⁹ Contoh: aspek belajar dapat dikaitkan dengan proses permainan *scrabble* askara Jawa yang dilakukan dapat mengingat dari menyusun huruf-huruf aksara Jawa menjadi kata yang bermakna.

5. Karakteristik Peserta didik Kelas V MI/SD

Menurut Suriansyah sebagaimana dikutip dari Fathul Janah menjelaskan bahwa seorang pendidik dapat dikatakan profesional jika dia mampu mengetahui dan memahami karakteristik peserta didiknya. Dengan mengetahui dan memahami karakteristik peserta didiknya tersebut seseorang pendidik diharapkan dapat melakukan suatu tindakan yang dapat menciptakan proses belajar yang kondusif.³⁰ Menurut warsita Secara psikologis yang perlu mendapat perhatian dengan kemampuannya (*ability*), baik yang bersifat potensial maupun kecakapan nyata seperti: sikap, emosi dan motivasi.³¹

Menurut Djamarah sebagaimana dikutip dari Suriansyah, dkk., menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar

²⁹ Purba, “Aspek-Aspek Membaca...”, hlm. 10-11

³⁰ Fathul jannah, “Implementasi Model Pemelajaran Kontektual Dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar”, *Proseding Seminar Nasional*, (Vol. 1, No. 2, than 2015), hlm. 21-22

³¹ Warsita, “*Teknologi Pembelajaran*”, (Jakarta: Rineka Cipta, tahun 2008), hlm. 26.

sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6-12 tahun.³² Usia Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar ini merupakan usia yang matang bagi anak untuk menerima pelajaran, yang merupakan tingkat pertama dalam pendidikan. Masa Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar menurut Suryobroto sebagaimana dikutip dari Djamarah dibagi ada dua fase, yaitu:³³

- 1) Masa kelas rendah (kelas 1-3), dimasa ini biasanya akan memiliki sifat: sikap tunduk pada peraturan permainan yang tradisional, cenderung memuji diri sendiri, suka membandingkan dirinya dengan anak lain, kalau tidak menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- 2) Masa kelas tinggi (kelas 4-6), dimasa ini biasanya anak memiliki sifat: adanya minat kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, amat realistis, ingin tahu dan ingin belajar, ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah, lebih senang belajar atau bermain dalam membentuk kelompok.

³² Suriansyah, dkk., "*Landasan Pendidikan*", (Banjarmasin: Comdes-Kalimantan, 2011), hlm. 47.

³³ Djamarah, "*Strategi Belajar Mengajar*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 125.

- 3) Berdasarkan dari penjelasan tersebut karakteristik peserta didik menurut beberapa ahli, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar merupakan usia dimana keterampilan motorik maupun kognitifnya berkembang dengan baik terhadap lingkungan sekitar, lebih senang belajar banyak interaksi seperti kerja kelompok, memilikirasa ingin tahu yang kuat. Karakteristik perkembangan dalam usia peserta didik Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar memiliki pengetahuan bahasa yang sudah berkembang karena pengaruh lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, teman-teman sebaya. Sejalan dengan kemampuan membaca peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar mampu Menganalisis kata-kata yang diketahuinya menggunakan pola tulisan dan kesimpulan berdasarkan konteksnya. Sehingga guru harus memperhatikan dengan baik dan mampu merangsang peserta didik agar keterampilanya berkembang lebih baik melalui kegiatan–kegiatan yang diselenggarakanya.

A. Kajian Pustaka Relavan

1. Penelitian relavan yang dilakukan oleh Ulfie Febriwati, Suharsimi Arikunto pada tahun 2018 yang berjudul “ Pengembangan Media *Scrabble* Untuk Mendukung Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa *Krama* Peserta didik kelas 5 SD Negeri 2 Petir Batul”.³⁴ Hasil penelitian ini

³⁴ Ulfie Fajri Febriawati dan Suharsimi Arikunto , “Pengembangan Media

menunjukkan bahwa melakukan pengembangan media yaitu permainan *scrabble* mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi Bahasa krama untuk mendukung keterampilan berbicara agar dapat membantu memudahkan guru menyampaikan materi. Media *scrabble* dinilai cocok untuk menambah kosa kata Bahasa krama dan mendukung dalam keterampilan berbicara peserta didik. Bisa dikatakan *scrabble* ini sebagai media untuk peserta didik belajar hal baru yang menyenangkan dan lebih efektif

Persamaan penelitian terdahulu dengan penulis adalah terletak pada pengembangan media yang sama-sama menggunakan permainan *scrabble* sebagai alat media pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya menggunakan materi Bahasa krama sedangkan penelitian saya ini menggunakan materi aksara Jawa kemudian keterampilan pada penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa krama sedangkan penelitian saya meningkatkan keterampilan membaca.

2. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Tri Hastuti pada tahun 2022 dengan judul *“Improving Javacript Reading Skills Using Hanacaraka Card-Ased Scrabble Game”* dalam

Pembelajaran *Scrabble* Untuk mendukung Keterampilan Berbicara Bahasa Krama Kelas 5 SD Negeri 2 Petir Bantul”, *Fundamental Pendidikan Dasar*, (Vol.1, No. 2, tahun 2018), hlm. 151-163

penelitian ini penulis juga menggunakan pengembangan media pembelajaran yaitu permainan *scrabble* dengan materi aksara Jawa dalam permainan *scrabble* ini seberapa banyak peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa dalam kartu *scrabble* aksara Jawa tersebut untuk kelas V SDN Kaputeran 04. Kartu *scrabble* itu sendiri merupakan kartu yang bertuliskan aksara Jawa setiap kata di dalam kartu kemudian peserta didik di minta untuk mengurutkan kartu tersebut yang tadinya secara acak.³⁵

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada media yang digunakan sama- sama permainan *scrabble* dan pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa. Perbedaannya terletak pada cara menggunakan permainan *scrabble* untuk penelitian terdahulu *scrabble* dengan kartu sedangkan penelitian saya menggunakan bentuk balok kecil-kecil dengan ukuran 2 cm x 2 cm setiap sisi.

3. Pengembangan dan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh pada Desti Ariyani dan Heru Subrata. Tahun 2020 dengan judul “ Pengembangan Media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar” dalam pengembangan ini media *karsawa* (Kartu Aksara Jawa) adalah media visual kartu

³⁵ Tri Hastuti, “Improving Javacript Reading Skills Using Hanacaraka Card-Ased Scrabble Game”, *Jurnal Pendidikan Nusantara: Kajian Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2022), hlm. 30-41.

aksara Jawa yang terdiri atas kartu ilustrasi gambar dan kartu bantu susun (kartu aksara Jawa) *nglegena*, kartu *sandhangan*, kartu pasangan). Kemudian dalam menggunakan permainan ini hampir mirip menyusun kata jadi peserta didik di minta mengambil kartu, mulai kartu aksara Jawa *nglegena*, *sandhangan* dan pasangan kemudian disusun menjadi sebuah kata. Media ini digunakan sebagai inovasi, variasi untuk memudahkan peserta didik mengingat aksara Jawa dalam keterampilan menulispeserta didik di kelas III sekolah dasar.³⁶

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada penggunaan model ADDIE dan sama menggunakan materi aksara Jawa. Perbedaannya yaitudalam penelitian sebelumnya menggunakan media *karsawa* sedangkan penulis menggunakan media *scrabble* dengan tujuan meningkatkan keterampilan membacaaksara Jawa.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal pelajaran yang wajib untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Tahun 2013 TentangPetunjuk Pelaksanaan Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, sastra dan

³⁶ Desty Ariyani, Heru Subrata, “Pengembangan Media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal PGSD*, (Vol. 8, No. 01 tahun 2020), hlm. 154-164.

aksara Jawa pasal 5 dinyatakan bahwa pembinaan Bahasa sastra dan aksara Jawa telah dilaksanakan disatuan pendidikan formal SD/MI, SDLB/paket A, SMP/MTs, SMPLB/paket B, SMA/MA, SMALB/SMK/MAK, paket C dan sederajat yang diwajibkan untuk belajar Bahasa Jawa, perludiketahui bahwa dengan adanya Bahasa Jawa bisa meningkatkan peserta didik untuk lebih menghargai dan melestarikan budaya Jawa. Sehingga ketergeseran budayayang ada pada pelajaran Bahasa Jawa tidak hilang begitu saja.

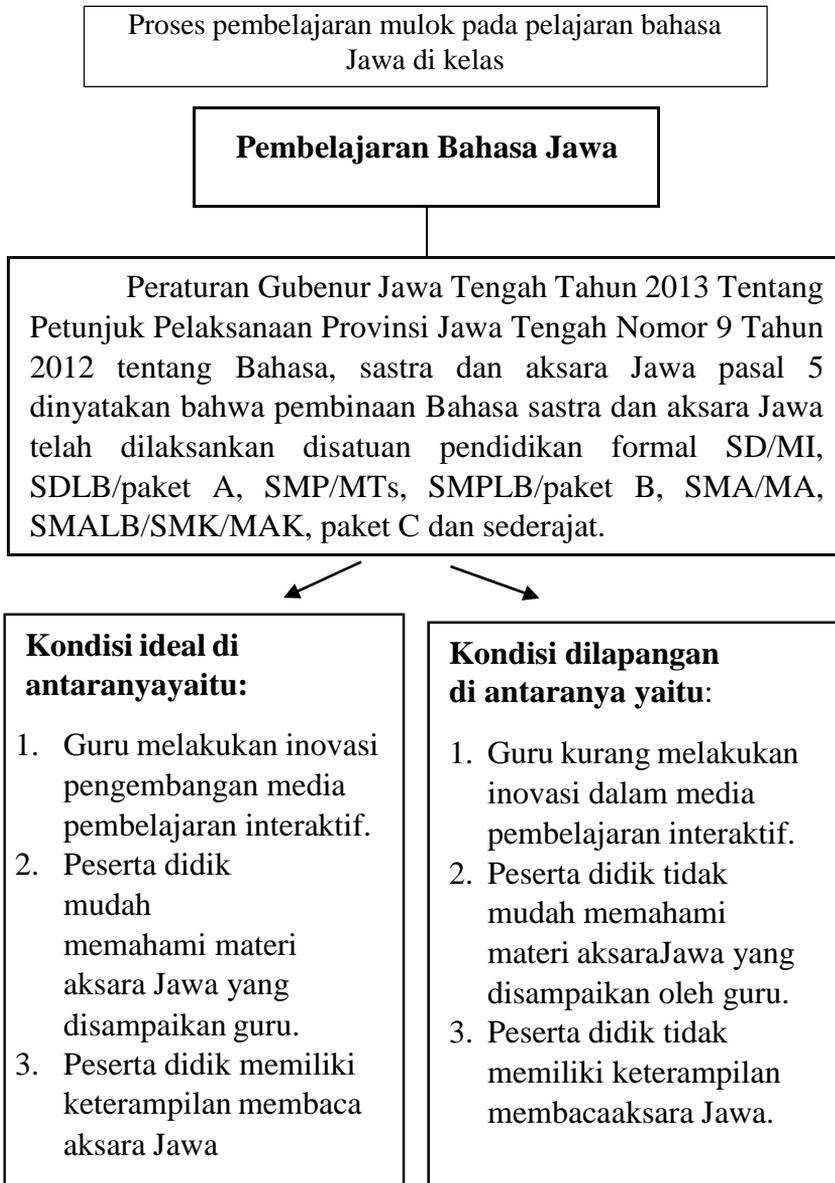
Proses pembelajaran pada materi aksara Jawa secara langsung terjadi banyak kendala pada guru ataupun peserta didiknya. Penuntutan terhadap guru agar tercapainya materi yang harus sesuai dengan kurikulum, dan peserta didik diminta untuk cepat menyerap materi yang diajarkan. Kondisi ideal pembelajaran Bahasa Jawa belum tercapai karena banyak faktor seperti: pertama, kurangnya persiapan mengajar oleh guru sehingga proses belajar tidak efektif, kedua pembelajaran yang monoton dengan bahan ajar buku dan LKS, ketiga manajemen waktu.

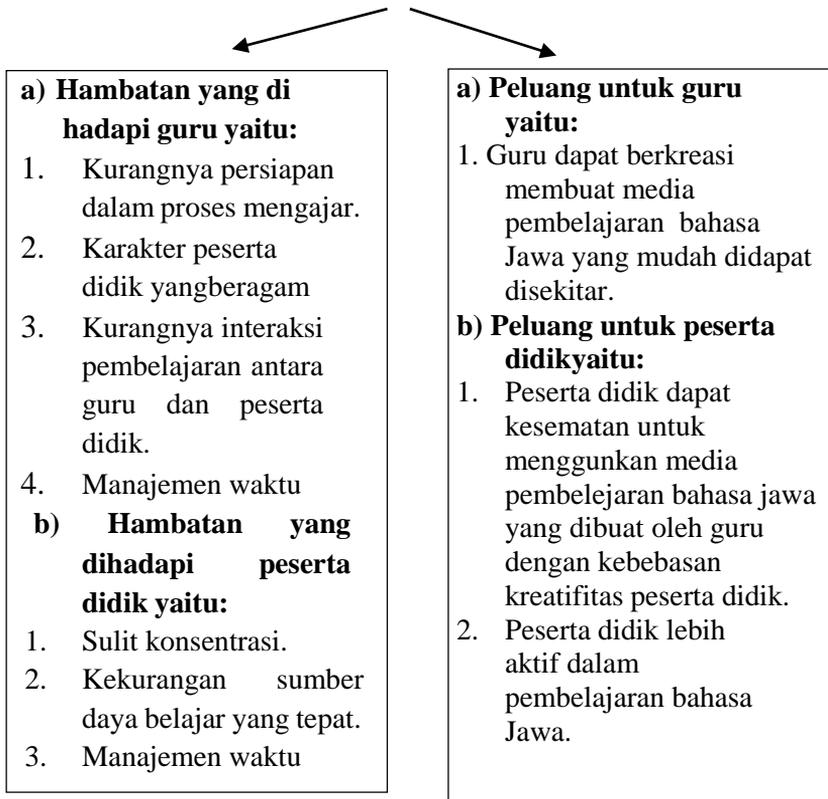
Berdasarkan beberapa faktor penghambat tersebut proses belajar yang dilakukan tidak dipahami secara cepat apalagi terdapat perbedaan karakter peserta didik. Selain itu peserta didik

menguasai dan mengingat materi dengan jangka waktu yang lama. Kondisi ini tidak sesuai dengan KI, KD dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) yang tertera. Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat peserta didik dalam belajar mengenal dan membaca aksara Jawa. permainan *scrabble* aksara Jawa proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik berpartisipasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih aktif dan saling berinteraksi satusama lain.

Maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 4 Kerangka Berpikir





Penggunaan media pembelajaran permainan *scrabble* padamateri aksara Jawa dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Peserta didik terampil dan termotivasi dalam menggunakan media *scrabble* aksara Jawa dengan baik.
2. Meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa untuk kelas V.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Untuk melakukan sebuah penelitian yang benar dan tepat, maka diperlukan metode penelitian yang tersusun secara sistematis. Sebagai bentuk usaha agar data yang diperoleh akan valid, sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Salah satunya model penelitian dan pengembangan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry Model ADDIE dengan model ini lebih lengkap dan rasional dari model pengembangan lainnya. Model pengembangan yang terdiri dari menggunakan lima tahap yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).¹ Menurut Sukmadinata sebagaimana dikutip dari Yulianti Haryati bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian bertujuan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan yang telah ada.²

¹ Endang Mulyatiningsih, “ Pengembangan Model Pembelajaran”, tahun 2016, hlm.5, <https://cpengembangan-model-pembelajaran-libre/.pdf>, diakses pada tanggal 31 Agustus 2023.

² Yulianti Haryati, Lilis Afifah, “ pengembangan Media Mamzi (Make A Math Hamzi) Berbasis Multimedia Untuk Keterampilan Menulis Siswa XI SMA”, tahun 2018, hlm.11-26.

Sebuah produk media pembelajaran yang mengembangkan perangkat keras (*hardware*) sebuah media pembelajaran permainan edukatif yaitu permainan *scrabble* pada mata pelajaran Bahasa Jawa pada materi aksara Jawa di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan, validasi produk dan uji coba produk. Pengembangan dalam bidang pendidikan meliputi berupa model, media peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan ketentuan kebijakan sekolah yang diberlakukan.³

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah permainan *scrabble* pada keterampilan membaca aksara Jawa mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V di MI Futuhiyyah. Dilakukan oleh peneliti, diharapkan akan memperoleh hasil yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif yang dapat memotivasi belajar peserta didik pada pelajaran khususnya Bahasa Jawa.

B. Desain Penelitian

Model desain yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE yang menggunakan pendekatan sistem. Hakikatnya pendekatan sistem

³ Erika, Sukmawati, “ Pengembangan Media Pop UP Book Pada Pelajaran PKN Di SD”, *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis* (Volume 2, No. 4, Oktober 2021), hlm. 110-122.

merupakan membagi proses perancangan pembelajaran untuk menyusun langkah-langkah kedalam urutan-urutan sistematis. Kemudian menggunakan hasil dari setiap langkah sebagai input langkah berikutnya. Model ADDIE kemudian dijelaskan secara rinci yang menunjukkan tahapan-tahapan dengan pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).⁴

I. Tahap Analisis (*analysis*)

Dalam tahap teoritis ini, peneliti membaca kajian-kajian pustaka baik dari buku-buku yang relevan atau hasil *study* terdahulu sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data-data teoretis yang mendukung pengembang dalam menentukan apakah penelitian pengembangan ini mempunyai dasar yang kuat. Kajian berdasarkan teori ini ditentukan oleh penelitian pengembangan yang dilakukan. Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Menganalisis kurikulum mata pelajaran mulok yaitu Bahasa Jawa SD/MI kelas V pada materi aksara Jawa dengan menyesuaikan KD (Kompetensi Dasar) yang harus dicapai peserta

⁴ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model", Halqa: Islamic, *Education Journal*, (V0.. 3, No. 2 June, 2019) hlm.35-43.

didik yang sesuai, kemudian dijabarkan menjadi beberapa IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi).

- b) Analisis selanjutnya yaitu mengetahui karakteristik peserta didik yang beragam. Menggunakan produk pengembangan media yang interaktif dalam melaksanakan pembelajaran. Berkenaan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif dan kemampuan berbahasa peserta didik dan sebagainya.
- c) Menganalisis materi pembelajaran, menentukan atau kompetensi yang harus dimiliki peserta didik dan harus sesuai juga yang terdapat pada KD (Kompetensi Dasar) dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) dan menentukan materi pembelajaran sebagai landasan oleh peneliti yang dapat memberikan acuan dalam mengembangkan media belajar yang sesuai dengan hasil analisis yang sudah melakukan *study* pustaka dengan tepat.
- d) Analisis kebutuhan peserta didik, dapat diketahui ketika peserta didik saat pembelajaran banyak peserta didik yang tidak fokus dan lebih banyak diam tidak menanggapi guru yang sedang menjelaskan materi, dari itu perlu adanya

kebutuhan pembelajaran yang baik untuk peserta didik dalam bahan atau media pembelajaran yang menarik. Maka dengan melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik dapat dianalisis bahwa peserta didik perlu adanya pengembangan sumber belajar yang menarik.

- e) Analisis media dan bahan ajar yang dilakukan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan menggunakan bahan ajar dari LKS saja untuk menjelaskan materi bahasa Jawa. Proses pembelajaran dengan metode ceramah dan kemudian peserta didik mengerjakan soal.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Dalam tahapan desain memiliki beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran. Di antaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- b) Membuat kerangka desain permainan *scrabble* Aksara Jawa meliputi: papan permainan, kepingan kotak-kotak kecil dengan tulisan aksara Jawa di atasnya dibuat dengan jumlah sekitar 350 keping kotak.
- c) Membuat urutan buku panduan permainan *scrabble* aksara Jawa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini merupakan proses pengembangan produk/aplikasi merupakan tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap perancangan (*design*) agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.

a) Pembuatan media pembelajaran *scrabble*

aksara Jawa

Pada tahapan pembuatan media *scrabble* aksara Jawa, peneliti membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai perancangan (*design*) yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan media pembelajaran *scrabble* meliputi: mempersiapkan materi kemudian komponen-komponen media seperti pemilihan warna, bentuk triplek dengan ukuran 70 cm x 70 cm sebagai dasaran yang berbentuk seperti catur, dalam permainan *scrabble* kemudian membuat kepingan balok berukuran 2 cm x 2 cm, kertas karton sebagai alas balok kecil-kecil yang dipotong lalu ditempelkan di kepingan balok, kemudian kertas itu ditulisi dengan aksara *nglegena*, aksara pasangan, *sandhangan*, kemudian sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

b) Uji ahli materi

Media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa kemudian dilakukan proses validasi materi yang berkaitan

dengan kesesuaian media yang akan dikembangkan. Pengujian pada ahli materi dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi ditentukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti, hasil dari validasi ahli materi terdiri dari komentar, saran dan masukan yang dapat digunakan peneliti sebagai dasar analisis dan revisi terhadap produk media yang dikembangkan.

c) **Uji ahli media**

Media pembelajaran *scrabble* yang sudah selesai kemudian dinilai oleh ahli media hampir sama dengan uji ahli materi yaitu dengan proses validasi media dilakukan oleh ahli media mengenai efek Vitas media dari segi bentuk, pemilihan media, kesesuaian media dengan materi dan kriteria yang telah ditentukan. Hasil validasi ahli media berupa penilaian, saran dan komentar serta masukan yang dapat digunakan peneliti sebagai revisi terhadap produk media yang dikembangkan.

4. Tahap Implementasi (*implemantation*)

Tahapan implementasi ini untuk menguji cobaproduk secara langsung produk pengembangan kepada peserta didik kelas V MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Setelah langkah uji ahli materi dan uji ahli media dinyatakan layak dan valid maka pengemangan produk media permainan *scrabble* siapditerapkan pada pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa di kelas V MI Futuhiyyah. Penggunaan media diaplikasikan secara berkelompok oleh peserta didik yang terdiri dari paling sedikit 2 sampai 4 peserta didik. Apabila diperlukan maka dapat dilakukan revisi pada media berdasarkan masukan guru dan dipertimbangkan dengan hasil sebelumnya. Peraturan permainan *scrabble* aksara Jawa dengan menggunakan bahasa *ngoko* di antaranya adalah:

a. *Panuntun mempersiapkanke cara dolanan scrabble aksara Jawa yaiku:*

1. *Priksa kabeh Ubo rampe, Sing perludisiapke ana papan scrabble, kepingan aksara jawa cacache Ana 350, ing saben kepingan Ana tulisan aksara Jawa nglegena, sandangan, pasangan, lan liyane.*

(Periksa semua perlengkapan, yang perlu disiapkan ada papan *scrabble* kemudian kepingan kotak kecil aksara Jawa dengan jumlah 350, setiap kepingan ada tulisan aksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan*.)

2. *Priksa kabeh Ubo rampe, Sing perlu di siapke ana papan scrabble, kepingan aksara Jawa cacahé Ana 350, ing saben kepingan Ana tulisan aksara Jawa nglegena, sandhangan, pasangan, lan liyane.*

(Periksa semua perlengkapan, yang perlu disiapkan ada papan *scrabble* kemudian kepingan kotak kecil aksara Jawa dengan jumlah 350, setiap kepingan ada tulisan aksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan*.)

3. *Cacahé kepingan aksara Jawa mau iku digunake kanggo gawe kosa kata tembung sing iso dadi arti utawa makna kata.*

(Jumlah kepingan aksara Jawa digunakan untuk membuat kosa kata yang menjadi kata yang memiliki arti)

4. *Peserta didik ngumpul bentuk bunderan, terus iku maca peraturan dolanan scrabble sak durunge dolanan iku di mulai. Dolanané kudu dilakukke sing tertib.*

(peserta didik berkelompok membentuk lingkaran, kemudian membaca petunjuk cara bermain *scrabble* aksara Jawa itu sebelum dimulai permainannya. Permainan harus dilakukan dengan tertib)

5. *Cacahé sing dolanan iku iso Seka wong 2 tekan cacahé 4.*

(Jumlah peserta didik setiap permainan *scrabble* bisadilakukan mulai 2-4 orang).

6. *Leboke cacah balok balok scrabble aksara Jawa mau Ning kantong kain terus dikocok dadi kecampur kabeh.*

(Masukan semua kepingan kotak *scrabble* aksara Jawa tadi dikantong kain lalu dikocok agar tercampur semua).

7. *Peserta didik iku mau lan kancane nentuke sopo sing mlaku dolanan disek isa karo cara hompimpa kanggo milih sapa sing mlaku disek lan seteruse lanjut pemain liane. (peserta didik kemudian menentukan siapa yang bermain pertama dan siapa selanjutnya yang bermain).*

8. *Peserta didik terus jikuk kotak huruf aksara Jawamau sing wes di acak karo merem, terus sak wong jikuk cacah balok iku minimal*

(Peserta didik kemudian mengambil kotak huruf aksara Jawa tadi yang diacak sambil memejamkan mata, kemudian setiap pemain mengambil balok minimal 7 keping dengan bergantian pemain selanjutnya).

9. *Sak wese peserta didik jikuk balok balok iku, terus disusun nek papan nganti nyambung dadi tembung.*

(Setelah itu peserta didik mengambil kepingan kotak huruf aksara kemudian pemain pertama mulai menyusun balok huru-huruf aksara Jawa dengan kata dapat tersusun kata yang memiliki arti).

10. *Peserta didik sing mlaku disik iku kudu delehke susunan balok iku nek simbol Bintang ireng nek tengah papan disek.*

(peserta didik yang bermain pertama harus meletakkan kepingan balok huruf pertama diatas gambar bintang tengah)

11. *Susunan kata iku oleh bentuk diwiwiti saka kiwa manengen utawa saka dhuwur mengisor, tapi ora oleh nyusune menyilang utawa diagonal.*

(Susunan kata dilakukan dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atau dari atas kebawah dan tidak boleh dilakukan dengan menyusun menyilang).

12. *bar iku di lanjut karo pemain selanjute nganti terakhir.*

(Setelah itu dilanjut dengan pemain selanjutnya nganti pemain terakhir).

13. *Seteruse iso karo ngitung poin ne setiap kotak, lan sing duweni poin duwur iku pemenange.*

(Selanjutnya bisa diitung poin setiap kotak, dan yang memiliki poin yang lebih tinggi adalah pemenangnya).

5. **Evaluasi** (*evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan yang terakhir dalam proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa dalam pembelajaran.

C. **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan orang yang menjadi sumber peneliti yang dilakukan. Subjek penelitian pengembangan ini dilakukan untuk peserta didik kelas V di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Penentuan subjek ini menggunakan *Purposve Sampling* karena sebuah metode dengan *sampling non random* dan teknik pengambilan subjek penelitian berdasarkan adanya ciri-ciri khusus yang ditentukan oleh peneliti. Ketika simetris dengan tujuan riset yang diharapkan maka dapat memahami kasus riset dalam penelitian tersebut. Jumlah subjek penelitian melalui teknik *purposve sampling* biasanya terbatas.⁵

⁵ Ika Lenaini, “Teknik Pengambilan Sampel Puroosve Sampling dan Snowball Sampling”, *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, (Vol.6, No. 1, juni/2021), hlm. 33-39.

Maka berdasarkan penjelasan teknik *purposve sampling* di atas peneliti mengambil subjek penelitian dari populasi dan sampel. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V dengan jumlah 30 peserta didik di MI Futuhiyyah Kec. Mranggen Kab. Demak. Sedangkan untuk sampel penelitian tersebut diambil 15 peserta didik dengan 7 peserta didik laki- laki, 8 peserta didik perempuan untuk dijadikan sampel uji coba media permainan *scrabble* aksara Jawa. Kemudian untuk validasi uji coba soal peneliti mengambil 30 peserta didik kelas VI sebagai uji coba soal.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : Uji coba media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa akan dilaksanakan di MI Futuhiyyah beralamat di Jl. Suburan Timur, No. 08, Brumbung, Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

Waktu Penelitian : Penelitian dilaksanakan sejak penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan hasil penelitian yaitu bulan Agustus-November 2023 pada semester ganjil tahun pelajaran 2023 pada saat mata

pelajaran Bahasa Jawa di kelas
V MI Futuhiyyah Kecamatan
Mranggen Kabupaten Demak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap paling penting dalam menentukan keberhasilan penelitian ini. Penelitian ini terdapat beberapa teknik yang akan digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Adapun teknik dan uraian sebagai berikut:

a. Wawancara Terstruktur

Teknik wawancara terstruktur dilakukan untuk mengetahui hal-hal secara spesifik dan mendalam tentang subjek yang diteliti. Spesifik yang dimaksud merupakan hal-hal secara spesifik informasi bagaimana proses pembelajaran yang seperti apa dan bagaimana penggunaan media pembelajaran yang digunakan, dengan cara bertanya kepada responden yaitu selaku guru kelas Bapak Sutarno, dikelas V MI Futuhiyyah Kec. Mranggen Kab. Demak. Wawancara berstruktur ini yang disesuaikan dalam penelitian yang akan dilakukan karena bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka sehingga peneliti dapat menambah pertanyaan diluar

pedoman untuk mengungkap pendapat, ide dan saran dari responden itu yaitu guru kelas V.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pemusatan perhatian dan pencatatan terhadap fenomena yang muncul pada subjek penelitian dengan memakai semua panca indra (empiris).⁶ Kemudian dalam kegiatan observasi dilakukan pada hari dan tanggal Kamis, 22 juni 2023 mulai dari mengamati kegiatan guru kelas V Bapak Sutarno dan peserta didik selama proses belajar mengajar bahasa Jawa berlangsung. Observasi selanjutnya dilakukan saat pemakaian media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa digunakan. Ketertarikan peserta didik dalam media sangat penting untuk dijadikan pedoman dalam memperbaiki media agar sesuai dengan pembelajaran yang sudah ditentukan dan menjadi media yang bermanfaat sebagai pengantar materi yang mudah dipahami.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan fenomena yang telah berlalu. Dokumen dapat berbentuk karya-karya monumental, gambar, atau tulisan dari seseorang, catatan yang ditulis, tercetak, atau di pindai dengan optik (dengan

⁶ Asep Kurniawan, " *Metodologi Penelitian Pendidikan*", (Bandung: REMAJA ROSDAKARYA:2018), hlm.15.

bahasa lain, untuk data yang sifatnya benda mati).⁷ Proses dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pada proses uji media permainan *scrabble* dilakukan dengan prosedur yang sesuai atau tidak.

d. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk menjawab secara tertulis juga oleh responden.⁸

Angket yang digunakan untuk mengambil data dari ahli media dan ahli materi, guru, respon peserta didik kelas V terhadap produk media yang dikembangkan. Adapun lembar penilaian sebagai berikut:

- 1) Lembar Validasi Media Pembelajaran. Lembar validasi media pembelajaran untuk meninjau dari tampilan dan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
- 2) Lembar Kuesioner Respon Peserta didik. Lembar kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa.
- 3) Lembar Ahli Materi. Angket ahli materi digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui

⁷ Kurniawan, "Metodologi Penelitian ...", hlm. 178-179.

⁸ Kurniawan, "Metodologi Penelitian..." hlm. 178-179

kelayakan materi yang disajikan untuk ahli materi. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum diuji cobakan. Di dalam angket ini berisi tentang aspek-aspek untuk menilai apakah materi pembelajaran berbasis permainan *scrabble* aksara Jawa yang dikembangkan ini layak atau tidak. Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari kualitas materi dan pembelajaran.

e. Tes keterampilan membaca

Tes keterampilan membaca dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca setelah penggunaan produk media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa. Tes keterampilan membaca dalam penelitian ini ingin melakukan tes tertulis berupa *pre-test* dan *post-test*. Bentuk soal itu sendiri seperti kuis TTS (teka-teki silang) dengan soal esay berjumlah 14 soal (7 soal mendatar dan 7 soal menurun) untuk *pre-test*. *Pre-test* itu sendiri dilakukan sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa, sedangkan *post-test* menggunakan 12 soal setelah melakukan uji kevalidasi soal dari soal *pre-test* tersebut. Lalu dilakukan saat setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa.

F. Analisis Uji Coba soal
a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur pa seharusnya diukur.⁹ Pada butir soal berbentuk esay, sebuah butir soal (item) dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total.¹⁰ Maka digunakan teknik korelasi “*Produk Moment*” yang dikemukakan oleh Person berikut rumus:

$$R_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} = koefisien Korelasi tes yang disusun dengan Kriteria

X = Skor masing-masing responden X (teks yang disusun)

⁹ E. Mulyasa, “*analisi, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes*”, (Bandung: Remaja Rosdakarya, tahun 2009), hlm. 50.

¹⁰ Zumatul Am, “Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran”, *Jurnal Rausyan Fikr*, (Vol. 14, No. 2, tahun 2018), hlm.58.

Y = Skor masing-masing responden variabel Y
(teskriteria)

N = Jumlah responden

hasil perhitungan adalah nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrument penelitian tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut tidak valid.

b. Uji Realibilitas

Teknik pengujian realibilitas dengan menggunakan teknik Kuder Ricardson atau sering disebut KR. Instrumen yang dapat diuji realibilitasnya menggunakan KR adalah instrumen dengan Jawaban benar satu saja rumus KR yang sering digunakan adalah KR 20 dan KR 21. Kedua teknik KR tersebut memiliki kriteria instrumenshusus untuk dapat menggunakan rumusnya. Saat instrumen tidak dapat dipastikan bahwa setiap item soal memiliki tingkat kesulitan yang sama, maka instrumen tersut dianalisis realibilitasnya menggunakan rumus KR 20 (Fraenkel, Wallen, Hyun, 2012).

Kemudian dalam uji coba realibilitas ini peneliti menggunakan rumus KR 20 yaitu:¹²

¹² Febriawai Yusup, “Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”, Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan”,(Vol.7, No.1, tahun 2018),

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i \cdot q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_i = realibilitas internal instrumen

k = jumlah item soal dalam instrumen

p_i = proporsi banyaknya yang menjawab benar
setiap item

q_i = $1 - p_i$

s_t^2 = Varian total

$= \frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n}$, dengan x adalah nilai setiap soal

dan n adalah umlah responden.

Tabel 3.1 Kriteria Nilai Reabilitas soal

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi reabilitas
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 - 0,69	Baik
0,20 - 0,39	Cukup Baik
0,00 - 0,19	Kurang Baik
< 0	Sangat Kurang Baik

1) Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal dalam mengkategorikan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh peserta didik yang berkemampuan tinggi saja. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks deskriminasi. Rumus yang digunakan untuk menentukan daya pembeda soal adalah sebagai berikut:¹³

¹³ Arikunto, "Daasar-Dasar Evaluasi Pendidikan..",hlm.211-213

Rumus:

$$DP = \frac{Mean_A - Mean_B}{Skor\ Maksimum}$$

Keterangan :

DP = Daya Pembeda

$Mean_A$ = Rata-rata peserta didik pada kelompok atas

$Mean_B$ = Rata-rata peserta didik pada kelompok bawah

$Skor\ Maksimum$ = skor maksimum yang ada pada pedoman penskoran

Tabel 3.2 Kriteria Pengujian Daya Pembeda

Daya Pembeda	Interpretasi
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = angka indeks kesukaran item

B = banyaknya peserta didik yang menjawab dengan benar terhadap butir item yang bersangkutan

JS = jumlah peserta didik yang mengikuti tes belajar

Tabel 3.3 Kategori Indeks Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Kategori soal
0,70 – 1,00	Mudah
0,30 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,30	Sukar

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data dari awal sampai proses akhir yaitu sampai hasil menghasilkan produk pengembangan dan ketika produk itu di uji cobakan kepada peserta didik. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif.

Adapun penjelasan dari analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif di antara berikut:

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan sebagai mengelompokan informasi data analisis kualitatif berupa wawancara struktur, komentar, saran dan kritik terhadap media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif menggunakan data yang diperoleh pada hasil angket atau *questioner*. Adapun angket yang akan dianalisis oleh peneliti terkait dengan pengembangan produk media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa di antaryasebagai berikut:

1) Analisis validasi media pembelajaran, materi dan guru

Data kuantitatif dalam pengembangan produk *scrabble* aksara Jawa. validasi dilakukan untuk menguji kelayakan dan respon peserta didik suatu media pembelajaran yang dikembangkan serta kesesuaian materi dalam (Kompetensi Dasar) dan kebutuhan belajar peserta didik. Melalui angket, peneliti dapat mengambil beberapa yang terkait kekurangan dan kebenaran yang ada. Pelaksanaan validasi ahli pada pengembangan media *scrabble* aksara Jawa melalui

angket skala *likert*. Skala *likert* menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan untuk mengukur penilaian individu.¹⁴ Dalam pengembangan penggunaan media *scrabble* aksara Jawa. Seperti tabel yang dibawah ini.

Tabel 3.4 Kriteria Skor Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Kurang setuju
1	Sangat Kurang Setuju

¹⁴ Weksi Budiarji, "Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert", Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan", (Vol. 2, No. 2, tahun 2013), hlm.127-133.

Presentase setiap komponen yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Presentase Penilaian

$\sum x$ = Jumlah nilai responden suatu item

$\sum xi$ = jumlah skor ideal

Skala *likert* terdiri dari lima kategori, adapun penjelasan kategori tersebut sebagai kevalidan sebuah pengembangan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa.

hasil penilaian validasi media oleh para ahli sebagai tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran¹⁵

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak/sangat valid, tidak perlu direvisi.
61% - 80%	Baik	Layak / valid, tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup layak/cukup valid, perlu revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Tidak layak/kurang valid, perlu direvisi
< 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak/sangat kurang valid, perlu direvisi

¹⁵ Suharsimi Arikunto, “ *Pendekatan Penelitian*”, (Jakarta:Rineka Cipta), tahun 1998, hlm. 244.

2) Analisis Respon Peserta Didik

Untuk mengetahui analisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Kemudian untuk menentukan

Total presentase hasil akhir dari responden menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁶

$$\text{Presentase \%} = \frac{\text{jumlah jawaban responden}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Analisis respon peserta didik yang ada pada hasil angket peserta didik setelah menggunakan media pengembangan *scrabble* aksara Jawa. Analisis data respon peserta didik tersebut. Seperti angket validasi pengembangan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa.

¹⁶ Zeva Agustiya, ‘ Pengaruh Respon Peserta didik Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Pada Materi Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo’, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2017), hlm. 1-6.

Tabel 3.6 Kriteria Respon Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran¹⁷

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid, tidak perlu direvisi.
61% - 80%	Baik	Layak /valid, tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup layak/cukup valid, perlu revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Tidak layak/kurang valid, perlu direvisi
< 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak/sangat kurang valid, perlu direvisi

3) Analisis Tes Peningkatan Keterampilan Membaca

Analisis selanjutnya yaitu keefektifan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa diukur dari tes hasil belajar melalui *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan keterampilan membaca bisa dilakukan dengan uji coba soal dari *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan soal esay berjumlah 14 soal bentuk seperti kuis TTS

¹⁷ Suharsini Arikunto, "Pendekatan Penelitian", (Jakarta:Rineka Cipta, 1998), hlm.244.

(Teka- Teki Silang) 7 soal mendatar dan 7 soal menurun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara menghitung *presentase* Jawabanresponden yaitu jumlah skor Jawaban benar setiap aspek pengamatan dibagi dengan skor Jawaban ideal semua aspek pengamatan dikali 100%.

Rumus normal gain adalah :¹⁸

$$\text{Normal gain} = \frac{\text{Skor Pos Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor Pre Test}}$$

Keterangan :

Skor *Post-test* = nilai *post- tes*

Skor *Pre-test* = nilai *pre-test*

Skor Ideal = nilai ideal

¹⁸ Abdul Wahab, dkk, " Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI" *Jurnal Basicdu: Resech & Learning in Elementary Education*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2018), hlm.1039-1045.

Kategori perolehan nilai Normal Gain pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori perolehan nilai Normal Gain¹⁹

Kriteria nilai Normal Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

¹⁹ R R. Hake, "Analyzing Change/gain Scores", 1999.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Produk Pengembangan

Hasil produk penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yang menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu di antaranya: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. *Analysis* (analisis)

Data yang diperlukan dalam tahap analisis yaitu hasil dari wawancara dengan guru kelas VB MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak yaitu Bapak Sutarno, S.Pd. hasil wawancara yang diperoleh dapat dengan beberapa aspek analisis sebagai berikut:

a. Analisis kurikulum

Hasil wawancara yang dilakukan oleh guru kelas bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka untuk semua kelas dari kelas 1-6 dan kurikulum merdeka sebagai acuan pembelajaran saat ini di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Karakteristik peserta didik di kelas V MI Futuhiyah memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional, dimana proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan tanpa variasi model lain. Selain guru jarang menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar yang inovatif. Ketika guru menjelaskan materi peserta didik banyak yang tidak memperhatikan dan tidak fokus kemudian saat guru membuka diskusi peserta didik tidak memberikan respon apapun. Tetapi saat diminta mengerjakan soal di lks terlihat beberapa masih bingung menyelesaikannya.

Selain itu, berdasarkan wawancara terhadap peserta didik diketahui bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam belajar aksara jawa pada bentuk dan tanda bacanya kemudian pada minat belajar yang rendah karena bahan ajar yang digunakan kurang menampilkan media visual yang hanya berwarna hitam putih dan mengandung banyak tulisan. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik perlu alat peraga seperti media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik aktif dalam berpikir kritis dan lebih menerima materi dengan

mudah dengan sebuah

media pembelajaran terkhusus ada beberapa peserta didik yang memang berasal dari luar Jawa seperti, Jambi, Manado, Bangka Belitung yang mungkin baru mengenal aksara Jawa pertama kali membuat kesulitan untuk peserta didik belajar. Sehingga media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk tertarik belajar aksara Jawa.

c. Analisis Kompetensi

Analisis yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi pada pembelajaran bahasa jawa materi aksara Jawa kelas V. Adapun hasil analisis dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Analisis Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
4.4 Membaca dan menulis aksara Jawa dengan menggunakan susun kata menjadi makna.	4.3.1 Melengkapi susun kata dalam bentuk TTS aksara Jawa 4.3.2 menyalin arti kata aksara Jawa ke bentuk tulisan latinya. 4.3.4 mempraktikkan permainan <i>scrabble</i> aksarajawa

d. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap beberapa peserta didik atas keluhan atau kekurangan yang dirasakan pada pembelajaran berlangsung pada materi bahasa Jawa ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dari beberapa jawaban anak. Jika pada saat guru menjelaskan bahwa banyak yang merasakan kalau yang dijelaskan kurang jelas dan tidak fokus untuk belajar karena proses belajar tidak menyenangkan sehingga banyak peserta didik yang tidak aktif untuk sekedar bertanya, kemudian jika di perintahkan untuk mengerjakan soal di LKS banyak peserta didik yang bingung cara mengerjakannya karena pemahaman peserta didik yang tidak mudah mengingat penjelasan guru dengan materi aksara Jawa yang mungkin

peserta didik kesusahan mengingat materi kemudian bahan ajar sumber belajar peserta didik yang kurang karena hanya menggunakan LKS ataupun pepak bahasa Jawa sebagai pendukung belajar . kenyataanya banyak peserta didik yang jenuh dan dan tidak ingin belajar sehingga siswa memerlukan kebutuhan untuk meningkatkan belajar siwa adanya objek belajar yang menyenangkan sehingga peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yaitu permainan *scrabble* aksara Jawa proses belajar yang meningkatkan keterampilan membaca dan sesuai dengan pserta didik materi di kelas V.

e. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru kelas yaitu Bapak Sutarno pada pembelajaran yang dilakukan pada setiap proses belajar berlangsung dapat dikatakan tidak pernah menggunakan media pembelajaran untuk atau bahan belajar yang lain sebelum MI Futuhiyyah pembangunan seluruh sekolah waktu itu pernah menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran tetapi dengan adanya beberapa proses pembangunan di MI dan sarana prasarana belajar kurang dan tidak memungkinkan dengan belajar menggunakan alat yang banyak menggunakan aliran listrik sehingga metode belajar yang digunakan adalah ceramah dan keterbatas waktu sebagai guru untuk berkeratifitas dan inovasi untuk membuat bahan

ajar ataupun media pembelajaran bahasa Jawa yang baik kurang. Sehingga bisa disimpulkan peneliti media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa permainan dan belajar baru dilakukan sebagai prsoses belajar yang lebih menarik untuk peserta didik lebih meningkatkan belajar.

2. *Desgin* (perancangan)

Pada tahap desgin (perancangan) bertujuan untuk menghasilkan desain awal produk yang dikembangkan sebelum dilakukan validasi ahli dan uji coba, kegiatan tahapan merancang ini ada beberapa komponen yang disiapkan sebelum memproduksi media pembelajaran, jadi komponen perancangan di antaranya yaitu:

a. **Pemilihan Media**

Berdasarkan pendevisian teori yang sudah dilakukan, maka ditentukan pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran permainan *scrabble* pelajaran aksara Jawa dengan materi aksara Jawa. maka media yang dikembangkan peneliti dibuat dandidesain melalui beberapa bahan seperti kayu kemudian triplek lalu dibuat berbentuk persegi dengan ukuran 70 cm x 70 cm.

**Gambar 4.1 Desain Awal Bentuk PapanScrabble
Aksara Jawa**



***b. Pemilihan Desain Gambar Papan Scrabble
Aksara Jawa***

Pemilihan desain gambar untuk papan *scrabble* aksara Jawa adalah kertas karton dengan ukuran 60 cm x 60 cm kemudian dibuat kolom 23 dan baris 23 kotak dengan ukuran setiap kotak 2 cmdan digambar manual.

**Gambar 4.2 Desain Awal Gambar Pada Papan
Skrabble Aksara Jawa**



c. Pemilihan Bahan Untuk Huruf Aksara Jawa

Pemilihan bahan yang mudah ditemukan dan juga tidak mengeluarkan biaya lebih banyak maka peneliti merencanakan bahan yang digunakan yang sudah tidak digunakan lagi jadi menggunakan bekas kayu buat figura untuk dijadikan berbentuk kotak dengan ukuran 2 cm sebagai kepingan huruf aksara Jawa dengan jumlah 350 kepingan kotak

**Gambar 4.3 Bahan Kayu Bekas Figura dan
Tulisan aksara Jawa**



**Gambar 4.4 Bentuk Kepingan Kotak Huruf
Scrabble Aksara Jawa**



Gambar 4.5 Desain Baground Kepingan Kotak Huruf Aksara Jawa



d. Mendesain Buku Panduan Dolanan *Scrabble*

Aksara Jawa

Susunan buku panduan dolanan *scrabble* aksara jawa dibuat pada aplikasi canva dengan mendesain ide sendiri yang terdiri dari cover, daftar isi, bab 1 materi aksara jawa meliputi: aksara nglegena, aksara pasangan dan sandhangan kemudian tambahan aksara swara dan urda, contoh aksara jawa, bab 2 tahap carane dolanan *scrabble* aksara Jawa, tahapan aksara Jawa terdiri dari 12 poin langkah-langkah bermain dan menggunakan bahasa ngoko dan bahasa Indonesia untuk meudahkan pembacanya, bab 3 meliputi biodata penulis meliputi: nama, asal

daerah, tempat dan tanggal lahir, riwayat pendidikan, media sosial penulis.

e. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Pembuatan RPP digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan *scrabble* pelajaran Bahasa Jawa pada materi aksara Jawa. susunan RPP di antaranya terdiri dari kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media atau alat bahan, langkah-langkah penilaian dan lampiran materi.

3. ***Development or Production* (Pengembangan atau Pembuatan)**

Pengembangan atau pembuatan adalah proses membuat media pembelajaran sesuai dengan desain (perancangan) yang telah dibuat diawal. Setelah media pembelajaran selesai dalam bentuk produk jadi. Dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta mendapatkan saran dan masukan dari para ahli untuk

meningkatkan kualitas produk hasil media pembelajaran sebelum diuji cobakan. Sehingga pada tahap pengembangan ada tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Tahap persiapan dan pembuatan media pembelajaran

Berikut ini hasil produk pengembangan media pembelajaran yaitu:

- 1) Tampilan awal media pembelajaran yaitu papan permainan *scrabble* aksara Jawa ukuran papannya 70 cm x 70 cm.

Gambar 4.6 Papan scrabble Aksara Jawa



- 2) Tampilan desain Gambar papan *scrabble* aksara Jawa setelah ada gambar desain yang digambar sendiri (manual) membuat garis-garis kotak

tersebut oleh penulis. Ukuran untuk setiap kotak memiliki ukuran keseluruhan semua 2 cm, dan penulisan simbol poin yaitu (2x dan 3x) dengan membedakan warna kertas dan besar kertas ukuran 60 cm x 60 cm.

Gambar 4.7 Desain Tampilan Gambar Papan *Scrabble*



- 3) Tampilan kepingan kotak yang sudah ditempelkan dengan bertulisan aksara Jawa dari aksara nglengena, pasangan dan sandhangan dengan diujung bawah terdapat angka sebagai poin dalam permainan.

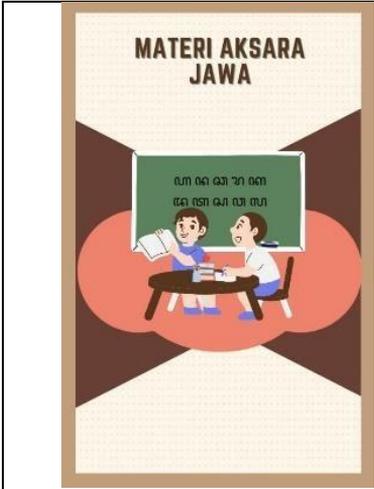
Gambar 4.8 Kepingan Kotak Huruf Aksara Jawa



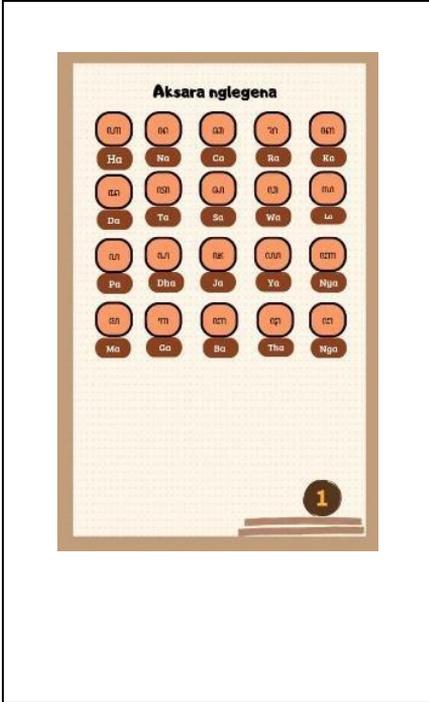
- 4) Tampilan buku panduan dolanan scrabble aksara Jawa yang terdiri di antaranya ada cover, daftar isi, subab 1 terdiri dari materi aksara Jawa, aksara pasangan, sandhangan, dengan tambahan contohnya, kemudian ada aksara swara dan aksara murda beserta contohnya, subab 2 terdiri dari gambar papan scrabble aksara Jawa.

Tabel 4.2 Deskripsi Urutan Isi Buku Panduan Dolanan Scrabble

<p>Gambar buku panduan dolanan <i>scrabble</i> aksara Jawa</p>	<p>Deskripsi</p>
	<p>Diawal buku ada cover dengan elemen-elemen animasi yang menarik</p>
	<p>ada daftar isi yang terdiri dari materi aksara Jawa nglegena, pasangan dan sadhangan, contohnya, ada aksara swara dan aksara murda dan contohnys, subab 2 ada tahap-tahap caranya dolanan scrabble aksara Jawa, subab 3 ada biodata penuis</p>



Cover Subab 2 materi aksara Jawa sebelum ke materi



Materi peertama aksara nglegena dengan jumlah 20 huruf aksara Jawa



Materi selanjutnya kasara pasangan dari aksara nglegena dan berjumlah sama yaitu 20



Aksara sandhangan merupakan seperti himbuan pada kata di aksara Jawa sandhangan ada banyak tetapi dimateri ini disesuaikan dengan materi kelas V

contoh

Tulisan aksara Jawa	Bocoran
ꦠꦸꦏꦸꦫꦤ	Tukuran
ꦩꦺꦏꦸ	Meca Buku
ꦱꦠꦺꦩꦺ	Stroai Meca
ꦏꦠꦺꦤ꧀ꦲꦭꦶꦏ	Katon Apik
ꦒꦼꦫꦸ	Geruh
ꦭꦺꦺ	Lele
ꦭꦒꦫ	Lagar
ꦥꦺꦠꦺꦁ	Peteng
ꦱꦶꦗ	Siji
ꦥꦺꦠꦺꦁ	Petong

Kemudian pada penjelasan materi ada beberapa contoh penulisan menggunakan aksara jawa, pasangan dan sadhangan

Aksara swara

Aksara swara iku dikanggeke nulis aksara vokal sing dadi suku kata, terutama suku kata yang berasal e jak bahasa asing utawa gawe cetak e lafalie aksara swara iku nah cacake ana 5 yaitu **A, I, U, E, O**

Digunakan untuk menulis aksara vokal yang menjadi suku kata, terutama suku kata yang berasal dari bahasa asing atau untuk memperjelas pelafalannya aksara swara (bungsi vokal) itu ada 5 yaitu A, I, U, E, O

Aksara Murda

Dikanggeke gawe nulis aksara Jawa sing gawe jeneng wong, gelar, jeneng alamat utawa tempat lan lembaga

Dipakai untuk menulis nama orang, gelar, nama tempat dan nama

Penjelasan pengertian materi aksara swara dan aksara murda.

Aksara swara



A



I



U



E



O

bungine	contoh	latin
A	ꦠꦱꦸꦥꦠꦶꦠꦤ꧀	Amerika
I	ꦲꦶꦤꦶꦁꦤ꧀	Isian
u	ꦲꦸꦫꦤꦶꦱꦶꦱꦶ	Urbanisasi
E	ꦠꦸꦫꦶꦱꦶ	Eropa
O	ꦲꦸꦫꦤꦶꦱꦶꦱꦶ	Organisasi



Materi dan bentuk aksara swara itu ada 5 dan contoh penggunaan aksara swara

Aksara Murda



Na



Ka



Ta



Sa



Pa



Nya



Ga

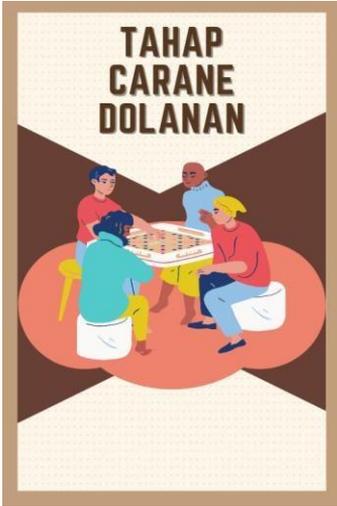


Ba

bungine	contoh	latin
Na	ꦤꦸꦏꦸꦭ	Nakula
Ka	ꦏꦸꦱꦸꦱ	Kadus
Ta	ꦠꦮꦁꦩꦺꦁꦸ	Tawangmangu
Sa	ꦱꦩꦥꦁ	Sampang
Pa	ꦥꦁꦺꦫꦤ	Pangeran
Nya	ꦤꦒ	Ngal
Ga	ꦒꦸꦱꦠ	Gusti
Ba	ꦧꦺꦁꦸꦩꦺꦱ	Banyumas



Aksara Murda ada 8 aksara dan contoh penggunaan aksara murda.



Cover subab 2 yaitu tahap carane dolanan *scrabble* aksara Jawa



Gambar papan *scrabble* aksara Jawa

<p>Tahap 1</p> <p>Kang becik iku sak durunge mulai, iso sinau aksara Jawa (Sebelum dimulai alangkah baiknya belajar aksara Jawa terlebih dahulu)</p> <p>Tahap 2</p> <p>Periksa kabeh perlengkapan delanan scrabble aksara Jawa nganti lengkap kabeh. (Periksa semua perlengkapan permainan scrabble aksara Jawa)</p> <p>Tahap 3</p> <p>Cacahé /siswa sing delanan iku iso Seka wong 2 tekan cacahé 5. (Jumlah siswa yang bermain itu bisa di mulai dari 2 orang sampai 5 orang)</p>	<p>Tahap carane dolanan <i>scrabble</i> aksara jawa dari poin 1-3</p>
<p>Tahap 4</p> <p>Lebèke cacahé batak batak scrabble aksara Jawa mau Ning kantong kain terus di kecek dadi kecampur kabeh. (Masukan semua kepingan balok-balok scrabble aksara Jawa tadi dikantong kain lalu dikocok agar tercampur semua).</p> <p>Tahap 5</p> <p>Siswa iku mau lan kancane nentuke sapa sing mlaku dolanan ditek isa karo cara hompimpa kanggo mlahi sapa sing mlaku ditek lan seterusé lanjut main Lané. (Siswa kemudian menentukan siapa yang bermain pertama dengan cara hompimpa dan siapa selanjutnya yang bermain).</p>	<p>Selanjutnya pada tahap poin 4-5</p>

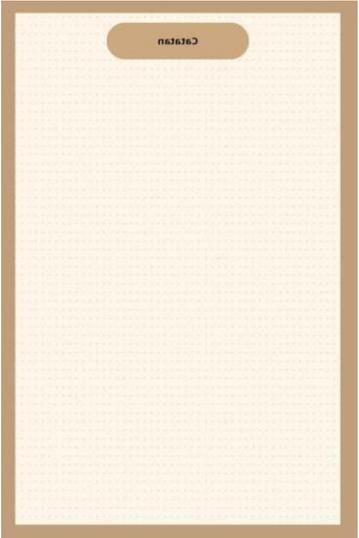
<p>Tahap 6</p> <p>Siswa terus jikuk balok balok huruf aksara Jawa mau sing wes di acak karo merem, terus sak weng jikuk cacah balok iku minimal 7</p> <p>(Siswa kemudian mengambil balok-balok huruf aksara Jawa tadi yang diacak sambil memejamkan mata, kemudian setiap pemain mengambil balok minimal 7 kepingan)</p> <p>Tahap 7</p> <p>Siswa sing mlaku dilak iku kudu defekke susunan balok iku nek simbol Bintang ireng nek tengah papan diseke.</p> <p>(Siswa yang bermain pertama harus meletakkan kepingan balok huruf pertama di atas gambar bintang tengah)</p> <p>11</p>	<p>Tahap selanjutnya point 6-7</p>
<p>Tahap 8</p> <p>Sak wese siswa jikuk balok balok iku, terus disusun nek papan scrabble nganti nyambung dadi tembung.</p> <p>(Setelah itu siswa mengambil balok-balok iku, mulai menyusun di papan scrabble sampai menjadi kata yang memiliki arti)</p> <p>Tahap 9</p> <p>Susunan kata iku eleh bentuk diwiwiti saka kiwa manengen utawa saka dhuwur mengiser, tapi ora eleh nyusune menyang utawa diagonal.</p> <p>(Susunan kata dilakukan dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, atau dari atas kebawah, dan tidak boleh dilakukan dengan menyusun miring).</p> <p>12</p>	<p>Tahapselanjutnya poin 8-9</p>

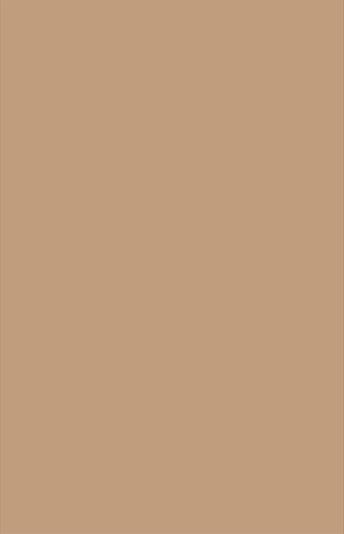


Tahap selanjutnya pada point
10-11



Subab 3 cover biodata penulis

	<p>Isi biodata ada nama penulis, alamat rumah, tanggal lahir, riwayat Pendidikan, sosial media</p>
	<p>Sebagai catatan kecil</p>

	Cover belakang bukku panduan dolanan scrabble aksara Jawa
---	---

b. Tahap Validasi Ahli Media Pembelajaran

1) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Muhammad Rofiq M.P.d (Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang) tujuan validasi media yaitu untuk menilai kualitas dan kelayakan produk bahan ajar yang sudah dikembangkan. Pada validasi media hanya dilakukan satu validasi pada media pembelajaran ini.

Pengembangan atau produk awal validasi melalui angket validasi media. Adapun hasil validasi dapat diperoleh dari dua data terdiri dari data

kuantitatif berupa skor penilaian validasi dan kualitatif berupa komentar serta saran dari ahli media.

Berdasarkan hasil validasi bahwa produk yang dikembangkan dan sudah validasi oleh ahli media sudah layak digunakan tetapi perlu perbaikan (revisi) pada desain gambar papan *scrabble* aksara Jawa dan beberapa lainnya yang tertulis pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran Terhadap produk

No.	Komentar dan Saran
1.	Pada desain gambar papan scrabble aksara jawa sebaiknya dibuat dengan desain melalui aplikasi melalui canva agar lebih menarik dan banyak elemen-elemen yang digunakan dicanva.
2.	Buat tulisan aksara Jawa juga sebaiknya di cetak agar tulisan bentuknya sama.
3.	Papan agar membawanya tidak ribet bisa diminimalis atau dilipat

2) **Validasi Ahli Materi**

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Titik Rahmawati, M.Ag (Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang). Tujuan validasi materi yaitu untuk meminimalis kesalahan serta kekurangan pada isi materi yang disajikan. Dalam validasi materi hanya dilakukan satu kali validasi.

Produk awal validasi melalui angket validasi materi. Adapun hasil validasi memperoleh dua data yaitu data kuantitatif berupa skor penilaian validasi dan data kualitatif berupa komentar serta saran dari ahli materi.

Berdarkan hasil validasi ahli materi bahwa produk yang dikembangkan dan sudah validasi materi pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa tersebut dikatakan layak dan tanpa revisi sehingga dapat dilakukan untuk uji coba peserta didik.

c. Tahap Revisi Media Pembelajaran

Tahap revisi yaitu memperbaiki produk yang sudah dilakukan penilaian saran dan komentar oleh ahli media. Adapun revisi media yang sudah dilakukan yaitu:

Gambar 4 9 Sebelum Revisi Gambar Papan Scrabble



Gambar 4.10 Setelah Revisi



Pada Revisi tersebut dilakukan pada gambar papan *scrabble* aksara Jawa yang pada awalnya gambar dibuat manual dan hanya bahan kertas karton biasa, yang membuat gambar mudah luntur, sehingga perlu revisi dengan mendesain gambar melalui aplikasi canva dengan mendesain sendiri lebih menarik dan gambar dicetak stiker agar tahan air dan tidak mudah luntur.

Gambar 4.11 Sebelum Revisi Pada Desain Background



Gambar 4.12 Setelah Revisi



Revisi tahap ini adalah background pada huruf aksara Jawa pada awalnya tulisan aksara Jawa ditulis Manual, menggunakan kertas karton, kombinasi warna hanya dua hijau dan oren. Kemudian direvisi menjadi bentuk desain yang dibuat dari canva dengan lebih

banyak warna kemudian dicetak stiker agar tahan air dan tidak mudah mengelupas dan luntur.

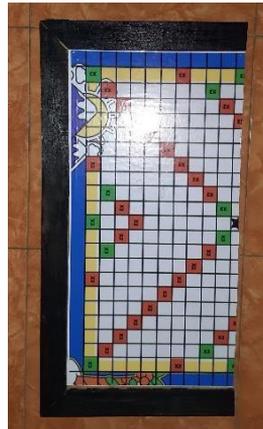
Gambar 4.13 Sebelum Revisi Bentuk Papan Scrabble



Gambar 4.14 Setelah Revisi Bentuk Papan



Bentuk belakang papan



Bentuk depan papan jika dilipat

Revisi pada tahap bentuk papan dilakukan untuk menimalisis kepraktisan agar tidak kesusahan saat dibawa. Maka revisi yang dari awal persegi biasa kemudian di dipotong dan dapat dilipat untuk memudahkan menyimpan dan membawa papan scarbble aksara Jawa tersebut.

Gambar Revisi Cover Buku Panduan Permainan scrabble



Gambar 4.15 Sebelum Revisi Cover Buku Panduan



Gambar 4.16 Setelah Revisi Cover Buku Panduan

Revisi pada tahap ini yaitu cover buku panduan scrabble Aksara Jawa pada ahli media berkomentar untuk menambahkan aksen gambar batik.

4. *Implementation (implementasi)*

Tahap implementasi merupakan tahap setelah produk media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa ini melewati tahap sudah dValidasi oleh ahli media dan ahli materi dan juga sudah direvisi sesuai dengan komentar dan masukan validator sampai media pembelajaran tersebut dinyatakan sudah layak dan digunakan. Langkah berikutnya yaitu media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa diuji cobakan pada kelompok kecil yaitu 15 peserta didik kelas V MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

Uji coba dilaksanakan dari tanggal 5,6,7,9 Desember 2023. Pelaksanaan pada hari pertama, peneliti melakukan penjelasan mengerjakan soal aksara Jawa pada uji coba soal dengan model esay (TTS) sehingga peserta didik memiliki pandangan pada media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa sebelum mempraktikan media tersebut.

Pada hari kedua dan ketiga peneliti memperlihatkan dan menjelaskan cara kerja bermain *scrabble* aksara Jawa. Pada media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa dan sebelum mempraktikan media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa peneliti menjelaskan pada materi yang terkait dengan media pembelajaran yaitu aksara Jawa (aksara nglegena, aksara pasangan dan sandhangan). Setelah menjelaskan materi

kemudian peneliti menjelaskan ulang cara bermain *scrabble* aksara Jawa dan peserta didik dapat mempraktikkan permainan *scrabble* aksara Jawa dengan sistematis.

Pada hari keempat, peneliti melaksanakan *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa dan juga membagikan angket untuk menganalisis respon peserta didik terhadap media permainan *scrabble* aksara Jawa tersebut.

5. Evaluation (Evaluasi)

Terakhir tahap evaluasi pada penelitian pengembangan media pembelajaran. Tahap ini tujuan evaluasi untuk menilai respon peserta didik pada penggunaan media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa terhadap keterampilan membaca dengan mencoba atau praktik bermain *scrabble* aksara Jawa dan melaksanakan penilaian lainya yaitu *pre-test* dan *post-test*. Evaluasi ini juga bertujuan dalam peningkatan keterampilan membaca peserta didik aksara Jawa Analisis pada permainan dilakukan saat pembelajaran dan mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*.

Sebelum instrumen soal dibagikan kepada peserta didik sebagai alat evaluasi dalam mengetahui tingkat pemahaman keterampilan membaca peserta didik terhadap materi aksara Jawa, sehingga perlu

adanya dilakukan uji coba soal tersebut memastikan kualitas soal layak digunakan.

B. Analisis Uji Coba Soal

Sebelum instrumen soal dibagikan kepada peserta didik sebagai alat evaluasi dengan mengetahui tingkat keterampilan membaca terhadap materi aksara Jawa, sehingga perlu adanya dilakukan uji coba soal tersebut memastikan kualitas soal layak digunakan.

Pelaksanaan uji coba soal dilakukan pada peserta didik kelas V MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Demak. Sejumlah 33 peserta didik kelas 6C dan dilaksanakan pada hari dan tanggal Selasa 5 Desember 2023. Kemudian soal berjumlah 14 soal dengan bentuk soal esay. Adapun yang diperlukan dalam pengujian butir soal sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menentukan soal mana saja yang dikatakan valid. Soal yang tidak valid kemudian akan dibuang atau tidak digunakan. Untuk soal yang valid dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Berdasarkan uji coba soal dilakukan dengan Uji validitas pada soal butir esay. Untuk melihat

r_{tabel} maka mencari $df=N-2$, $df=28$ dan taraf signifikan 5% didapat $r_{tabel} =0,361$. Maka diperoleh hasil sebagai

berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Valid	1,3,4,5,6,7,9,10,11,12,13,14,	12
2.	Tidak Valid	2,8	2

Sumber data: perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

2. Uji Daya Beda

Uji daya beda dilakukan guna untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang mampu menguasai materi yang diujikan dan peserta didik yang belum bisa menguasai materi yang diujikan. Adapun hasil dari analisi daya beda soal esay sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Beda Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Sangat Baik	-	-
2.	Baik	-	-
3.	Cukup	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14	14
4.	Jelek	-	-

Sumber data: perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui soal yang diujikan tergolong pada soal

yang mudah, sedang ataupun sukar. Maka hasil analisis uji tingkat kesukaran soal pada soal esay sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Sukar	-	-
2.	Sedang	1,5,13	3
3.	Mudah	2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,14	11

Sumber data Perhitungsn selengkapnya dpat dilihat pada lapiran

4. Uji Reliabilitas

Setelah uji vaiditas selanjutnya uji reabilitas. Uji reabilitas dipergunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil tersebut dapat dikatakan dipercaya. Kemudian uji reliabilitas ini menggunakan KR-20 (Kuder-Richardson) diperoleh $r_i = 0,650$, dengan kategori soal tersebut berliabel dan sesuai dengan tabel

Berdasarkan hasil validitas, daya pembeda, tingkat kesukaran dan reliabilitas, maka dapat disimpulkan soal-soal yang dapat digunakan untuk soal pre-test dan post-test dalam pembelajaran yaitu ada 12 butir soal esay dari 14 soal yang diuji cobakan. Butir soal 12 diambil menggunakan hasil soal yang dipilih valid.

C. Analisis Data

1. Analisis Media pembelajaran

Analisis media pembelajaran dilaksanakan guna menilai kevalidan media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa oleh ahli media ini dilihat dari beberapa aspek di antaranya yaitu:

a. Validasi Ahli Media

Validasi pada media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa oleh ahli media ini dilihat dari beberapa aspek yaitu: desain media, materi, efektivitas, petunjuk permainan. Adapun hasil validasi angket terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Media

No.	Indikator	Skor
A.	desain media	
1.	Desain menarik dan konsisten	4
2.	Kemenarikan pemilihan komposisi warna background kepingan kotak-kotak tulisan aksara Jawa	3
3.	Kemenarikan cover media papan <i>scrabble</i> aksara Jawa	4
4.	Bentuk dan ukuran papan permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa	4
5.	Ketepatan pemilihan warna background papan permainan <i>scrabble</i>	4
6.	Kekontrasan warna background kepingan kotak-kotak yang bertulisan aksara Jawa	4
7.	Ketepatan warna tulisan aksara Jawa	4
8.	Kesesuaian huruf dan gambar	4
9.	Tingkat kemenarikan media	4
10.	Pemilihan font pada penulisan petunjuk permainan	4
11.	Ketepatan warna background kepingan kotak-kotak yang bertulisan aksara Jawa	4
B.	Materi	
12.	Ketepatan kata bahasa yang mudah dipahami	4
13.	Materi sesuai dengan tingkatan pembelajaran dikelas V	3

14.	Materi berisi dengan contoh-contonya	3
15.	Bahasa mudah dipahami dengan jelas	3
C.	Keefektifitas	
16.	Kemudahan dalam penggunaan media	3
17.	Kepraktisan dalam penyimpanan media	4
18.	Daya dukung terhadap media proses belajar keterampilan membaca aksara Jawa	4
19.	Mendukung keahaman peserta didik terhadap materi dan keterampilan dalam pembelajaran aksaraJawa	4
20.	Mudah dipindah tempatkan di dalam kelas ataudiluar kelas	4
D.	Petunjuk permainan	
21.	Kejelasan petunjuk permainan <i>scrabble</i> aksaraJawa	4
22.	Kesesuaian font teks yang digunakan	4
23.	Gambar petunjuk permainan <i>scrabble</i> aksaraJawa mudah dipahami	4
Skor total ($\sum x$)		91
Presentase (P)		79%
Kategori		BAIK

b. Validasi Ahli Materi

Validasi selanjutnya merupakan validasi pada ahli materi pada permainan *scrabble* aksara Jawa dan beberapa aspek di antaranya yaitu: aspek kesesuaian materi, bahasa, penyajian.

Tabel 4.8Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
A	Kesesuaian Materi	
1.	Kesesuaian dengan KD dan IPK	4
2.	Penyampaian materi secara runtut	5
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi pada buku panduan dolanan <i>scrabble</i> aksara Jawa	5
4.	Materi yang disajikan mudah dipahami peserta didik	5
5.	Kesesuaian materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V	5
6.	Materi ditulis dibuku panduan permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa dengan menarik	5
B.	Bahasa	
8.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan sederhana tidak ambigu	5
9.	Kejelasan susunan kata pada buku panduan <i>scrabble</i> aksara Jawa jelas	5

10.	Kejelasan informasi	5
11.	Penggunaan bahasa ngoko mudah dipahami	5
C.	Penyajian	
12.	Penyajian materi dengan bentuk media papan <i>scrabble</i> aksara Jawa dan buku panduan disajikan secara sistematis	5
13.	Penyajian isi materi di buku panduan <i>scrabble</i> aksara Jawa juga membuat praktis pembaca mengingat aksara jawa	5
14.	Permainan <i>scrabble</i> aksara jawa merangsang peserta didik aktif dalam proses belajar	5
15.	Penyajian materi di buku panduan permainan <i>scrabble</i> aksara jawa memberi kesempatan peserta didik belajar	5
16.	Penyajian permainan	5
Skor total ($\sum x$)		74
Presentase (P)		92%
Kategori		SANGAT BAIK

Berdasarkan pada data diatas yaitu hasil validasi materi skor 74 dengan presentase sebesar 92% dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk saran serta komentar dari ahli materi dalam media pembelajaran

permainan *scrabble* aksara Jawa ini dapat diujicobakan ke peserta didik.

2. Analisis Tes Keterampilan Membaca

Analisis te pemahaman konsep ini merupakan unuk mengetahui tingkat keterampilan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa setelah menggunakan media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa. pelaksanaan tes keterampilan membaca dilakukan dengan kegiatan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa sebaliknya *post-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca ketika sudah melakukan kegiatan praktik permainan *scrabble* aksara Jawa. kemudian untuk jumlah soal setelah melewati validasi dari uji coba soal yang sudah valid. Soal tersebut diujikan kepada 15 peserta didik kelas V MI Futuhiyyah Mranggen. Maka hasil dari presentase *pre-test* rata-rata sebesar 57,5% dan untuk soal *post-test* rata-rata sebesar 77,9%. Analisis tes keterampilan membaca menggunakan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji coba Pre-test dan Pos-test

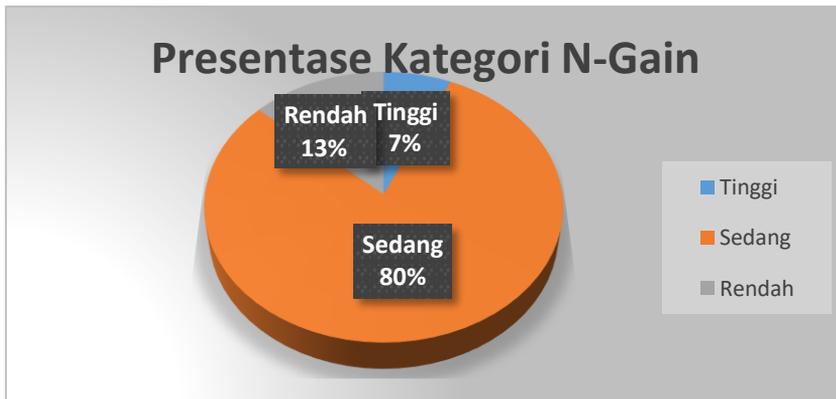
No	Nama	Nilai Pre-Test	Nilai Pos-Test	N-Gain Score	Kategori
1	Y	70	77	0,23	Rendah
2	M.ALA	72	78	0,21	Rendah
3	GGST	41	83	0,71	Tinggi
4	MIYR	72	85	0,46	Sedang
5	MZ	43	79	0,63	Sedang
6	RDM	45	70	0,45	Sedang
7	AS	63	78	0,41	Sedang
8	MRFR	70	86	0,53	Sedang
9	AFM	64	81	0,47	Sedang
10	CJ	56	75	0,43	Sedang
11	FM	46	72	0,48	Sedang
12	AHS	42	73	0,53	Sedang
13	IA	62	74	0,32	Sedang
14	ZS	69	80	0,35	Sedang
15	SBB	48	78	0,58	Sedang
Jumlah		862,2	1169	6,83	
Rata-rata		57,5	77,9	0,46	Sedang

Data yang diperoleh dari hasil tes keterampilan membaca, dapat diketahui bahwasanya hasil dari soal *pre-test* memperoleh nilai rata-rata 57,5 dan hasil untuk kegiatan *pos-test* setelah bermain scrabble aksara Jawa dapat memperoleh nilai rata-rata 77,9. Hasil perolehan nilai tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji coba Normalitas Gain (N-Gain) untuk mendapatkan data dan untuk

menunjukkan perlakuan penggunaan media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa.

Untuk hasil rata-rata uji cobz N-gain dengan Kategori rendah memperoleh hasil presentase sebesar 13%, kategori sedang memperoleh hasil presentase 80% dan untuk hasil tinggi presentase 7%. Rata-rata hasil uji N-Gain adalah 0,46 dengan kategori sedang.

Gambar 4.15 Hasil Perhitungan N-Gain



3. Analisis Respon Peserta didik

Analisis respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pebelajaran permainan scrabble aksara Jawa. analisis respon peserta didik ini menggunakan angket yang disebarakan setelah peserta didik mengerjakan soal post-test. Kuesioner peserta didik yangkemudian dianalisis menggunakan skala likert. Angket diisi

oleh 15 peserta didik. Adapun hasil analisis respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta didik

No	Aspek	Pernyataan	Skor
1.	Tampilan	Desain menarik dan konsisten	59
		Kemenarikan cover buku petunjuk permainan scrabble aksara Jawa	57
		Ketepatan pemilihan komposisi warna background pada kotak-kotak tulisan aksara Jawa yang menarik	54
		Bentuk dan ukuran papan scrabble sesuai	57
		Kombinasi warna pada gambar papan scrabble menarik	56
		Ketepatan tulisan dan ukuran huruf aksara Jawa	59
		Pemilihan font pada penulisan petunjuk cara permainan sesuai	58
		Total Skor	
Skor Maksimum		35	
Total Skor maksimum		450	
presentase		88%	

			Kategori	SANGAT BAIK
2.	Bahasa	Ketepatan kata bahasa ngoko mudah dipahami		58
		Penggunaan bahasa indonesia sebagai terjemahan bahasa Jawa sangat membantu dan mudah dipahami		57
			Total Skor	115
			Skor Maksimum	10
			Total Skor Maksimum	150
			presentase	76%
			Kategori	BAIK
3.	Materi	Kesesuaian kebutuhan peserta didik untuk kelas V		59
		Materi juga diisi dengan contoh-contohnya		58
			Total Skor	117
			Skor Maksimum	10
			Total Skor Maksimum	150
			presentase	78%
			Kategori	BAIK
4.		Melalui media permainan <i>scrabble</i> meningkatkan minat belajar saya		59

	Manfaat	Setelah saya belajar dengan permainan <i>scrabble</i> meningkatkan keterampilan membaca saya pada aksara Jawa	59
		Setelah saya belajar dengan permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa lebih bisa mengingat bentuk aksara Jawa	60
		Melalui media pembelajaran memudahkan untuk saya mengerjakan soal	60
		Total Skor	238
		Skor Maksimum	20
		Total Skor Maksimum	300
		Presentase	79%
		Kategori	BAIK
5.	Ketertarikan Peserta didik	Secara keseluruhan tampilan media pembelajaran <i>scrabble</i> aksara Jawa saya tertarik untuk belajar pembelajaran bahasa Jawa	59
		Saya tertarik karena melalui media permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa dapat belajar dan bermain	60

		berinteraksi dengan teman lainya	
		Saya lebih senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran sebagai proses belajar dikelas	61
Total Skor			180
Skor Maksimum			15
Total Skor Maksimum			225
Presentase			80%
Kategori			BAIK
Jumlah Skor Total Keseluruhan			1.048
Total Skor Maksimum			1.350
Presentase rata-rata			78%
Kategori			BAIK

Dari data perhitungan hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa ini diperoleh presentase rata-rata sebesar 78% dengan kategori “Baik”. Kemudian selain peserta didik mengisi angket tersebut, peserta didik juga memberikan saran dan komentar secara umum terhadap media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawaseperti berikut:

- Papan *scrabble*, buku panduan, bentuk kotak kepingan huruf aksara Jawa memiliki desain yang menarik, mungkin ada huruf aksara Jawa yang backgroundnya berwarna agak gelap.

D. Pembahasan

Penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran ialah permainan *scrabble* aksara Jawa pada pelajaran Bahasa Jawa dengan materi Aksara Jawa untuk mengetahui keterampilan membaca pada aksara Jawa. penelitian ini merupakan penelitian R&D merupakan suatu penelitian yang mengembangkan sebuah produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick dan Carry terdiri dari 5 tahapan di antaranya yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development or Production* (Pengembangan atau Produksi), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk ialah media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa sebuah permainan *scrabble* aksara Jawa dan digunakan untuk kelas V MI Futuhiyyah Mranggen, perlu diketahui biasanya kurikulum yang digunakan di SD/MI sudah menyeluruh menggunakan kurikulum merdeka, pada dasarnya kurikulum

merdeka kebebasan peserta didik dalam memilih minat belajar mereka, mengurangi beban akademik dan mendorong kreativitas guru. Hal ini sesuai dengan adanya penelitian ini yaitu kebebasan guru untuk mengkreasikan metode dan konsep belajar yang meningkatkan belajar peserta didik seperti membuat sebuah media pembelajaran sebagai alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran pada umumnya seperti menggunakan bahan ajar buku LKS, kemudian penggunaan metode ceramah sehingga antusias peserta didik kurang dalam kegiatan belajar, karena peserta didik hanya mendengar dan mengamati sehingga merasa bosan, akan tetapi, jikadilakukan tentang praktik peserta didik lebih ingin tahu yang lebih sehingga lebih seksama dan fokus.

Dapat disimpulkan peneliti memberikan solusi dalam mengatasi kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran dengan mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa yaitu berupa permainan susun kata yang memiliki huruf *alfabet* kemudian dirubah menjadi huruf-huruf aksara Jawa dari mulai huruf aksara *nglegena*, pasangan dan sandhangan. Jumlah kepingan kotak aksara Jawa 350 dan permainan ini membutuhkan 2 atau 4 orang setiap sisi kemudian permainan dikatakan menang jika pemain yang memiliki jumlah point paling tinggi, cara menentukan nilai point jika nilai angka pada kotak kepingan aksara Jawa tidak diatas simbol 2x dan 3x maka point diitung hanya jumlah kepingan

kotaknya saja tetapi jika salah satu kepingan kotak diatas simbol 2x dan 3x maka angka di kepingan aksara jawa di kali terlebih dahulu contoh: kata huruf “Ka” di kepingan memiliki nilai 3 kemudian diatas simbol 2x maka nilai 2x3 menjadi 6 kemudian baru dijumlah setiap kata yang tersusun. Permainan tidak boleh menyusun menyilang hanya boleh turun, atas, kanan dan kiri. Permainan *scrabble* juga bisa dimainkandi luar dan di dalam kelas mudah dipindahkan dan tidak membutuhkan tempat yang luas untuk menyimpannya. Solusi sebagai media pembelajaran khususnya pada pelajaran Bahasa Jawa pada materi aksara Jawa karena dengan jam pelajaran bahasa Jawa mata pelajaran muatan lokal yang hanya sedikit seminggu hanya 2 jam dalam satu pertemuan sehingga inovasi guru kurang untuk memaksimalkan pelajaran dan pada akhirnya hanya melakukan metode ceramah. Media pembelajaran dibuat seperti permainan *scrabble* tersebut bisa lebih menarik peserta didik dan peserta didik melakukan kegiatan seperti melatih psikomotorik yaitu keterampilan membaca terutama saat menyusun kata, media ini bisa digunakan juga untuk kalangan kelas 4,5,6 MI/SD bahkan jenjang SMP masih bisa digunakan karena materi kelas 5 tetapi ada tambahan seperti aksara swara dan murda. Namun memang disini peneliti lebih fokus ke kelas 5 karena proses berpikir kritis kelas 5 sudah matang.

Kebutuhan peserta didik sendiri merupakan adanya proses belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, menarik, kerja

antara tim, membuat pembelajaran yang bisa dikatakan ideal secara nyata, kebutuhan peserta didik merupakan sarana prasarana belajar yang memadai dan meningkatkan minat belajar siswa, siswa yang aktif dalam pembelajaran merupakan hasil guru yang berhasil membangun suasana kelas menjadi efektif dalam pelajaran. Sehingga peneliti memberikan suatu inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Permainan *scrabble* aksara Jawa yang meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada materi aksara Jawa.

Tahap *design* (perencanaan), pada tahap ini peneliti merancang bahan yang digunakan pada papan *scrabble* aksara Jawa yaitu desain gambar pada papan *scrabble* aksara Jawa, merancang susunan buku panduan dolanan aksara Jawa, membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang sudah dibuat. Tahap ini proses pembuatan desain buku panduan dolanan aksara Jawa di aplikasi canva untuk membuat desain dari cover, isi materi, langkah-langkah, dan sampai bodata penulis.

Tahap *development or Production* (pengembangan atau produksi), pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang sudah direncanakan dengan menyiapkan papan *scrabble* aksara Jawa, kepingan kotak yang buat untuk tulisan aksara Jawa menggunakan kayu bekas

figura yang dipotong kecil dengan ukuran 2cm x 2cm. kemudian desain gambar papan *scrabble* dibuat memalui aplikasi canva kemudian dicetak stiker dan bacground dan huruf aksara jawa juga dicetak stiker agar lebih tahan lama. Untuk buku panduan juga di desain di canva dan dicetak, pada susunan buku panduan dolanan *scrabble* aksara Jawa meliputi : cover, daftar isi, subab 1 materi aksara Jawa ada aksara *nglegena*, pasangan dan sadhangan tambahan aksara swara dan murda, subab 2 meliputi tahap cara dolanan *scrabble* aksara jawa tahap 1-12, subab 3 ada biodata penulis dan catatan. Cover belakang.

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian dValidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi ini dilakukan guna untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan. Terdapat saran dari kedua ahli terhadap produk, kemudian peneliti sudah merevisi semua sesuai dengan saranya.

Adapun hasil perhitungan dari ahli media dengan presentase sebesar 79% dalam kategori “Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa ini dinyatakan sudah layak untuk diujicobakan.

Tahap *implementation* (implementasi), pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak digunakan maka kemudian akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 15 peserta didik. Implementasi ini dilaksanakan dengan tujuan melihat respon peserta didik dan tingkat keterampilan membaca pada huruf aksara Jawa. Saat uji coba peneliti melaksanakan *pre-test* dan *post-test* guna melihat peningkatan keterampilan membaca peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan.

Tahap *evaluation* (evaluasi), pada tahap ini peneliti mengevaluasi hasil *pre-test* dan *post-test* dan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa. Adapun untuk hasil penilaian menunjukkan bahwa: 1) hasil nilai *pre-test* pada uji coba memperoleh rata-rata sebesar 57,5 dengan nilai KKM < 75. 2) untuk hasil soal *post-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,9 dan 11 peserta didik mencapai KKM > 75. 3) hasil rata-rata nilai uji coba N-Gain dengan hasil 13% masuk dalam kategori rendah, 80% masuk kategori sedang dan 7% masuk kategori tinggi. Rata-rata hasil uji N-Gain adalah 0,46 dengan kategori sedang

Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwa terdapat peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa melalui media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa pada kelas V MI Futuhiyyah Mranggen setelah menggunakan permainan *scrabble* aksara Jawa. dikarenakan dilihat hasil dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 57,5, meningkat pada *post-test* sebesar 77,9. Produk media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca, dikarenakan materi yang disajikan melalui media pembelajaran dengan peserta didik melakukan praktik dan menganalisis strategi permainan untuk mendapatkan poin tinggi membuat peserta didik semangat dan aktif untuk belajar. Bisa dikatakan juga media pembelajaran disajikan dengan menarik.

Untuk hasil respon peserta didik yang diberikan angket respon peserta didik terhadap peserta didik kelas V MI Futuhiyyah Mranggen yang berjumlah 15 peserta didik mengenai kemenarikan media pembelajaran. Berdasarkan hasil respon peserta didik diperoleh presentase rata-rata sebesar 78% dengan kategori “Baik” dan adapun hasil presentase dari masing-masing aspek dilihat dari aspek tampilan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik”, aspek bahasa sebesar 76% dengan kategori “Baik”, aspek materi sebesar 78% dengan kategori “Baik”, aspek manfaat sebesar 79% dengan kategori “Baik”, Ketertarikan peserta didik sebesar 80% dengan kategori “Baik”.

Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa ini efektif dalam menarik respon peserta didik karena bentuk papan *scrabble* aksara Jawa yang memiliki kombinasi warna yang cerah, kemudian bentuk kepingan aksara Jawa yang menarik dan dalam cara permainan peserta didik merasa tertantang untuk mencari poin sebanyak banyaknya dari lawan. Permainan *scrabble* aksara Jawa mampu membuat peserta didik berpikir kritis, pemahaman untuk bentuk perbedaan aksara Jawa juga lebih mudah dan mengingat selalu dan permainan *scrabble* aksara Jawa juga mudah dipindah tempatkan di dalam dandiluar kelas.

Berdasarkan ini didukung dengan teori bahwasanya media pembelajaran menurut Agi Ma'aruf Wijaya,dkk, sebagaimana dikutip dari Munir, menjelaskan pada bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran dirasakan banyak membantu tugas pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *scrabble* aksara Jawa efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca serta respon peserta didik yang sangat baik dan antusias dalam mempraktikan permainan *scrabble* aksara Jawa.

¹ Agi Ma'aruf Wijaya, dkk, "Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Studi Pendidikan*", (Vol. 12, No. 1, tahun, 2021), hlm.6

BAB V

PENUTUP

A. kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa sebesar 79% dengan kategori “Baik” dan validasi ahli materi sebesar 92% dengan kategori “Sangat baik” ,sehingga aplikasi dikatakan valid dan dapat diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator media dan materi. Media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa ini mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dengan melihat perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil soal *pre-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 56,5% dan hasil *post-test* memperoleh nilai rata- rata sebesar 77,5% dan hasil uji normalitas Gain diperoleh nilai sebesar 0,46 dengan kategori sedang.
2. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara Jawa menunjukkan presentase rata-rata sebesar 78% dengan kategori “Baik”. Sehingga menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari materi aksara Jawa.

B. Saran

Adapun saran yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian pengembangan selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pada permainan *scrabble* aksara jawa huruf aksara Jawa lebih perbanyak lagi dan lebih lengkap.
2. Pada masa perkembangan teknologi yang cepat ini, bisa dilakukan pembuatan *scrabble* aksara Jawa melalui aplikasi sebuah permainan yang menarik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abidin Zainul, *“Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran”*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2016.
- Andrew Fernando Pakpahan, dkk. *“Media Pembelajaran”*, Penerbit: Yayasan Kita Menulis, tahun 2020
- Aditya Zeva, *“ Pengaruh Respon Peserta didik Tentng Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Pada Materi Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo ”*, Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2017.
- Am Zaimul, *“Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran”*, Jurnal Rausyan fikt, 2018.
- Andrew Fernando Pakpahan, dkk., *“Media Pembelajaran”*, (Penerbit: Yayasan Kita Menulis, tahun 2020), hlm. 182
- Ariyani Desty, Subrata Heru, *“Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Kelas III Sekolah Dasar”*, Surabaya: PGSD, Universitas Negeri Surabaya, 2020, hlm. 154-164.
- Ayu Putri Vitaloka Dyah, *“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Comuter Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash”*, Yogyakarta: Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Budiaji Weksi, *“Skala Pengukuran dan Jumlah Respon skala Likert”*, Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan, 2013, hlm. 127-133.
- Cahyadi, Rahmat, Arofah Hari, *“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model”*, Halqa: Islamic, Education Journal, 2019.
- Dermawan Kurnia, dkk., *“ Analisis Tingkat Kerawanan Banjir Di Kabupaten Sampang Menggunakan Metode Overlay Dengan Scroing Berbasis Sistem Informasi Geografis ”*, Jurnal Geodesi Undip, 2017.

- Devianty Rina,” *Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan*”, Sumatra Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Sumatra Utara, 2017
- Endang Sri Maruti, *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*,(Semarang: 2015), hlm.1)
- Erika, Sukmawati, “ Pengembangan Media Pop UP Book Pada Pelajaran PKN Di SD ”, *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 2021, hlm. 110-122
- Febriawati Ulfie Fajri, Arikunto Suharsimi , “*Pengembangan Media Pembelajaran Scrabble Untuk mendukung Ketrampilan Berbicara Bahasa Krama Kelas 5 SD Negeri 2 Petir Bantul*”, Yogyakarta: UnVersitas Ahmad Dahlan, 2018.
- Haryati, Titik, dkk., *Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar*, Semarang: UnVersitas PGRI Semarang, 2017, hlm. 545-554.
- Hastuti Tri, *Improving Javacript Reading Skills Using Hanacaraka Card-Ased Scrabble Game*”, *Jurnal Pendidikan Nusantara: Kajian Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, Tahun 2022.
- Hidayati, Runtut, dkk., “*Keefektifan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan membaca Aksara Legena Peserta didik*”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2019, hlm. 112-116
- Kusnandi Cecep, Darmawan Deddy, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: KENCANA, 2022.
- Lenaini, Ika, “*Teknik Pengambilan Sampel PurosVe Sampling Dan Snowball Sampling*”, *Historis*”, Nusa Tenggara Barat: UnVersitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Maruti Endang Sri, *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*,(Semarang: 2015), hlm.1)

Kusnandi Cecep, Darmawan Deddy, *Pengembangan Media*

Mayasari Anisa, dkk., “ *Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*”, Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah 2021), hlm. 173-179.

Mospawi Mohamad, dkk., “*Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak*”, Jambi: Universitas Jambi, 2020.

Mustofa Abi Hamid, dkk, “*Media Pembelajaran*”, Penerbit: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Mubasyira Mu'thia, Widiyanto Sigit, “ *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Peserta didik Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat*”, Jawa Barat: DEIKSIS 2017, hlm. 323-335.

Nurfadhilah Septy, “*Media Pembelajaran, Pengertian Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat*”, Penerbit: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021, hlm. 138.

Peraturan Gubernur Jawa Tengah Tahun 2013 tentang, “ *Petunjuk Pelaksanaan Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang*”, *Bahasa, Aksara Jawa dan sastra*, Pasal 5.

Pirtato Estu, *Mengenal Aksara Jawa Dengan Metode Ambar*, Semarang: Komontas Wedangjae, 2018, hlm. 20.

Purba Hilda Melani , dkk., “*Aspek-Aspek Membaca Dan Pengemangan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi*”, Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, 2023.

- Puspitoningrum, Encil, “ *Implementasi Literasi Untuk Meningkatkan Motifasi Pembelajaran Pada Materi Aksara Jawa pada peserta didik SMA*”, Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UnVersitas Nusantara PGRI Kediri, 2018.
- Rahmawati Ida Yeni, dkk., “ *Aplikasi Klonosewandono Sebagai Bahan Ajar Bipa Pada Keterampilan Membaca Tingkat Dasar*”, Jawa Timur: UnVersitas Muhammadiyah Ponorogo, 2020.
- Rahmawati, Ida Yeni, dkk., “ *Aplikasi Klonosewandono Seagai Bahan Ajar Bipa Pada Keterampilan Membaca Tingkat Dasar*”, *Jurnal Dimensi Pndidikan dan Pembelajaran*”, 2020, hlm 118-124.
- Rina Devianty,” *Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan*”, *Jurnal Tarbiyah*, 2017, hlm. 226-245.Saefuddin, wali kelas V MI Futuhiyyah, *Wawancara*, Kec. Mranggen Kab. Demak, Pukul 11.00, 22 Juni 2023.
- Sutarsih, “ *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Membaca Aksara Jawa Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*”, *JTIEE*, 2021, hlm. 1-12.
- Septy Nurfadhilah, “ *Media Pembelajaran, Pengertian Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat*”, Penerbit: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 37. Ayat (6).
- Wahab Abdul, dkk., “ *Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI*”, *Jurnal Basicedu: Researth & Learning in Elementary Education*, 2021.
- Wandah Wibawanto, “ *Desain dan Pemograman multimedia dan Pembelajaran Interaktif*”, Jakarta:Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Wibawa, Sutrisna , “ *Implementasi Pemelajaran BahasaDaerah Sebagai Muatan Lokal*”, *Seminal Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya*

Yogyakarta, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 8 September 2007), hlm. 2-14

Yulianti Hariyanti, Lilis Afifah,” *Pengembangan Media Mamzi (Make A Math Hanzi) Berbasis Multimedia Untuk Melatih Keterampilan Menulis Peserta didik XI SMA*”

Yusup, Febriawanti, “*Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*”, Jurnal Tarbiyah: Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2018.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat penunjuk Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamba Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Semarang, 13 Desember 2023

Nomor: 5428/Un.10.3/J5/DA.04.09/11/2022

Lamp. : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yth.

Titik Rahmawati, M.Ag

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Syifa'ul Mustaqimah

NIM : 1903096042

Judul skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN SCRABBLE PELAJARAN BAHASA JAWA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA DI KELAS V MI FUTUHIYYAH KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2023/2024**

Dan menunjuk Ibu:

Titik Rahmawati, M.Ag Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,
Mengetahui,
Ketifa Jurusan PGMI



Mustaqimah, M. Ag., M.Pd

197601302005012001

Tembusan:

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 2 Surat Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387 www.walisongo.ac.id

Nomor : 3498/Un.10.3/D1/TA.00.01/08/2023 Semarang, 30 Oktober 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Izin Riset

a.n. : Syifa'ul Mustaqimah

NIM : 1903096042

Kepada Yth.

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Futuhiyyah

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Syifa'ul Mustaqimah

NIM : 1903096042

Judul skripsi :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN
SCRABBLE PELAJARAN BAHASA JAWA TERHADAP KETERAMPILAN
MEMBACA AKSARA JAWA DI KELAS V MI FUTUHIYYAH KECAMATAN
MRANGGEN KABUPATEN DEMAK SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN
2022/2023”**

Pembimbing : Titik Rahmawati, M.Ag

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 30 hari, mulai pada tanggal 30 Oktober sampai 31 November 2023.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Muli Hidayatunnaedi, M.Ag.

NIP: 196903201998031004

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan).

Lampiran 3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian Di MI


يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنَ
YAYASAN PONDOK PESANTREN FUTUHIYYAH
MADRASAH IBTIDAIYYAH FUTUHIYYAH
TERAKREDITASI 'A'
MRANGGEN KABUPATEN DEMAK

Sekretariat : Jl. Suburan Timur No. 08 Mranggen Demak 59567 Telp. 085716300696 / 02470049779

SURAT KETERANGAN
Nomor : MIF. 10116.07.11.21/SK/XII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyyah Futuhiyyah Suburan Mranggen Demak Kabupaten Demak menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : SYIFA'UL MUSTAQIMAH
NIM : 1903096042
Semester : 8
Judul Skripsi :
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN SCRABBLE PELAJARAN BAHASA JAWA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA DI KELAS V MI FUTUHIYYAHKECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2023/2024

Telah melaksanakan penelitian / mencari data mulai tanggal 5 - 9 Desember 2023 di Madrasah Ibtidaiyyah Futuhiyyah Mranggen Demak tahun pelajaran 2023 / 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mranggen, 16 Desember 2023
Kepala Madrasah,

Rehanah, S.Ag. S.Pd
NIP. 19740503 200604 2 006



Lampiran 4 Instrumen Wawancara

KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah	1,2	2
2.	Bahan ajar atau medi yang digunakan saat pembelajaran	3,4	2
3.	Karakter peserta didik saat pembelajaran	5	1
4.	Acuan KD dan IPK sesuai degan pembelajaran	6	1
Jumlah Butir			6

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari, Tanggal :

Tujuan :

Responen :

Sekolah :

No.	Butir Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan oleh Bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas?
2.	Menurut Bapak/Ibu kurikulum yang digunakan sekarang apakah membuat kesulitan dari Bapak/ibu ?
3.	Apa saja jenis bahan ajar yang sering digunakan Bapak/Ibu saat Proses Pembelajaran?
4.	Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran dikelas?
5.	Bagaimana karakter peserta didik dikelas jika pembelajarandilakukan tanpa media pembelajaran?
6.	Apakah pencapaian IPK sudah mencapai tujuan pembelajaran ?

Mranggen, 2023

Responden

.....

Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
SCRABBLE PELAJARAN BAHASA JAWA PADA
MATERI AKSARA JAWA
OLEH AHLI MEDIA**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pada Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024” maka peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran yang peneliti buat.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu itu sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut, oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli media. Untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan mengisi tanda centang (✓)

pada kolom dibawah ini. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

B. Identitas Valiadiator

Nama : Mohammad Rofiq, M. Pd

NIP 199101152019031013

Instansi : Universitas Islam Negeri Walisongo
Semarang

C. Keterangan Skala Penelitian

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel Penilaian Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
A	Desain Media						
1.		Desain menarik dan konsisten	1	2	3	4	5
2.		Kemenarikan cover media					
3.		komposisi warna background kepingan kotak-kotak tulisan aksara Jawa. Ketepatan pemilihan					
4.		Bentuk dan ukuran papan permainan pada <i>scrabble</i> aksara Jawa sesuai					
5.		Ketepatan pemilihan warna background papan permainan <i>scrabble</i>					
6.		Kekontrasan warna background kepingan kotak-kotak yang bertulisan aksara Jawa					

7.		Ketepatan tulisan aksara Jawa					
8.		Ketepatan warna tulisan aksara Jawa					
9.		Kesesuaian huruf dan gambar					
10.		Tingkat kemenarikan media					
		Pemilihan font pada penulisan petunjuk permainan					
11	Materi	Ketepatan kata bahasa yang mudah dipahami					
12		Materi sesuai dengan tingkatan pembelajaran di kelas V					
13		Materi berisi dengan contoh-contohnya					
14		Bahasa mudah dipahami jelas dan singkat					
B.	Kefektifitas	Kemudahan dalam penggunaan media					
17		Kepraktisan dalam penyimpanan media					

18		Daya dukung terhadap media proses belajar keterampilan membaca aksara Jawa.					
19		Mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi dan ketrampilan dalam pembelajaran aksara Jawa					
20		Mudah dipindah tempatkan di dalam kelas atau diluar kelas					
C.	Petunjuk permainan	Kejelasan petunjuk permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa					
22.		Kejelasan aturan-aturan permainan permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa					
23.		Kesesuaian font teks yang digunakan					
24.		Gambar petunjuk permainan					

		<i>scrabble</i> aksara Jawa mudah dipahami					
--	--	--	--	--	--	--	--

SARAN:

Kesimpulan:

Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan untuk perbaikan



Tidak layak digunakan untuk penelitian yang
bersangkutan dengan saran/perbaikan
sebagaimana terlampir

Semarang, 2023
Validitor

.....

Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
SCRABBLE PELAJARAN BAHASA JAWA PADA
MATERI AKSARA JAWA
OLEH AHLI MATERI**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024” maka peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran yang peneliti buat.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/Ibu itu sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut, oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli media. Untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan mengisi tanda centang (✓

) pada kolom dibawah ini. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

B. Identitas Validator

Nama : Titik Rahmawati, M.Ag

NIP 1971012220005012001

Instansi : Universitas Islam Negeri Walisongo
Semarang

C. Keterangan Skala Penelitian

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel Penilaian Materi

NO	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian dengan KI dan KD					
2		Penyampaian materi secara runtut					
3		Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi pada buku panduan dolanan <i>scrabble</i> aksara Jawa					
4		Materi yang disajikan mudah dipahami peserta didik.					
5		Penulisan materi yang logis dan sistematis					
6		Materi ditulis dibuku panduan permainan <i>scrabble</i> dengan menarik					
7		Pemilihan kata sesuai dengan					
8	Bahasa	Bahasa mudah dipahami jelas dan singkat					
9		Kejelasan susunan kata pada buku panduan permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa					

10		Kesesuaian font teks yang digunakan mudah dibaca dan jelas					
11		Penggunaan bahasa ngoko dan bahasa Indonesia memudahkan pembaca buku panduan permainan scrabble aksara Jawa					
12	Penyajian	Materi pada buku panduan dolanan scrabble aksara jawa disajikan secara sistematis					
13		Penyajian dengan bentuk media papan <i>scrabble</i> aksara Jawa dapat dipelajari di dalam kelas atau diluar kelas					
14		Penyajian materi di buku panduan dolanan <i>scrabble</i> aksara jawa dapat membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari aksara Jawa					
15		Permainan scrabble aksara Jawa merangsang peserta didik aktif dalam proses belajar					

16		Penyajian permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa memberi kesempatan peserta didik belajar kelompok					
----	--	---	--	--	--	--	--

SARAN:

Semarang, November 2023

Validator

.....

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Peserta didik

**INSTRUMEN RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PERMAINAN *SCRABBLE* AKSARA JAWA
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA**

Nama Produk : Media Pembelajaran Interaktif Dengan Permainan *Scrabble* Dengan Materi Aksara Jawa.

Sasaran : Peserta didik Kelas IV MI Futuhiyyah

Peneliti : Syifa'ul Mustaqimah

Nama Peserta didik :

Kelas IV

Hari,tanggal :

A. Pengantar

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang kevalidan media pembelajaran permainan *scrabble* pada pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa.

Pendapat peserta didik sangat membantu peneliti untuk evaluasi dalam menindak lanjuti media pembelajaran tersebut. Sehubungan tersebut peserta didik dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai keyakinan peserta didik dengan menambahkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Saya

ucapkan terima kasih atas kesediaan peserta didik dalam berpartisipasi.

B. Keterangan Skala Penilaian

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

No.		Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
				1	2	3	4	5
1.		Tampilan	Desain menarik dan konsisten					
			Kemenarikan cover buku petunjuk permainan scrabble aksara Jawa					
			Ketepatan pemilihan komposisi warna background					

			kepingan kotak-kotak tulisan aksara Jawa menarik.					
			Bentuk dan ukuran papan permainan pada <i>scrabble</i> sesuai					
			Kombinasi warna pada papan <i>scrabble</i> dengan kepingan kotak-kotak <i>scrabble</i> aksra Jawa menarik dan sesuai.					
			Kekontrasan warna background kepingan kotak-kotak yang bertulisan aksara Jawa					
			Ketepatan tulisan dan ukuran aksara Jawa					

			Ketepatan warna tulisan aksara Jawa					
			Pemilihan font pada penulisan petunjuk permainan sesuai					
2.		Materi	Ketetapan kata bahasa mudah dipahami					
			Materi yang ditulis sesuai dan jelas					
			Bahasa menggunakan bahasa jawa (ngoko dan bahasa Indonesia) sangat membantu dan mudah dipahami					
3.		Manfaat	Melalui media permainan <i>scrabble</i> meningkatkan minat belajar saya pada					

			belajar kelompok					
			Setelah saya belajar dengan Permainan <i>scrabble</i> meningkatkan ketrampilan membaca saya pada aksara Jawa.					
			Melalui media pembelajaran permainan <i>scrabble</i> aksara jawa ini saya lebih mudah mengingat bentuk aksara Jawa					
			Melalui media pembelajaran memudahkan untuk saya mengerjakan soal					
			Melalui media pembelajaran					

			<i>scrabble</i> aksara jawa ini lebih meningkatkan belajar saya dalam materi aksara Jawa					
4.		Ketertarikan Peserta didik	Secara keseluruhan tampilan media pembelajaran <i>scrabble</i> aksara Jawa saya tertarik untuk belajar pembelajaran Bahasa Jawa					
			Media belajar <i>scrabble</i> aksara jawa membuat saya ingin tertarik pembelajaran Bahasa Jawa					
			Penggunaan media permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa dapat dilakukan					

			di dalam kelas atau diluar kelas sehingga bisa digunakan kapan saja.					
			Saya tertarik karena melalui media <i>scrabble</i> aksara Jawa dapat belajar dan bermain dan berinteraksi dengan teman lainnya					
			Saya lebih senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran sebagai proses belajar dikelas					

SARAN:

Mranggen, 2023

Responden

.....

Lampiran 8 Profil Madrasah Ibtidaiyah

PROFIL MADRASAH

A. Identitas Madrasah

Nama Madrasah : MI Futuhiyyah

Akreditasi Madrasah : Terakreditasi A

Alamat Lengkap

a. Jalan : JL. Suburan Timur No. 8

b. Kelurahan : Mranggen

c. Kecamatan : Mranggen

d. Kab/Kota : Demak

e. Provinsi : Jawa Tengah

f. Kode Pos : 59567

No Telepon : (085)716300696

Website : <https://mifutuhiyyah.wordpress.com>

NPSN : 60712691

Status Sekolah : Swasta

Nama Kepala Madrasah : Hj. Roehanah, S.Ag, S.Pd.

B. Visi Misi Madrasah

- **Visi**

“ madrasah sebagai pusat unggulan yang mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insani berkualitas dalam IPTEK

- Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi mutu secara keilmuan , moral dan sosial.

Lampiran 9 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MI Futuhiyyah Mranggen Demak
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/semester : V/1 (satu)
Materi Pokok : Aksara Jawa
Alokasi Waktu : 2JP (1 JP= 35 menit) (2 kali pertemuan)
Hari, Tanggal : Rabu-Kamis, 5-6 Desember 2023

**A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR
PENCAPAIAN KOMPETENSI**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.6 Mengenal, memahami dan mengidentifikasi aksara nglegena, pasangan dan sandhangan.	3.6.1 Melafalkan 20 aksara nglegena (C1) 3.6.2 Merangkai susun kata dari Aksara nglegena, pasangan dan sandhangan. (C6)
4.4 Membaca dan menulis aksara Jawa dengan menggunakan susun kata menjadi makna.	4.3.1 Melengkapi susun kata dalam bentuk TTS aksara Jawa

	<p>4.3. 2 menyalin arti kata aksara jawa ke bentuk tulisan latinya.</p> <p>4.3.4 mempraktikan permainan <i>scrabble</i> aksara jawa</p>
--	---

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-1

1. Melalui penjelasan guru, peserta didik dapat memeragakan cara permainan *scrabble* aksara Jawa dengan benar dan tepat.
2. Melalui kegiatan permainan *scrabble* aksara Jawa secara berkelompok, peserta didik mampu mengenal huuf aksara nglegena, asangan da sandhangan dengan tepat.
3. Melalauai kegiatan permainan *scrabble* aksara Jawa secera berkelompok, peserta didik dapat menyusun kata dari balok *scrabble* aksara Jawa menjadi sebuah arti dengan benar dan tepat.
4. Melalauai kegiatan permainan *scrabble* aksara Jawa tersbut, peserta didik dapat melatih keterampilan membaca dari susun kata aksara jawa dengan mudah dan tepat.

Pertemuan ke-2

1. Melalui penjelasan guru, peserta didik dapat memeragakan cara permainan *scrabble* aksara Jawa dengan benar dan tepat.
2. Melalui kegiatan permainan *scrabble* aksara Jawa secara berkelompok, peserta didik mampu mengenal huuf aksara nglegena, asangan da sandhangan dengan tepat.
3. Melalui kegiatan permainan *scrabble* aksara Jawa secara berkelompok, peserta didik dapat menyusun kata dari balok *scrabble* aksara Jawa menjadi sebuah arti dengan benar dan tepat.
4. Melalui kegiatan permainan *scrabble* aksara Jawa tersebut, peserta didik dapat melatih keterampilan membaca dari susun kata aksara Jawa dengan mudah dan tepat.

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Aksara nglegena
2. Aksara pasangan
3. Aksara sandhangan

D. MEDIA /ALAT, BAHAN

1. Media/Alat

- a) papan scrabble aksara Jawa
 - b) Balok scrabble aksara Jawa
 - c) Buku Panduan cara bermain scrabble aksara Jawa
 - d) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
(Soal Pre-test dan Post-test)
2. Bahan
- a) Kertas untuk menulis point
 - b) Bolpen

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-1

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. • Guru dan peserta didik bersama-sama berdoa di pimpin oleh ketua kelas dnegan 	5 Menit

	<p>keyakinan masing-masing (<i>Religiositas</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengabsen kehadiran peserta didik • Guru menanyakan seputar materi yang sudah diajarkan kemarin • Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik “aksara Jawa” • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi aksara jawa sekilas. • Kemudian guru memberikan soal pembelajaran materi yang sebelum dibahas lebih lanjut, pre-test. 	60 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Setelah selesai peserta didik mengerjakan soal berbentuk TTS dengan materi aksara jawa yang akan dibahas.• Guru kemudian menjelaskan materi aksara jawa.• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tanya jawab soal pemahaman materi• Kemudian guru menjelaskan dan memeragakan menggunakan media pembelajaran yaitu permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa yaitu permainan susun kata yang dimainkan 2 sampai 4 orang, hampir mirip TTS.• Guru kemudian menjelaskan cara bermain <i>scrabble</i> aksara jawa.	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengamati dan mendengarkan penjelasan guru• Setelah itu guru mengintrupsiikan peserta didik untuk membuat lingkaran kemudian 4 orang peserta didik. Kemudian melingkari papanscrbble aksara jawa.• Setelah itu menentukan permainan yang pertama bermain diawali dengan hompimpa• Pemain pertama bisa mengambil balok scrabble yang diacak minimal 5 balok• Setelah sudah peserta didik kemudian dapat melihat kepingan kotak huruf aksara jawa yang sudah diambil	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Kemudian pemain pertama bisa meletakkan kotak pertama di simbol bintang hitam• Permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa tidak boleh menyusun menyilang meain kan mendatar dan menurun• Kemudian setiap kepingan kotak memiliki poin jika peserta didik dapat menyusun kata kemudian kata tersebut terletak di kotak papan yang ada simbol 2X dan 3X maka poin balok itu dikalikan contoh balok memiliki poin 2 kemudian diatas simbol point 2X maka nilainya menjadi 4 poin• Kemudian jika kata yang disusun tidak diatas simbol 2X dan 3X maka hanya	
--	---	--

	<p>setiap balok di jumlah pointnya keseluruhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jadi jumlah poin permainan <i>scrabble</i> aksara jawa paling banyak adalah pemenangnya. 	
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleksi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru dan peserta didik sama <ul style="list-style-type: none"> – sama refleksi bersama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari • Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan penugasan kepada peserta didik ➤ Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan meminta 	10 Menit

	<p>peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa ➤ Guru menutup kelas dengan salam 	
--	---	--

Pertemuan ke-2

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. • Guru dan peserta didik bersama- sama berdoa di pimpin olehketua kelas dnegan keyakinan masing- masing (<i>Religiositas</i>) 	5 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengabsen kehadiran peserta didik • Guru menanyakan seputar materi yang sudah diajarkan kemarin • Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari keppada peserta didik “aksara Jawa” • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi aksara jawa sekilas. • Kemudian guru memberikan soal pembelajaran materi yang sebelum dibahas lebih lanjut, pre-test. • Setelah selesai peserta didik mengerjakan soal berbentuk 	60 Menit

	<p>TTS dengan materi aksara jawa yang akan dibahas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru kemudian menjelaskan materi aksara jawa.• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tanya jawab soal pemahaman materi• Kemudian guru menjelaskan dan memeragakan menggunakan media pembelajaran yaitu permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa yaitu permainan susun kata yang dimainkan 2 sampai 4 orang, hampir mirip TTS.• Guru kemudian menjelaskan cara bermain <i>scrabble</i> aksara jawa.	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati dan mendengarkan penjelasan guru • Setelah itu guru mengintrupsiikan peserta didik untuk membuat lingkaran kemudian 4 orang peserta didik. Kemudian melingkari papanscrbble aksara jawa. • Setelah itu menentukan permainan yang pertama bermain diawali dengan hompimpa • Pemain pertama bisa mengambil balok scrabble yang diacak minimal 5 balok • Setelah sudah peserta didik kemudian dapat melihat balok –balok <i>scrabble</i> aksara jawa yang sudah 	
--	--	--

	Diambil	
--	---------	--

	<ul style="list-style-type: none">• Kemudian pemain pertama bisa meletakkan balok pertama di simbol bintang hitang• Permainan scrabble aksara Jawa tidak boleh menyusun menyilang meain kan mendatar dan menurun• Kemudian setiap balok memiliki poin jika peserta didik dapat menyusn kata kemudian kata tersebut terletak di kotak papan yang ada simbol 2X dan 3X maka poin balok itu dikalikan contoh balok memliki poin 2 kemudian diatas simbol point 2X maka nilainya menjadi 4 poin• Kemudian jika kata yang disusun tidak diatas simbol 2X dan 3X maka hanya	
--	--	--

	<p>setiap balok di jumlah pointnya keseluruhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jadi jumlah poin permainan scrabble aksara jawa paling banyak adalah pemenangnya. 	
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleksi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru dan peserta didik sama <ul style="list-style-type: none"> – sama refleksi bersama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari • Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan penugasan kepada peserta didik ➤ Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan meminta 	10 Menit

	<p>peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa ➤ Guru menutup kelas dengan salam 	
--	---	--

a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

Teknik Penilaian : Tes

Jenis Penilaian : Tes tulis

Bentuk Penilaian : Lembar kerja Peserta Didik (LKPD)

b. Penilaian Psikomotorik

Teknik Penilaian : tingkah laku (permainan scrabble aksara Jawa)

Bentuk Instrumen : praktek permainan scrabble aksara Jawa

Waktu Pelaksanaan : Saat Penugasan

a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

Teknik Penilaian : Tes
Jenis Penilaian : Tes tulis
Bentuk Penilaian : Lembar kerja Peserta Didik (LKPD)

b. Penilaian Psikomotorik

Teknik Penilaian : tingkah laku (permainan scrabble aksara Jawa)
Bentuk Instrumen : praktek permainan scrabble aksara Jawa
Waktu Pelaksanaan : Saat Penugasan

Mranggen ,11 Desember 2023

Guru Kelas 5 B

Sutarno , S.Pd

NIP.-

Peneliti

Svifa'ul Mustaqimah

NIM. 1903096042

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hj. Rochannah, S.Ag, S.Pd.

NIP. 1907405032006042006

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Materi Pembelajaran

Aksara jawa

Materi aksara jawa pada kelas 5 MI terdiri dari

- Aksara Jawa nglegena
 - Pasangan
 - Sandhangan
- A. Aksara Nglegena dan Pasangan

merupakan aksara jawa yang berjumlah 20 aksara. Untuk menekan vokal konsonan di depannya, dibutuhkan pasangan dari masing-masing aksara.

AKSARA NGLEGENA

Aksara Jawa (<i>nglegena</i>)				
ꦲꦲ	ꦤꦲ	ꦕꦲ	ꦫꦲ	ꦏꦲ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢꦢ	ꦠꦢ	ꦱꦢ	ꦮꦢ	ꦭꦢ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥꦥ	ꦢꦲ	ꦗꦲ	ꦪꦲ	ꦤꦪ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩꦩ	ꦧꦩ	ꦠꦩ	ꦠꦩ	ꦤꦩ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

Aksara Pasangan (mati)				
ᮊ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
		ᮇ		
Da	Ta	Sa	Wa	La
ᮈ				ᮉ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
Ga	Ma	Ba	Tha	Nga

B. Aksara Sandhangan

Merupakan simbol tambahan yang digunakan untuk menuliskan huruf vokal

Aksara Jawa <i>sandhangan</i>		
Nama <i>sandhangan</i>	Aksara Jawa	Latin
Wulu		I

Pepet	◌̥	E
Suku	◌̥ _u	U
Taling Tarung	ŋ̥ ₂	O
Layar	◌̥ ^ʻ	_r
Taling	ŋ	Ě
Wingnyan	ʒ	_h
Cecek	◌̥ [˘]	_ng
Pangkön	◌̥ _ŋ	n (mati)
Cakra	◌̥ ₃	_ra
Cakra Keret (Cekre)	◌̥ ₂	_re

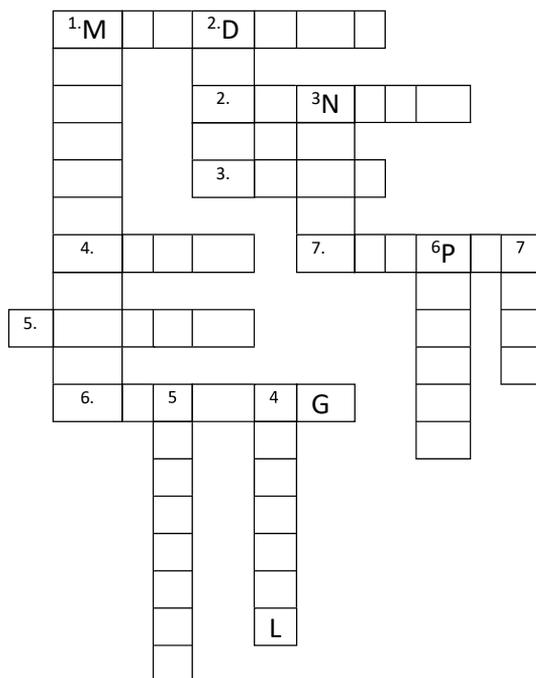
SOAL AKSARA JAWA PRE-TEST POST-TEST

NAMA :

KELAS :

TGL/ HARI :

Jawaban TTS ukara aksara jawa ning ngisor iki dadi ukara artine!



Mendatar

1. យីក្បណ្តុខលាតា
2. យោឆ្មា
3. កាតុយ
4. ល្បុណតា
5. ហេយ៉ាតា
6. កិរាត
7. ឆ្មេយ៉ាតា

Menurun

1. យោឆ្មា
2. ណេយ
3. ឆ្មេយ៉ាតា
4. ឆ្មេយ៉ាតា
5. ឆ្មេយ៉ា
6. យោឆ្មាតា
7. ឆ្មេយ៉ា

KUNCI JAWABAN

MENDATAR

1. Mendoan
2. Mantuk
3. Rame
4. Udan
5. Pamit
6. Gelang
7. Numpak

MENURUN

1. Mandek
2. Damar
3. Nemen
4. Ninggal
5. Langgeng
6. Pendet
7. Kala

Lampiran 10 Pedoman Penskoran Uji coba soal dan Pre-test dan Post Test

Indikator Keterampilan Membaca	Respon Terhadap Soal atau Masalah	Skor
Kelancaran (<i>Fluency</i>) - Kemampuan menjawab pertanyaan	Menjawab soal TTS dengan mengisi setiap kotak dengan penulisan huruf yang benar dan Lengkap	4
	Menjawab soal TTS dengan mengisi setiap kotak dengan penulisan huruf yang kurang benar maksimal 2 kata yang salah	3
	Menjawab soal TTS dengan mengisi setiap kotak dengan penulisan salah 3 huruf kata yang Salah	2
	Menjawab soal TTS dengan mengisi semua tetapi jawaban salah semua.	1
	Tidak menjawab soal	0

Lampiran 11 Lembar Hasil Wawancara

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari, Tanggal : Selasa, 5 Desember 2023

Tujuan : analisis, kurikulum, analisis bahan ajar dan media, analisis kompetensi, analisis karakter peserta didik

Responen : Guru Kelas V

Sekolah : MI Futuhiyyah Mranggen

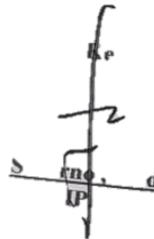
No.	Butir Pertanyaan
1.	<p>Kurikulum apa yang digunakan oleh Bapak/ibu gunakandalam pembelajaran di kelas?</p> <p>Jawaban : pada beberpa bulan ini MI Futuhiyyah sudah keseluruhan menggunakan kurikulum merdeka sebelum itu setengah–setengah kelas 123 memakai kurikulum merdeka dan untuk kelas 456 menggunakan kurikulum 2013.</p>
2.	<p>Menurut Bapak/Ibu kurikulum yang digunakan sekarang apakah membuat kesulitan dari Bapak/ibu ?</p> <p>Jawaban : nutuk kesulitan pasti ada waktu diawal harus apa yang dilakukan baik dari segi konsep, strategi pembelajaran hingga penilaian hasil belajar memang membuat guru menjadi</p>

	<p>lebih memiliki inovasi yang baik dalam kurikulum merdeka untuk mencapai tujuan pembelajaran</p>
3.	<p>Apa saja jenis bahan ajar yang sering digunakan Bapak/Ibu saat Proses Pembelajaran?</p> <p>Jawaban : menggunakan buku LKS pegangan guru, pepak sebagai tambahan, dan metode ceramah dan penugasan, kita sebagai guru mengupayakan pembelajaran berlangsung bisa dipahami peserta didik, keterbatasan waktu dan sarana prasarana kurang mendukung dengan proses karena di MI Futuhiyyah sedang pembenagunan gedung baru di MI jadi peserta didik dipindahkan tempat , walau seperti itu saya masih berusha mengembangkan cara mengajar di kelas</p>
4.	<p>Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran dikelas?</p> <p>Jawaban : Pernah, contohnya video dari yuotube pada pelajaran lain untuk pelajaran bahasa jawa sejauh ini belum, karena keterbatasan waktu dengan prasarna saat ini.</p>
5.	<p>Bagaimana karakter peserta didik dikelas jika pembelajaran dilakukan tanpa media pembelajaran?</p> <p>Jawaban : karakter peserta didik kelas V sebenarnya anak-anak yangcepat tangkap memahami materi tetapi juga mudah bosan padapembelajaran, dengan banyak nya karakter peserta didik ada yang kurang fokus jika guru Cuma menjelaskan tanpa ada gambarannya.</p>

6.	<p>Apakah pencapaian IPK sudah mencapai tujuan pembelajaran ?</p> <p>Jawaban : pencapaian IPK pada pembelajaran bahasa Jawa memang ada beberapa materi yang peserta didik kesulitan untuk memahami</p>
----	---

Mranggen, 5 Desember 2023

Resonden

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sutarno', with a stylized flourish above the name.

Bapak Sutarno, S.Pd

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
SCRABBLE PELAJARAN BAHASA JAWA PADA
MATERI AKSARA JAWA
OLEH AHLI MEDIA**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pada Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024” maka peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran yang peneliti buat.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu itu sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut, oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai

validator ahli media. Untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan mengisi tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

B. Identitas Valiador

Nama : Mohammad Rofiq, M. Pd

NIP 199101152019031013

Instansi : Universitas Islam Negeri Walisongo
Semarang

C. Keterangan Skala Penelitian

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel Penilaian Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media	Desain menarik dan Konsisten					
		Kemenarikan cover Media			V		
		Ketepatan pemilihan komposisi warna background kepingan kotak-kotak tulisan aksara Jawa.			V		
		Bentuk dan ukuran papan permainan pada <i>scrabble</i> aksara Jawa sesuai				V	
		Ketepatan pemilihan warna background papan permainan <i>scrabble</i>				V	
		Kekontrasan warna background kepingan kotak-kotak yang bertulisan aksara Jawa				V	
		Ketepatan tulisan aksara Jawa				V	
		Ketepatan warna tulisan aksara Jawa				V	

		Kesesuaian huruf dan gambar				V	
		Tingkat kemenarikan media				V	
		Pemilihan font pada penulisan petunjuk permainan				V	
2.	Materi	Ketetapan kata bahasa yang mudah dipahami			V		
		Materi sesuai dengan tingkatan pembelajaran di kelas V			V		
		Materi berisi dengan contoh-contohnya			V		
		Bahasa mudah dipahami jelas dan singkat			V		
3.	Kefektivitas	Kemudahan dalam penggunaan media			V		
		Kepraktisan dalam penyimpanan media			V		
		Daya dukung terhadap media proses belajar keterampilan membaca aksara Jawa.				V	
		Mendukung keahaman peserta didik terhadap materi dan				V	

		ketrampilan dalam pembelajaran aksara Jawa					
		Mudah dipindah tempatkan di dalam kelas atau diluar kelas			V		
4.	Petunjuk permainan	Kejelasan petunjuk permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa			V		
		Kejelasan aturan-aturan permainan permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa			V		
		Kesesuaian font teks yang digunakan				V	
		Gambar petunjuk permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa mudah dipahami			V		

SARAN:

Revisi pada buku panduan, cover gunakan nuansa kearifan lokal dengan aksen batik dan gambar anak sedang bermain media scrabble

Papan scrabble bisa digunakan untuk penyimpanan kartu aksara jawa dan ditambahkan dengan nuansa aksen batik

Kesimpulan:

Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan untuk perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Semarang, 1 Desember 2023
Ahli Media,



Mohammad Rofiq, M. Pd
NIP. 199101152019031013

Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
SCRABBLE PELAJARAN BAHASA JAWA PADA
MATERI AKSARA JAWA
OLEH AHLI MATERI**

C. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan *Scrabble* Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Di MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024” maka peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran yang peneliti buat.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/Ibu itu sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut, oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli media. Untuk memberikan pendapatnya

pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan mengisi tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

D. Identitas Validator

Nama : Titik Rahmawati, M.Ag

NIP 1971012220005012001

Instansi : Universitas Islam Negeri Walisongo
Semarang

C. Keterangan Skala Penelitian

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel Penilaian Materi

NO	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian dengan KI dan KD					
2		Penyampaian materi secara runtut				√	
3		Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi pada buku panduan dolanan <i>scrabble</i> aksara Jawa					√
4		Materi yang disajikan mudah dipahami peserta didik.					√
5		Penulisan materi yang logis dan sistematis					√
6		Materi ditulis dibuku panduan permainan <i>scrabble</i> dengan menarik					√
7		Pemilihan kata sesuai dengan			√		
8	Bahasa	Bahasa mudah dipahami jelas dan singkat					√
9		Kejelasan susunan kata pada buku panduan permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa					√

10		Kesesuaian font teks yang digunakan mudah dibaca dan jelas					√
11		Penggunaan bahasa ngoko dan bahasa Indonesia memudahkan pembaca buku panduan permainan scrabble aksara Jawa					√
12	Penyajian	Materi pada buku panduan dolanan scrabble aksara jawa disajikan secara sistematis					√
13		Penyajian dengan bentuk media papan <i>scrabble</i> aksara Jawa dapat dipelajari di dalam kelas atau diluar kelas					√
14		Penyajian materi di buku panduan dolanan <i>scrabble</i> aksara jawa dapat membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari aksara Jawa					√
15		Permainan scrabble aksara Jawa merangsang peserta didik aktif dalam proses belajar					√

16		Penyajian permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa memberi kesempatan peserta didik belajar kelompok					√
----	--	---	--	--	--	--	---

SARAN:

1. Masih ada kalimat yang tidak jelas (belum selesai) pada instrument aspek kesesuaian materi nomer 7.
- 2.

Semarang, 30 November 2023

Validitor

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Titik Rahmawati'.

Titik Rahmawati, M.Ag

Lampiran 14 Lembar Hasil Respon Peserta didik

Lembar Angket Respon Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN SCRABBLE AKSARA JAWA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA

Nama Produk : Media Pembelajaran Interaktif Dengan Permainan *Scrabble* Dengan Materi Aksara Jawa.
Sasaran : Siswa Kelas IV MI Futuhiyyah
Peneliti : Syifa'ul Mustaqimah
Nama Siswa : *Gempita Galaksi Sendung Takbir*
Kelas : *EV B*
Hari,tanggal : *Kamis, 7 Desember 2023*

A. Pengantar

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kevalidan media pembelajaran permainan *scrabble* pada pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa.

Pendapat siswa sangat membantu peneliti untuk evaluasi dalam menindak lanjut media pembelajaran tersebut. Sehubungan tersebut siswa dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai keyakinan siswa dengan menambahkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan siswa dalam berpartisipasi.

B. Keterangan Skala Penilaian

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Desain menarik dan konsisten					
		Kemenarikan cover buku petunjuk permainan scrabble aksara Jawa				✓	
		Ketepatan pemilihan komposisi warna background kepingan kotak-kotak tulisan aksara Jawa menarik.				✓	
		Bentuk dan ukuran papan permainan pada <i>scrabble</i> sesuai				✓	
		Kombinasi warna pada papan <i>scrabble</i> dengan kepingan kotak-kotak <i>scrabble</i> aksara Jawa menarik dan sesuai.				✓	
		Kekontrasan warna background kepingan kotak-kotak yang bertulisan aksara Jawa				✓	
		Ketepatan tulisan dan ukuran aksara Jawa				✓	
		Ketepatan warna tulisan aksara Jawa				✓	
		Pemilihan font pada penulisan petunjuk permainan sesuai				✓	
2.	Materi	Ketepatan kata bahasa mudah dipahami			✓		
		Materi yang ditulis sesuai dan jelas				✓	
		Bahasa menggunakan bahasa Jawa (ngoko dan bahasa Indonesia) sangat membantu dan mudah dipahami			✓		
3.	Manfaat	Melalui media permainan <i>scrabble</i> meningkatkan minat belajar saya pada belajar kelompok				✓	
		Setelah saya belajar dengan Permainan <i>scrabble</i> meningkatkan ketrampilan membaca saya pada aksara Jawa.				✓	
		Melalui media pembelajaran permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa ini saya lebih mudah mengingat bentuk aksara Jawa				✓	
		Melalui media pembelajaran memudahkan untuk saya mengerjakan soal					✓
		Melalui media pembelajaran <i>scrabble</i> aksara Jawa ini lebih meningkatkan belajar saya dalam materi aksara Jawa				✓	
4.	Ketertarikan Siswa	Secara keseluruhan tampilan media pembelajaran <i>scrabble</i> aksara Jawa saya tertarik untuk belajar pembelajaran Bahasa Jawa				✓	

	Media belajar <i>scrabble</i> aksara Jawa membuat saya ingin tertarik pembelajaran Bahasa Jawa				✓	
	Penggunaan media permainan <i>scrabble</i> aksara Jawa dapat dilakukan didalam kelas atau diluar kelas sehingga bisa digunakan kapan saja.				✓	
	Saya tertarik karena melalui media <i>scrabble</i> aksara Jawa dapat belajar dan bermain dan berinteraksi dengan teman lainnya				✓	
	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran sebagai proses belajar dikelas					✓

SARAN:

- kata-kata nya ada warna yang jelas

Lampiran 15 lembar Hasil Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda.

ANALISIS UJI COBA INSTRUMEN

➤ Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda

No	NAMA	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	jumlah	
1	Astyn Nandara	6C	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	2	3	48	
2	Ahmad Hamzah	6C	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	3	4	50	
3	Annisa Nisui	6C	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	51	
4	Annastasya	6C	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	52	
5	Nurun Najmi	6C	3	4	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	50	
6	Mahesa Putra P	6C	2	2	4	4	2	4	4	2	3	4	3	4	1	4	43	
7	Faris D	6C	3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	48	
8	M. Raihan	6C	4	2	4	4	2	3	4	4	2	4	2	4	3	4	46	
9	M. Danis Alkaro	6C	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	1	3	47	
10	Tsalitsa A	6C	2	2	4	3	1	3	4	4	2	4	4	4	3	2	42	
11	Sindi Qaudia s	6C	4	2	4	4	2	2	4	3	4	4	3	4	2	4	46	
12	M. Kholilulrohman	6C	3	2	4	5	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	49	
13	Melvi nada Amalia	6C	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	51	
14	Naila Alfa Hosnia	6C	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	1	4	48	
15	Nabila Zahra	6C	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	53	
16	Nasa Apriliya S	6C	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	3	4	2	2	47	
17	Aisyah E	6C	3	4	4	4	4	2	4	2	3	2	3	4	4	4	47	
18	Samudra	6C	2	4	4	4	2	4	2	3	4	4	1	4	2	2	42	
19	Nurana riskiya	6C	1	4	3	4	4	2	4	1	2	2	3	3	2	4	39	
20	Rafifanana	6C	2	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	45	
21	Riyan Ardian	6C	4	4	3	3	2	2	3	2	3	1	2	2	1	1	33	
22	M. azmi	6C	2	2	4	4	1	4	4	3	4	4	2	3	4	3	44	
23	Maulana M	6C	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	1	42	
24	Dirga Ramadhan	6C	1	2	2	2	1	2	3	3	2	4	3	3	2	3	33	
25	M. Qoyyim	6C	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	1	4	3	2	45	
26	M. Bagu Nur	6C	2	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	2	1	43	
27	Sultan Hakim	6C	3	4	3	3	1	4	3	2	4	3	3	3	1	2	39	
28	Bilkis Aufa	6C	2	4	4	4	3	3	4	2	3	4	2	4	4	3	46	
29	A. Alvin	6C	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	38	
30	Ridho	6C	3	2	4	4	2	4	4	4	2	1	1	3	1	3	38	
31	Hafizah Aurelia Put	6C	1	4	4	1	1	3	1	2	2	4	2	4	3	4	36	
32	Marisda Aulia	6C	2	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	2	43	
VALIDITAS	r_{xy}	0,36	0,14	0,57	0,47	0,48	0,44	0,55	0,3	0,39	0,53	0,46	0,71	0,49	0,38			
	t_{hitung}	2,15	0,78	3,89	2,98	3,03	2,74	3,64	1,74	2,35	3,45	2,9	5,61	3,09	2,28			
	t tabel	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04	2,04		
	kriteria	VALID	INVA	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	INVA	VALID								
RELIABILITAS	Varian	0,9	0,99	0,34	0,77	1,22	0,72	0,48	0,87	0,6	0,84	0,9	0,26	1,15	1,03	11,08	27,87	0,65
TINGKAT KESUKARAN	Rata	2,75	3,09	3,72	3,5	2,53	3,28	3,69	3,03	3,09	3,5	3	3,75	2,63	2,94			
	TK	0,69	0,77	0,93	0,88	0,63	0,82	0,92	0,76	0,77	0,88	0,75	0,94	0,66	0,73			
	Kriteria	SEDA	MUDA	MUDA	MUDA	SEDAN	MUDA	MUDA	MUDA	MUDA	MUDA	MUDA	MUDA	MUDA	SEDAN	MUDAH		

No	NAMA	KELAS	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	JUMLAH SKOR
	Nabila Zahra	6C	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53
	Annisa Nisui Rizqiana	6C	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
	Annastasya	6C	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	52
	Melvi nada Amalia	6C	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	53
	Nurun Najmi Farichah	6C	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
	Ahmad Hamzah Khoirul U	6C	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	50
	Faris D	6C	3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	48
	M. Kholilullohman	6C	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	48
	Naila Alfa Hosnia	6C	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	48
	M. Danis Alkaro	6C	3	2	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	1	3	47
	Aisyah E	6C	3	4	4	4	4	2	4	2	3	2	3	4	4	4	47
	Sindi Qaudia s	6C	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	46
1.	Astyn Nandara Elvaretta	6C	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	2	3	48
	Nasa Aprilia S	6C	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	47
	Bilkis Aufa	6C	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	46
	M. Qoyyim	6C	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	3	2	45
	M. Raihan	6C	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	46
	Mahesa Putra P	6C	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	43
	Rafifanana	6C	2	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	1	4	2	45
	Tsalitsa A	6C	2	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	1	3	42
	M. azmi	6C	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	44
	Maulana M	6C	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	1	42
	Samudra	6C	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	1	4	2	4	42
	M. Bagu Nur	6C	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	1	43
	Marisda Aulia	6C	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	43
	A. Alvin	6C	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	39
	Nurana riskiya Ramadani	6C	1	4	3	4	4	2	4	2	2	2	3	3	2	4	39
	Sultan Hakim	6C	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	1	4	39
	Ridho	6C	3	2	4	4	4	4	4	4	2	1	1	3	1	4	38
	Hafizah Aurelia Putri	6C	1	4	4	3	4	3	3	2	2	4	2	4	3	4	36
	Riyan Ardian	6C	4	4	3	3	4	2	3	2	3	1	2	2	1	1	33
	Dirga Ramadhan	6C	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	3	2	2	33
	DAYA PEMBEDA	RATA ATAS	3,09	3,27	3,91	3,82	3,27	3,64	3,91	3,09	3,36	3,82	3,73	4,00	3,18	3,51	
		RATA BAWAH	2,30	3,20	3,30	3,10	2,20	2,90	3,10	2,60	2,80	2,70	2,50	3,30	1,90	2,60	
		DP	2,515908	2,472727	3,084091	3,043182	2,722727	2,911364	3,134091	2,440909	2,663636	3,143182	3,102273	3,175	2,706818	2,895455	
		KRITERIA	CUKUP CUKUP	CUKUP													

Lampiran 17 Hasil Perhitungan N-Gain

NO	NAMA	S Pre-test	S Pos-test	S Post - S Pre	Skor Ideal- S Pre	N-Gain Skore	Kategori
1	YAQIN	70	77	7	30	0,23	Rendah
2	M.ABDUL LATIF AZIZ	72	78	6	28	0,21	Rendah
3	GEMPITA GALAKSI S T	41	83	42	59	0,71	Tinggi
4	M. IQ YATAQI R	72	85	13	28	0,46	Sedang
5	MUNYA ZAHIRA	43	79	36	57	0,63	Sedang
6	RAISA DEWI M	45	70	25	55	0,45	Sedang
7	ABIDA SALAMA	63	78	16	38	0,41	Sedang
8	M.RIDHO FATHUR R	70	86	16	30	0,53	Sedang
9	A. FADHIL. M	64	81	17	36	0,47	Sedang
10	CANDRANINGTIYAS JUWITA	56	75	19	44	0,43	Sedang
11	FISTA MAULIDIA	46	72	26	54	0,48	Sedang
12	AFIKA HASNA S	42	73	31	58	0,53	Sedang
13	IFFA ASTILA	62	74	12	38	0,32	Sedang
14	ZADA SHIDQI	69	80	11	31	0,35	Sedang
15	SAGARA BANYU BENING	48	78	30	52	0,58	Sedang
					JUMLAH	6,83	
					RATA-RATA	0,46	
					KATEGORI	SEDANG	

Pertanyaan :

Mendatar

8. ខ្សែក្រវាត់
9. រោងចក្រ
10. កញ្ចប់
11. ល្បែង
12. បាញ់
13. កំប៉ុ
14. ក្រុមប្រឹក្សា

Menurun

8. រោងចក្រ
9. រោងចក្រ
10. កញ្ចប់
11. កញ្ចប់
12. កញ្ចប់
13. កញ្ចប់
14. កញ្ចប់

Lampiran 18 Lembar Hasil Uji Coba Soal

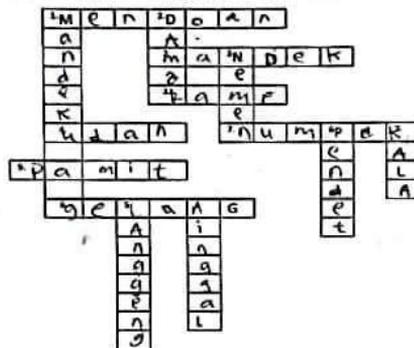
UJI COBA SOAL AKSARA JAWA

NAMA : M. Raihan

KELAS : 6C

TGL/HARI : Selasa, 6 Desember

Jawaban TTS ukara aksara Jawa ning ngisor iki dadi ukara artine !



Mendatar

1. M E N D O A N
2. M A N D E K
3. K E R
4. P A M I T
5. S E R A G
6. A
7. A

Menurun

1. A
2. A
3. K
4. K
5. A
6. A
7. A

Lampiran 19 Sola Pre- Test dan Post-Test

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

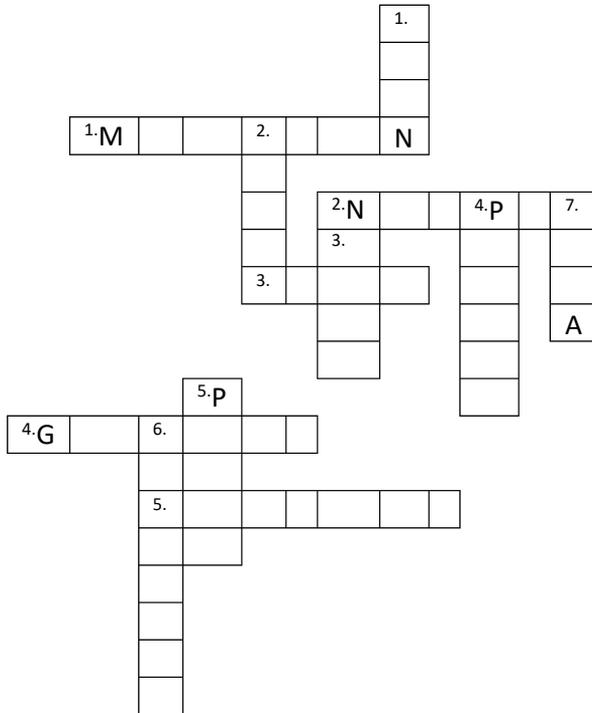
MATERI AKSARA JAWA

Nama :

Kelas :

Hari, tanggal :

Jawaben TTS ukara aksara jawa ning ngisor iki dadi ukara latne



MENDATAR

1. យីក្បង្ក្រង្កា
2. យីក្បង្ក្រង្កា
3. ក្បង្កា
4. ក្បង្កា
5. ក្បង្កា

MENURUN

1. ល្បង្កា
2. ល្បង្កា
3. ល្បង្កា
4. ល្បង្កា
5. ល្បង្កា
6. ល្បង្កា

7. ល្បង្កា

Lampiran 20 Lembar Hasil Pre-Test

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

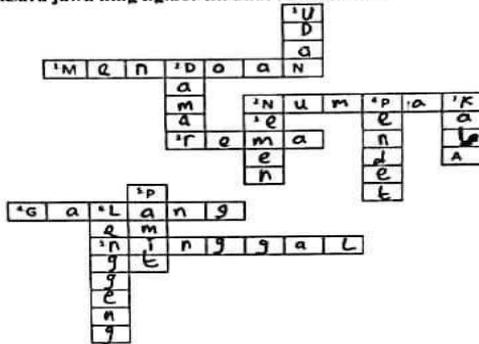
MATERI AKSARA JAWA

Nama : m. i Qyattari. R.

Kelas : 5B

Hari, tanggal : Rabu/6/12/2023

Jawaben TTS ukara aksara jawa ning ngidor iki dadi ukara latine!



MENDATAR

1. mendatar 1
2. mendatar 2
3. mendatar 3
4. mendatar 4
5. mendatar 5

MENURUN

1. mendatar 2
2. mendatar 3
3. mendatar 4
4. mendatar 5
5. mendatar 6
6. mendatar 7

7. mendatar 4

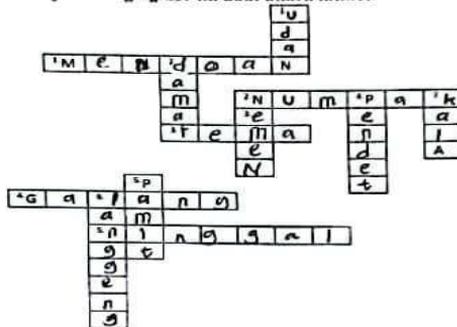
Lampiran 21 Lembar Hasil Post-test

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST
MATERI AKSARA JAWA

POST

Nama : A. Zada Shidaxi
Kelas : 5 B
Hari, tanggal : Rabu, 6 Desember 2023

Jawaben TTS ukara aksara jawa ning ngidior iki dadi ukara latine!



MENDATAR

1. 'id'adana
2. 'adana
3. ganu
4. ganu
5. 'adana

MENURUN

1. 'adana
2. 'adana
3. 'id'adana
4. 'id'adana
5. 'adana
6. 'adana
7. 'adana

Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN



Hari ke-1 kegiatan uji Coba Soal di Kelas 6C



Hari ke-2 Pelaksanaan Pre-tes di kelas VB

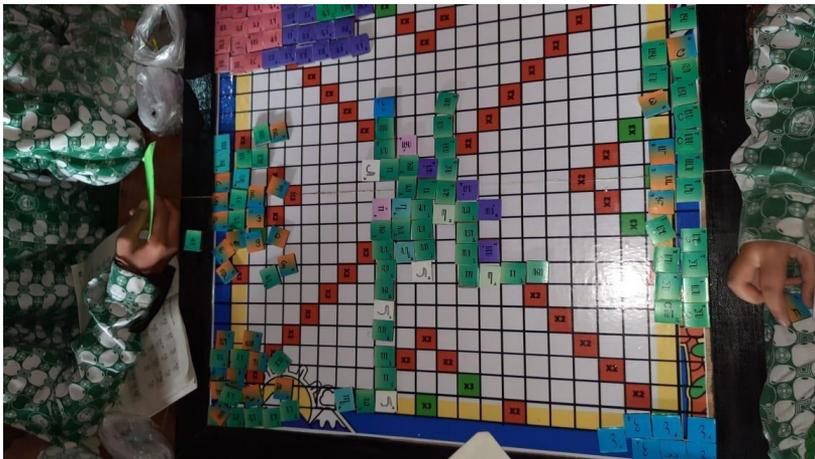


Hari Ke-3 Menjelaskan Materi, Memperkenalkan Permainan
Scrabble daa Praktik Bermaian *scrabble*

Kegiatan Permainan Scrabble Aksara Jawa









Hari Ke-4 Kegiatan *Post-Test* dan mengisi angket dan Memberikan (Reward)



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Syifa'ul Mustaqimah
Tempat, tanggal lahir : Demak, 23 Desember 2001
Alamat Rumah : Jl. Sumur Kembar, Dk.Semen, Ds.
Menur, RT 02/ RW 02, Kec.
Mranggen, Kab. Demak
HP : 088215423798
E-mail : syifaulmustaqimah882@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Menur Semi
2. SD N Menur
3. MTs Rohmaniyah
4. MA Futuhiyyah Mranggen

Semarang, 19 Desember 2023



Syifa'ul Mustaqimah

NIM. 1903096042

