

**PENGEMBANGAN MEDIA PERDASAWA
(PERMAINAN DAKON AKSARA JAWA)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
DAN MENULIS AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS VI
DI MINU BUARAN KOTA PEKALONGAN**



TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)**

Oleh

MILKHAHTUS SHAEFAH

NIM. 5321008

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

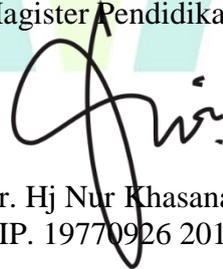
Nama : MILKHAHTUS SHAEFAH
NIM : 5321008
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERDASAWA (PERMAINAN DAKON AKSARA JAWA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS VI DI MINU BUARAN KOTA PEKALONGAN

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Tesis program Magister.

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof. Dr. Susminingsih, M.Ag NIP. 19750211 199803 2 001		22/7 2024
Pembimbing II	Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag NIP. 197709262011012004		22/7/2024

Pekalongan, 2 Juni 2024

Mengetahui:
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Hj Nur Khasanah, M.Ag.
NIP. 19770926 2011012 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA

Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575
www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul “PENGEMBANGAN MEDIA PERDASAWA (PERMAINAN DAKON AKSARA JAWA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS VI DI MINU BUARAN KOTA PEKALONGAN” yang disusun oleh:

Nama : Milkhahtus Shaefah

NIM : 5321008

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 8 Juli 2024.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag NIP. 19710115 199803 1 005		22-7-2024
Sekretaris Sidang	Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd NIP. 19870723 202012 1 004		21-7-2024
Penguji Utama	Prof. Dr. Susminingsih, M.Ag NIP. 19750211 199803 2 001		22-7-2024
Penguji Anggota	Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag NIP. 197709262011012004		22-7-2024



Mengetahui:
Direktur,

Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag
NIP. 19710115 199803 1 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekalongan, 4 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Milkhatus Shaefah
NIM. 5321008

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	Š	s (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z	zet (dengan titik diatas)
ر	ra'	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es
ش	Sy	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	T	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik (didas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	M	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	ha'	Ha	Ha
ء	hamzah	~	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *syaddah* ditulis rangkap.

Contoh : نزل = *nazzala*

بيهن = *bihinna*

III. Vokal Pendek

Fathah (o`_) ditulis a, *kasrah* (o_) ditulis I, dan *dammah* (o _) ditulis u.

IV. Vokal Panjang

Bunyi a panjang ditulis a, bunyi I panjang ditulis i, bunyi u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda penghubung (~) di atasnya.

Contoh :

1. Fathah + alif ditulis a, seperti فلا ditulis *fala*.
2. Kasrah + ya' mati ditulis I seperti تفصيل: , ditulis *tafsil*.
3. Dammah + wawu mati ditulis u, seperti أصول, ditulis *usul*.

V. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati ditulis ai الزهيلي ditulis *az-Zuhaili*
2. Fathah + wawu ditulis au الدولة ditulis *ad-Daulah*

VI. Ta' Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap arab yang sudah diserap kedalam bahasa Indonesia seperti shalat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikendaki kata aslinya.

2. Bila disambung dengan kata lain (frase), ditulis h, contoh: بداية الهداية
ditulis *bidayah al-hidayah*.

VII. Hamzah

1. Bila terletak diawal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vocal yang mengiringinya, seperti أن ditulis *anna*.
2. Bila terletak diakhir kata, maka ditulis dengan lambing apostrof,(,) seperti شئى ditulis *syai,un*.
3. Bila terletak ditengah kata setelah vocal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya, seperti ربائب ditulis *raba'ib*.
4. Bila terletak ditengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambing apostrof (,) seperti تاخذون ditulis *ta'khuzuna*.

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila ditulis huruf qamariyah ditulis al, seperti البقرة ditulis *al-Baqarah*.
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf 'I' diganti denganhuruf syamsiyah yang bersangkutan, seperti النساء ditulis *an-Nisa'*.

IX. Penulisan Kata-kata Sandang dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya, seperti : ذوي الفرود ditulis *zawi al-furud* atau أهل السنة ditulis *ahlu as-sunnah*.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًاۙ, إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًاۖ, فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۙ

Artinya: “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap.”

(QS. Al-Insyiroh : 5-8)

Sukses adalah hasil dari kesempurnaan, kerja keras, belajar dari kegagalan, loyalitas, dan ketekunan.

(Colin Powell)

Always do kindness, creat new connections, could lead us to succes

(Milkhahtus Shaefah)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proses penyusunan tesis ini yang akan dipersembahkan, antara lain kepada:

1. Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tuaku, Ayah H. Abshori (alm) dan Mama' Hj. Nur Azizah tercinta yang selalu mendo'akan, mendukung, membimbing, memberikan semangat, mendidik dan memotivasi serta berusaha payah menjadikan penulis sebagai manusia yang berguna.
3. Kakakku Laelatul Himmah dan adikku Zuhairina walaupun kalian sering membuatku marah dan kesal, tetapi kalian adalah bagian terindah yang selalu memberi warna dalam hidupku.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu kepada saya, dan semoga ilmu yang diberikan bermanfaat dunia dan akhirat. Aamiin
5. Sahabat-sahabatku, terima kasih atas kebahagiaan dan kebersamaan yang telah kita jalin bersama. Semoga kita semua menjadi orang-orang yang sukses.
6. Teman-teman seperjuangan S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan angkatan 2021 terima kasih dariku untuk kalian semua.
7. Segenap dewan guru dan staff MINU Buaran Kota Pekalongan
8. Para dosen Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, terima kasih telah berbagi ilmu dengan kami, para mahasiswanya. Semoga Allah SWT meridhoi amalan ilmu ini. Amiin
9. Almamaterku Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, semoga semakin maju dan sukses

ABSTRAK

Milkhahtus Shaefah, 2024, Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: 1. Prof. Dr. Hj. Susminingsih, M. Ag. II Umi Mahmudah, M. Sc., Ph. D.

Kata Kunci : Perdasawa, Membaca dan Menulis Aksara Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa terutama pada materi aksara Jawa masih dianggap sulit oleh siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan. Hal ini disebabkan adanya beberapa permasalahan diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis aksara Jawa lengkap dengan pasangan dan sandhangnya karena jumlah aksaranya cukup banyak, serta bentuknya yang variatif. Pada pelaksanaannya, media yang sering digunakan guru hanya berupa buku paket Bahasa Jawa saja. Oleh karena itu, pengembangan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dan model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Subyek penelitian siswa kelas VI sejumlah 49 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis butir angket kebutuhan guru dan siswa, uji validitas produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta uji efektivitas yang meliputi uji *paired sample t-test* dan *N-Gain*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media sebesar 93%, dan validasi ahli materi sebesar 94% dan ahli bahasa sebesar 93% sehingga masuk ke dalam kategori sangat layak/tidak revisi. Sementara hasil uji coba skala kecil dan besar diketahui bahwa secara umum siswa memberikan respon yang positif terhadap media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa). Berdasarkan hasil uji efektivitas yang meliputi uji *paired samplet-test* menunjukkan bahwa nilai (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan t hitung sebesar $17,742 > t$ tabel 2.011 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* dan ada pengaruh penggunaan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan. Adapun nilai rata-rata *n-gain score* sebesar 0,83 atau $\geq 0,7$ yang artinya termasuk dalam kriteria efektivitas tinggi. Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) ini perlu perbaikan dalam segi ukuran *font* dan spasi penulisan aksara Jawa yang benar, serta media ini dapat dikembangkan untuk mata pelajaran selain Bahasa Jawa.

ABSTRACT

Milkhahtus Shaefah, 2024, Development of Perdasawa Media (Dakon Javanese Script Game) to Improve Javanese Script Reading and Writing Ability in Class VI Students at MINU Buaran, Pekalongan City, Postgraduate, State Islamic University K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Supervisor: 1. Prof. Dr. Hj. Susminingsih, M. Ag. II Umi Mahmudah, M. Sc., Ph. D.

Keywords: Perdasawa, Reading and Writing Javanese Script

Learning Javanese, especially Javanese script material, is still considered difficult by class VI students at MINU Buaran, Pekalongan City. This is due to several problems, including students experiencing difficulty in reading and writing Javanese script complete with pairs and sandhannya because the number of characters is quite large, and the forms are varied. In practice, the only media that teachers often use is Javanese language textbooks. Therefore, the development of Perdasawa media (Dakon Javanese Script Game) is an alternative medium for learning Javanese language with Javanese script material to improve the ability to read and write Javanese script for class VI students at MINU Buaran, Pekalongan City. This type of research is research and development (R&D) and the research model used is ADDIE. The research subjects were 49 class VI students. Data collection techniques use questionnaires, tests, observations and interviews. The data analysis technique uses questionnaire item analysis of teacher and student needs, product validity testing by media experts, material experts and language experts as well as effectiveness testing which includes paired sample t-test and N-Gain. The results of this research indicate that the development of Perdasawa media (Dakon Javanese Script Game) can improve the ability to read and write Javanese script in class VI students at MINU Buaran, Pekalongan City. This is proven by the validation results from media experts at 93%, and validation from material experts at 94% and language experts at 93%, so they fall into the very appropriate/not revised category. Meanwhile, the results of small and large scale trials show that in general students gave a positive response to the Perdasawa media (Javanese Script Dakon Game). Based on the results of the effectiveness test which includes the paired sample test, it shows that the value (Sig. 2-tailed) is $0.000 < 0.05$ and t count is $17,742 > t$ table 2.011, so H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is an average difference between pre-test and post-test and there is an influence of using Perdasawa media (Dakon Javanese Script Game) to improve the ability to read and write Javanese script in class VI students at MINU Buaran, Pekalongan City. The average n-gain score is 0.83 or ≥ 0.7 , which means it is included in the criteria for high effectiveness. This Perdasawa media (Dakon game with Javanese script) needs improvements in terms of font size and correct spacing for writing Javanese script, and this media can be developed for subjects other than Javanese.

PRAKATA

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji dan syukur Peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa). Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaatNya di yaumul akhir nanti, Aamiin.

Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Susminingsih, M. Ag. selaku wakil Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, dan juga sebagai dosen pembimbing I dalam penelitian tesis ini, terima kasih atas kesabaran dan ketulusannya memberikan bimbingan, doa, serta arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya tesis ini.
3. Ibu Dr.Hj. Nur Khasanah, M. Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Umi Mahmudah, M. Sc, Ph.D. selaku pembimbing II dalam penelitian tesis ini, terima kasih atas kesabaran dan ketulusannya memberikan bimbingan, doa, serta arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya tesis ini.
5. Segenap Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Kedua Orang tuaku, kakak, adikku tercinta dan keluarga besarku yang selalu mendo'akan, mendukung, membimbing, memberikan semangat, mendidik, memotivasi, memberikankasih sayang dan atas semua pengorbanannya.
7. Bapak Muhammad Anis Hilmy, S. Pd. I dan semua rekan guru beserta staff MINU Buaran Kota Pekalongan yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu

namanya, terima kasih telah membimbing penulis dan memberikan informasi ataupun data terkait tesis penelitian ini.

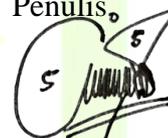
8. Teman-teman seperjuangan S2 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan angkatan 2021 terima kasih dariku untuk kalian semua.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam segala hal terutama yang berkaitan dengan tesis ini.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di masa depan.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Pekalongan, 19 Juni 2024

Penulis,



MILKHAHTUS SHAEFAH
NIM. 5321008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teoretik	14
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.1.2 Permainan	21
2.1.3 Pengertian Aksara Jawa	24
2.1.4 Pengertian Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)	25
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	29
2.3 Kerangka Berpikir	36
2.4 Pertanyaan atau Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan	39
3.2 Prosedur Pengembangan	40
3.3 Uji Coba Produk.....	45
3.3.1 Desain Uji Coba.....	45
3.3.2 Subyek Uji Coba.....	47

3.3.3 Jenis Data.....	49
3.3.4 Instrumen Pengumpul Data	50
3.3.5 Teknik Analisis Data	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Buaran Kota Pekalongan	58
4.2 Media perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) sebagai Media Alternatif untuk Meningkatkan Kemampuan Memaca dan Menulis Aksara Jawa pada Siswa Kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan.....	66
4.3 Pengembangan Media Perdasawa (permainan Dakon Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa pada Siswa Kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan	72
4.4 Efektivitas Penggunaan Media Perdasawa (permainan Dakon Aksara Jawa) pada Siswa Kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan	96
4.5 Pembahasan Produk Akhir	99

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan Tentang Produk.....	107
5.2 Keterbatasan Hasil Penelitian.....	109
5.3 Implikasi Hasil Penelitian	109
5.4 Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian yang Relevan	29
Tabel 3.1	Uji Coba Skala Besar	46
Tabel 3.2	Pedoman Penskoran lembar Validasi	52
Tabel 3.3	Kriteria Interpretasi	53
Tabel 3.4	Kriteria Skor <i>N-Gain</i>	56
Tabel 3.5	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain Score</i>	56
Tabel 4.1	Data Guru dan Karyawan MINU Buaran Pekalongan TP 2023-2024	63
Tabel 4.2	Data Tenaga Non Pendidik MI NU Buaran Kota Pekalongan	63
Tabel 4.3	Jumlah siswa MINU Buaran dari Tahun Pelajaran 2018/2019 – 2023/2024	64
Tabel 4.4	Hasil Observasi Pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa di Kelas VI A dan VI B	69
Tabel 4.5	Data Angket Analisis Kebutuhan Guru	76
Tabel 4.6	Data Presentase dan Angket Kebutuhan Siswa	77
Tabel 4.7	Deskripsi Hasil Kartu Soal Pada Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)	82
Tabel 4.8	Kriteria Interpretasi	87
Tabel 4.9	Pedoman Penskoran lembar Validasi	87
Tabel 4.10	Data Validasi Ahli Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)	88
Tabel 4.11	Data Validasi Ahli Materi Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)	89
Tabel 4.12	Data Validasi Ahli Bahasa Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)	90
Tabel 4.13	Tanggapan Uji Coba Skala Kecil	93
Tabel 4.14	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	95
Tabel 4.15	Penghitungan <i>N-Gain Score</i>	97

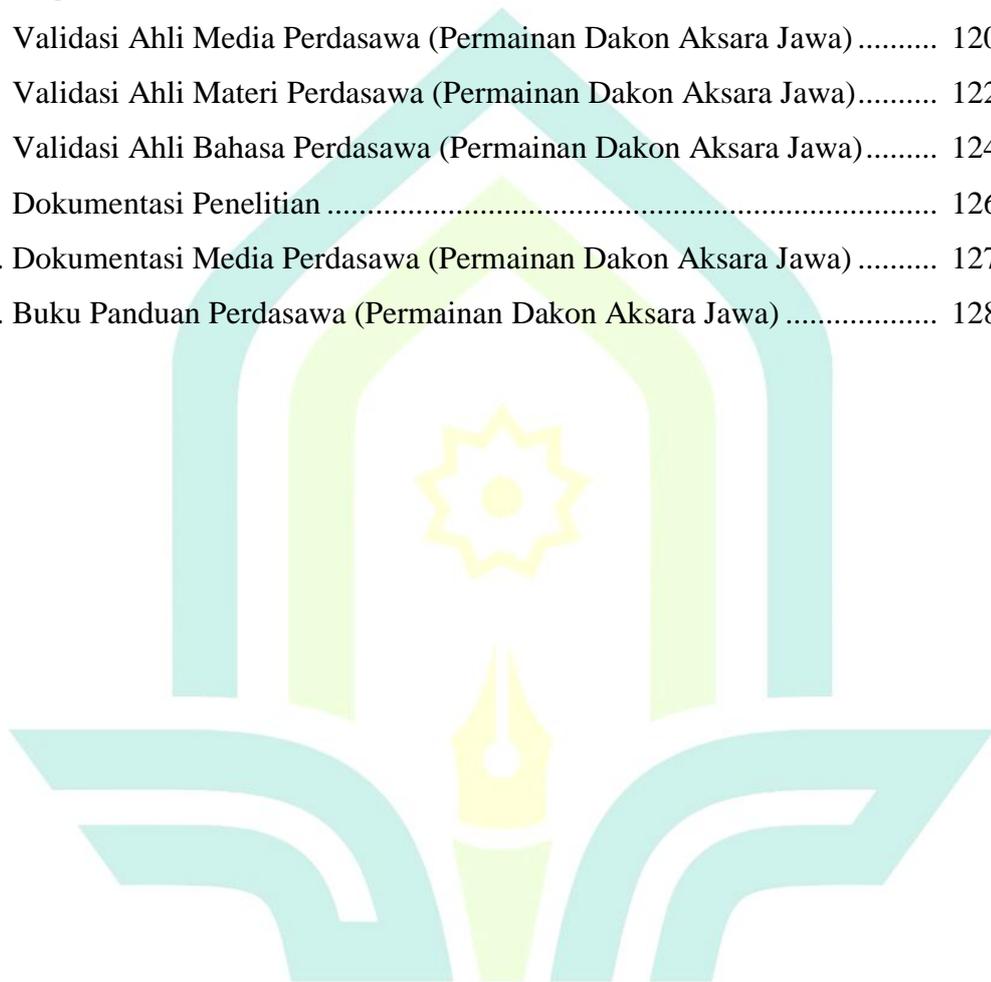
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	44
Gambar 3.2 Rumus Uji <i>N-Gain</i>	55
Gambar 4.1 Grafik Persentase Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	79



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian.....	115
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	116
3. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	117
4. Angket Kebutuhan Guru	118
5. Angket Kebutuhan Siswa.....	119
6. Validasi Ahli Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)	120
7. Validasi Ahli Materi Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa).....	122
8. Validasi Ahli Bahasa Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa).....	124
9. Dokumentasi Penelitian	126
10. Dokumentasi Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)	127
11. Buku Panduan Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)	128



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang telah diterapkan dalam pembelajaran sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Di dalam bahasa Jawa juga terdapat aksara Jawa yang merupakan aksara asli dari suku Jawa yang harus dijaga kelestarian dan keberadaannya (Prabowo, 2019). Pembelajaran bahasa Jawa dibagi menjadi empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Slameto, 1991). Salah satu materinya adalah aksara Jawa dengan kompetensi dasar membaca dan menulis. Peserta didik diharapkan mampu membaca bacaan serta menulis dengan tulisan aksara Jawa lengkap dengan sandhangan dan pasangannya. Namun mata pelajaran bahasa Jawa terutama pada materi aksara Jawa ini masih dianggap sulit untuk kalangan siswa khususnya di tingkat dasar seperti MI.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Suwarsi, mengatakan bahwa siswa menganggap pelajaran aksara Jawa merupakan pelajaran yang cukup sulit, selain jumlah hurufnya yang cukup banyak dan bentuknya variatif, pelafalan dan penyusunan aksara Jawa yang cukup rumit membuat mayoritas siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya lebih mendalam. Sehingga hal tersebut menjadi faktor dari penyebab nilai pelajaran aksara Jawa tidak optimal. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ozzi Suria bahwa peserta didik menganggap belajar aksara

Jawa sulit terutama dalam membedakan dan menghafalkan carakan, sandhangan dan pasangan dengan aturan penulisannya.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk mengatasi masalah dalam pembelajarannya. Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) memerlukan metode yang bervariasi. Di antara metode tersebut pembelajaran aksara Jawa dapat menggunakan metode permainan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa PAKEM tersebut dapat dilakukan dengan sebuah permainan (Mardiah, 2015). Oleh sebab itu inovasi penggunaan alat peraga atau media permainan dalam pembelajaran pada materi aksara Jawa sangat diperlukan.

Menurut Hamalik dalam penelitian Wisnu Lazuardi Yusuf, dkk mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, mempercepat proses pembelajaran, dan membantu peserta didik memahami apa yang diajarkan guru di kelas. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. (Yusuf W. L., 2018).

Pengembangan media permainan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi siswa agar tertarik dalam belajar. Adapun media permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa). Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) adalah sejenis media permainan tradisional (congklak). Peneliti memilih

media pembelajaran Perdasawa ini sebagai wujud upaya melestarikan kebudayaan Jawa yang semakin hari semakin luntur. Selain itu, media ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa.

Media Perdasawa, yang juga dikenal sebagai Permainan Dakon Aksara Jawa, dimainkan secara berpasangan maupun berkelompok dengan satu pembimbing. Permainan ini berbeda dari permainan dakon lainnya karena bagian kecil/biji dakonnya terbuat dari plastik dengan tulisan aksara Jawa disertai pasangan dan sandhangannya. Selain itu, ada pertanyaan yang mengharuskan pemain menyusun huruf pada bagian kecil melalui kartu soal yang mereka ambil pada langkah awal permainan, kemudian mereka harus menghafalkan aksara Jawa yang telah disusun, dan menuliskan jawabannya pada kartu jawaban yang telah disediakan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa.

Papan Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) terdiri dari 12 buah lubang kecil dan 2 buah lubang besar atau bisa disebut juga rumah pemain, serta kecil/biji dakon yang sudah dimodifikasi dengan adanya tulisan aksara Jawa, pasangan serta sandhangannya. Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) ini dapat terdiri dari dua orang pemain maupun berkelompok dan satu pembimbing.

Adapun cara bermain Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) langkah pertama yaitu kecil/biji dakon disiapkan oleh pembimbing, dan dimasukkan ke dalam lubang besar (rumah) masing-masing pemain. Papan

dakon ini memiliki 2 jalur lubang yaitu jalur pertama untuk pemain pertama dan jalur kedua untuk pemain kedua (lawan). Tiap jalur memiliki 6 lubang, 5 lubang pada jalur pertama untuk pemain pertama berisi keci-keci aksara Jawa dan 1 lubang dipakai untuk meletakkan kartu jawaban yang ditandai dengan warna biru muda. Sedangkan 5 lubang pada jalur kedua untuk pemain kedua (lawan) berisi keci-keci aksara Jawa dan 1 lubang dipakai untuk meletakkan kartu jawaban dengan warna kuning. Selanjutnya yaitu kedua pemain saling berhadapan di papan dakon menunggu aba-aba / hitungan dari pembimbing. Pada hitungan ke 3 menandakan bahwa permainan dakon dapat dimulai.

Kedua pemain memainkan Perdasawa dengan cara pemain pertama mengambil kartu soal berwarna merah muda yang terletak dekat lubang besar (rumah) kemudian membacakannya dengan jelas setelah pemain pertama selesai membacakan soal maka pemain kedua (lawan) mengambil kartu soal berwarna hijau muda yang terletak dekat lubang besar (rumah) kemudian membacakannya dengan jelas. Setelah kartu soal dibaca oleh kedua pemain, selanjutnya masing-masing pemain dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan cara mengambil keci yang ada pada lubang besar (rumah) dan menyusunnya menjadi sebuah kalimat sebagai jawaban dari pertanyaan yang ada pada kartu soal. Setelah keci-keci tersebut berhasil disusun, selanjutnya pemain diarahkan untuk menghafalkan tulisan aksara Jawa pada keci-keci tersebut dan memasukkan keci-keciknya ke dalam lubang yang ditandai (L_1)

untuk pemain pertama dan lubang yang ditandai (L_6) untuk pemain kedua (lawan).

Kemudian pemain mengambil 1 kartu jawaban dan menuliskannya pada kartu jawaban di mana warna biru muda untuk pemain pertama dan warna kuning untuk pemain kedua (lawan), Selesai menuliskan jawabannya, kartu wangsulan dapat diletakkan kembali ke tempatnya dan diletakkan di bagian belakang, Setelah kartu soal pertama L_1 / L_6 selesai dijawab, maka pemain melanjutkannya dengan mengambil kartu soal berikutnya dengan langkah yang sama sampai semua kartu soal terjawab dan semua lubang papan dakon ($L_1 - L_{10}$) terisi kecil aksara Jawa, skor tiap lubang pada masing-masing jalur yaitu 20, total pada tiap jalur yaitu 100 dan pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang tercepat dan berhasil mendapatkan skor 100.

Penelitian Yeni Dwi Wulandari, dkk di dalam jurnalnya yang menyimpulkan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan Penggunaan media Perdasawa dalam pembelajaran aksara Jawa tidak hanya sangat menarik, tetapi juga mendapat respons positif dari siswa. Hasil validasi beberapa ahli, seperti ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 95,71%, menunjukkan bahwa media Perdasawa sangat menarik dan mendapatkan respons positif dari siswa, yang sekaligus menguji kemampuannya untuk membaca aksara Jawa. (Yeni Dwi Wulandari, 2018). Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septian Rinata di dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa hasil dari penggunaan media Jenga aksara Jawa untuk mengajarkan siswa membaca dan menulis teks berhuruf Jawa sudah selaras,

menyenangkan, dan mendorong keaktifan dan minat siswa (Septian Rinata, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas VI B di MINU Buaran Kota Pekalongan, ibu Naili Tsuroya diketahui bahwa pada pembelajaran untuk materi aksara Jawa, guru hanya menggunakan media berupa buku paket dan sesekali guru menggunakan media *digital* berupa video yang dibuat oleh guru-guru MINU Buaran Kota Pekalongan yang telah diunggah di *channel youtube* MINU Buaran Kota Pekalongan. Beliau juga mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa di MINU Buaran Kota Pekalongan masih kurang efektif dikarenakan adanya permasalahan, diantaranya yaitu kurangnya pemahaman serta antusias peserta didik dalam mempelajari aksara Jawa yang dilatarbelakangi kesulitan siswa dalam membaca dan menuliskan aksara Jawa lengkap dengan pasangan dan sandhangnya. (Tsuroya F. N., 2023)

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa dari hasil evaluasi yang didapatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa terutama pada materi aksara Jawa belum mencapai hasil yang optimal. Adapun faktor dari siswa yang melatarbelakangi rendahnya nilai mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa di MINU Buaran Kota Pekalongan salah satunya yaitu materi aksara Jawa yang dianggap sukar dan sulit. Hal ini dikatakan oleh salah satu siswa kelas VI yang beranggapan bahwa aksara Jawa sulit untuk dipelajari, bentuk hurufnya yang berbeda-beda, ditambah huruf sandhangnya yang cukup

banyak dan pelafalan yang berbeda-beda pula. Selain itu dalam proses pembelajaran yang kurang menarik siswa, kurangnya media yang mendukung proses pembelajaran. Jika hal tersebut terus-menerus dibiarkan maka siswa akan semakin tidak mengenal dan memahami aksara Jawa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan peneliti dan penelitian ini juga masih jarang ditemukan, sehingga membuat penulis termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) sebagai pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa yang bertujuan agar siswa mampu untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa di MINU Buaran Kota Pekalongan. Maka penulis bermaksud mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa pada Siswa Kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa penjelasan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran pada materi aksara Jawa yang digunakan guru hanya berupa buku paket bahasa Jawa.
2. Guru membutuhkan media alternatif pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa.

3. Siswa kesulitan dalam membaca dan menuliskan aksara Jawa lengkap dengan pasangan dan sandhangannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Media pembelajaran Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) merupakan suatu stimulus kepada para siswa untuk membangkitkan motivasi serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa. Oleh karena itu, peneliti membatasi penelitian hanya pada :

1. Implementasi media pembelajaran Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) hanya dilakukan di MINU Buaran Kota Pekalongan.
2. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan.
3. Materi pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada materi aksara Jawa beserta pasangan dan sandhangannya.
4. Pengembangan media pembelajaran Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa kelas VI dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluations*).

1.4 Rumusan Masalah

1. Mengapa media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) dipilih sebagai media alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan ?

2. Bagaimana pengembangan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) materi aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) sebagai media alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan
2. Untuk menganalisis pengembangan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) materi aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan.
3. Untuk menguji efektivitas penggunaan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan hasilnya mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini memiliki kegunaan yaitu :

- a) Menambah wawasan pengetahuan mengenai media pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa.
- b) Memberikan inspirasi dalam inovasi media pembelajaran yang relevan, dapat dievaluasi.
- c) Dapat dijadikan pertimbangan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

- a) Bagi sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar khususnya pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa.

- b) Bagi guru

Dapat memberikan wawasan tentang media pembelajaran untuk materi aksara Jawa serta dapat mendorong kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

- c) Bagi siswa

Untuk mengenalkan kepada siswa mengenai media pembelajaran Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) yang menarik dan inovatif sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar serta lebih memahami materi aksara Jawa.

d) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan serta memperdalam pengetahuan mengenai media pembelajaran Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) agar dapat bermanfaat bagi proses kegiatan pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) pada siswa kelas VI ini menghasilkan produk papan permainan dakon aksara Jawa. Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa. Permainan dakon atau congklak ini berupa papan kayu berbentuk persegi panjang dengan jumlah lubang kecil sebanyak 12 dan lubang besar (rumah pemain) sebanyak 2. Papan dakon ini memiliki motif bunga-bunga pada bagian luar dan dalam dengan warna-warni yang dapat menarik perhatian siswa, dilengkapi dengan adanya kartu soal yang di mana materi yang diambil dari buku paket bahasa Jawa yang digunakan oleh guru maupun siswa selama pembelajaran bahasa Jawa. Selain itu juga terdapat kartu jawaban yang berfungsi untuk menuliskan jawaban siswa. Dan yang terakhir yaitu terdapat buku panduan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) sebagai petunjuk dalam menggunakannya. Uniknya papan dakon ini dapat dilipat dan terdapat tali jinjing sehingga terasa lebih mudah dibawa dan lebih praktis. Penggunaan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) ini akan mempermudah siswa dalam mempelajari materi serta dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa

menggunakan pasangan dan sandhangan. Hal itu dikarenakan telah ada penyisipan materi di dalam media. Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) ini karena sudah dimodifikasi dengan adanya tulisan aksara Jawa lengkap dengan pasangan dan sandhangnya. Serta terdapat kartu soal dimana para siswa diarahkan untuk menyusunnya dengan menggunakan kecik-kecik aksara Jawa lengkap dengan pasangan dan sandhangan yang bisa diambil dari lubang besar (rumah pemain), selesai menyusun kecik menjadi kalimat yang dapat dibaca dengan benar dan tepat sebagai jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu soal, lalu pemain memasukkan kecik-kecik tersebut ke dalam lubang kecil disesuaikan dengan kode yang terdapat dalam soal. Kode yang dimaksud yaitu L_1 yang berarti lubang ke 1 / lubang pertama. Jika kartu soal yang diambil terdapat kode L_1 , maka siswa juga harus memasukkan kecik-kecik yang telah disusun ke dalam lubang dengan kode yang sama yaitu L_1 dan seterusnya sampai kartu soal dan kecik yang ada di lubang besar sudah habis dan semua kecik masuk di lubang kecil papan dakon sesuai kode yang ada.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan permainan dakon aksara Jawa ini sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan
 - a) Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) ini mampu memberikan stimulus bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa.

- b) Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa pada materi aksara Jawa
- c) Validator dalam penelitian ini merupakan dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang sudah cakap bernaung dalam bidang tersebut.
- d) Item-item yang terdapat pada angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran materi aksara Jawa yaitu Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa)
- b) Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual
- c) Uji validasi dilakukan pada validasi ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar
- d) Uji coba produk dilakukan di MINU Buaran Kota Pekalongan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian pengembangan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI MINU Buaran Kota Pekalongan sebagai berikut :

- 1) Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) ini dipilih sebagai media alternatif untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan khususnya pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa lengkap dengan pasangan dan sandhangnya. Media ini dipilih sebagai wujud upaya peneliti untuk melestarikan permainan tradisional Jawa, pemilihan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) juga dilatarbelakangi oleh beberapa kelebihan yang terdapat pada media ini, yang meliputi kepraktisan media, biaya pembuatan media yang cukup terjangkau, teknik penggunaan media yang mudah, fleksibilitas yang berarti media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) dapat digunakan baik di dalam maupun luar ruangan dan media ini dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa menjadi lebih berkesan bagi para siswa..
- 2) Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE mempunyai 5

tahapan, yakni: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan awal dimulai dari analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VI terhadap media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa). Langkah selanjutnya yaitu dengan mendesain produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setelah itu, pengembangan produk berupa media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) yang telah disesuaikan dengan desain yang dibuat sebelumnya. Kemudian dilakukan pengujian pada produk tersebut yang meliputi uji validitas media pembelajaran. Hasil uji validitas ahli media diperoleh presentase sebesar 93%, dari ahli materi diperoleh presentase sebesar 94% dan dari ahli bahasa diperoleh presentase sebesar 93%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak revisi. Langkah berikutnya yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil pada enam siswa kelas VI. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh guru dan perwakilan siswa kelas VI maka dilakukan uji coba skala besar yang dilakukan pada semua siswa kelas VI yang berjumlah 49 siswa.

- 3) Berdasarkan hasil uji efektifitas yang meliputi uji *paired sampl t-test* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau $< 0,05$ dan nilai t hitung $17.742 > t$ tabel 2.011 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* yang artinya ada pengaruh penggunaan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) untuk meningkatkan

kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan.

Sedangkan dari hasil uji *N-Gain*, telah diketahui bahwa efektivitas penggunaan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa pada siswa kelas VI di MINU Buaran Kota Pekalongan diperoleh nilai 0,83 atau $\geq 0,7$. Hal tersebut berarti media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektivitas tinggi.

5.2 Keterbatasan Produk

Produk Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki keterbatasan yang meliputi :

- 1) Implementasi media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) hanya digunakan pada siswa kelas VI
- 2) Materi yang dituangkan dalam media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) difokuskan pada materi aksara Jawa lengkap dengan pasangan, dan sandhangan
- 3) Penggunaan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) membutuhkan waktu yang tidak sebentar sehingga membuat siswa harus sabar dalam menunggu giliran.

5.3 Implikasi Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) dapat membuat siswa menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa

Jawa pada materi aksara Jawa, menciptakan suasana belajar aksara Jawa menjadi lebih semangat karena menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional Jawa dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa menggunakan pasangan dan sandhangnya.

5.4 Saran

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa di MINU Buaran Kota Pekalongan. Adapun saran atau masukan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran materi aksara Jawa antara lain :

- 1) Bagi pendidik, media pembelajaran bahasa Jawa yang berbasis permainan tradisional Jawa ini yang telah dikembangkan peneliti yaitu Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa yang meliputi aksara Jawa, pasangan dan sandhangnya.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya, media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) ini dapat dijadikan salah satu rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Media ini perlu perbaikan dalam segi ukuran *font* dan spasi aksara Jawa yang benar serta dapat dikembangkan dengan menggunakan mata pelajaran lain selain bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang* . Javalitera.
- Anwar, T. Y. (1995). *Metodologi Pengajaran Agama Islam dan Bahasa Arab*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Ariani, W. (2016). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Praktikum mata Pelajaran Pemrograman Web Siswa Kelas X SMK Mhammadiyah 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan*.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- bps. (2023). Retrieved from www.bps.go.id
- Branch, R. m. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. London: Springer Science & Bussines Media.
- Dr. Rahmat Kamal, M. P. (2024). Penilaian Validator Ahli Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa). (M. Shaefah, Interviewer)
- Fina Niswati Izza, M. P. (2024). Penilaian Validator Ahli Materi Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa). (M. Shaefah, Interviewer)
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19, Edisi 5*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* (pp. 33-34). Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hasanah, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Latihan Ayo Gladhen Nyerat Aksara Jawa di Kelas IV SD N Adi Sucipto I. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* .
- Hasanah, M. (2003). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Malang: Fakultas Sastra.
- Heru, S. d. (2020). Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran. *JPGSD* .
- Hilmy, M. A. (2024, Januari). Gambaran Umum MINU Buaran Kota Pekalongan. (M. Shaefah, Interviewer)

- Ika Susianti, d. (2013). Developing Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Media in The Teaching Of Javanese Alphabet To The Grade V Elementary Schools. *Pelita Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY* , 107-109.
- Izza, F. N. (2024). Wawancara Keaktifan Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa. (M. Shaefah, Interviewer)
- Izza, N. T. (2024, Januari). Faktor yang mempengaruhi kurangnya penguasaan siswa pada materi aksara Jawa. (M. Shaefah, Interviewer)
- Kurniawan, H. (2021). Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Peneliitian. In H. Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Peneliitian* (p. 6). Sleman: Deepublish.
- Kusmaharti, M. H. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menulis Aksara Jawa dengan Metode Modelling The Way pada Siswa Kelas VI Semester 1 SD Negeri 3 Ngadirojo Tahun pelajaran 2019/2020. *JIGI: Jurnal Ilmiah Guru Indonesia* .
- Kusuma, E. A. (2013). Pengembangan Media Sinau Maca Aksara Jawa (Si MARJA) Dalam Mata Pelajaran bahasa Jawa Kelas IV SD N Keputran A Yogyakarta. *Pendidikan Guru sekolah Dasar* .
- Mafrudah. (2018). Peningkatan Kemampuan Hafalan Materi Al-Qur'an Hadits melalui Metode Index Card MAtch Pada Siswa Kelas VII-F MTs Negeri 1 Bantul. *Pendidikan Madrasah* , 121.
- Mardiah. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI* , 61.
- Mardiah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar. *IAIN Parepare* .
- Nalim, Y. (2011). *Statistika Deskriptif*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Negara, K. E. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurhadi. (2003). *Pendekatan Kontekstual*. Malang: Unuversitas Negeri Malang.
- Nurhasanah, A. B. (2014). Pengembangan Media KIJANK (Komik Indonesia, Jawa dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pemikiran dan Pengembangan SD* .

- Prabowo, S. A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan* , 998.
- Pratiwi Oktaviani, d. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Bervisi SETS Sebagai Alat Bantu Model Problem based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPA di SMP Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Pancasakti Science Education Journal PSEJ* , 125.
- Qomar, M. (2009). *Pesantren: Dari transformasi metodologi menuju demokratisasi institusi*. Jakarta: Erlangga.
- Rizqiya Afifatun Ni'mah, d. (2023). Penggunaan Metode ITIK dalam menghafal Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV MI/SD. *Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* , 15.
- Septian Rinata, A. Y. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa Dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Pendidikan Bahasa Jawa* , 102.
- Setiawan, G. S. (2019). Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Joyful Learning Journal* .
- Setiawan, G. S. (2019). Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Siswa*. (2023, Januari Rabu). (M. Shaefah, Interviewer)
- Slameto. (1991). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subrata, D. A. (2020). Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa d Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD* , 157.
- Sugianti, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan D2R2: Teori dan Praktek. In Y. H. Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan D2R2: Teori dan Praktek* (p. 19). Pasuruan: Lembaga Academic & Reasearch Institue.
- Sugiarti, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.

- Suryani, L. D. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dasawa (Dakon Aksara Jawa) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV di MI Miftahul Ulu Plosorejo Kademangan Blitar. *UIN Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung* , 1-156.
- Susianti, I. (2013). Developing Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) In The Teaching Of Javanese Alphabets To The Grade V Students Of Elementary School. *Jurnal Pelita*
- Sutriyani, D. A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan Sorogan Hanacaraka Terhadap KEmampuan Menulis Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Elementary* .
- Tafsir, A. (1995). *Metodologi Pengajaran Islam*. Bandung: Rosdakarya.
- Tsuroya, F. N. (2023, Januari Kamis). Pembelajaran Aksara Jawa di kelas VI. (M. Shaefah, Interviewer)
- Uhbiyati, N. (1999). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Wulandari, S. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia. *Ilmiah Komputer Grafis* .
- Yeni Dwi Wulandari, E. P. (2018). Pengembangan Media PERDASAWA (Permainan Dakon Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pemikiran dan Pengembangan SD* , 79.
- Yuntari, W. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran LUDO aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* .
- Yusuf, M. B. (2020). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial. *Jurnal Media Elektrik, Vol. 16, No. 1, Desember*.
- Yusuf, W. L. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa dengan Sandhangan. *Jurnal Jinotep*.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : MILKHAHTUS SHAEFAH
Tempat Lahir : Pekalongan
Tanggal Lahir : 03 Juni 1994
Alamat : Kradenan Gg. 5 Rt. 03 Rw. 04 Kecamatan Buaran
Kota Pekalongan

B. IDENTITAS KELUARGA

Nama Ayah : H. Absori
Nama Ibu : Hj. Nur Azizah
Alamat : Kradenan Gg. 5 Rt. 03 Rw. 04 Kecamatan Buaran
Kota Pekalongan

C. PENDIDIKAN

1. SDI YPI Buaran lulus tahun 2006
2. MTsS Hidayatul Athfal (HIFAL) Banyurip Alit lulus tahun 2009
3. SMK Syafi'i Akrom lulus tahun 2012
4. STAIN Pekalongan Jurusan Ekonomi Syariah Angkatan 2012
5. Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan seperlunya.

Pekalongan, 25 Juni 2024

Yang Membuat,



MILKHAHTUS SHAEFAH