

**PENERAPAN METODE PERMAINAN BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
MATERI AKSARA JAWA DI KELAS III SDN WARU LOR
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh :

RIZKY PUTRIANI
NIM. 2321085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENERAPAN METODE PERMAINAN BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
MATERI AKSARA JAWA DI KELAS III SDN WARU LOR
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh :

RIZKY PUTRIANI
NIM. 2321085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Rizky Putriani

NIM : 2321085

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“PENERAPAN METODE PERMAINAN BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MATERI AKSARA JAWA DI KELAS III SDN WARU LOR KABUPATEN PEKALONGAN”** ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Pekalongan, 25 Juni 2025



RIZKY PUTRIANI
NIM. 2321085

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan FTIK
UIN K.H. Abdurrahman Wahid
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : RIZKY PUTRIANI
NIM : 2321085
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENERAPAN METODE PERMAINAN BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
MATERI AKSARA JAWA DI KELAS III SDN WARU LOR
KABUPATEN PEKALONGAN**

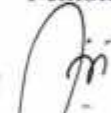
Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam siding munaqosah

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekalongan, 25 Juni 2025

Pembimbing


Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd
NIP. 199012022020121008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **RIZKY PUTRIANI**

NIM : **2321085**

Program Studi: **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Judul Skripsi : **PENERAPAN METODE PERMAINAN BERBANTUAN
MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
JAWA MATERI AKSARA JAWA DI KELAS III SDN WARU
LOR KABUPATEN PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jumat tanggal 4 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

H. Agus Khumaedy, M.Ag.
NIP. 19680818 1999031 003

Putri Rahadian Dyan Kusumawati, M.Pd.
NIP. 19890519 201903 2 010



Pekalongan, 10 Juli 2025
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhitung banyaknya. Atas izin-Nya telah memperkenankan penulis sehingga penulis masih bisa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, penulis bersyukur telah mencapai titik ini, yang akhirnya skripsi ini dapat selesai juga. Skripsi ini penulis persembahkan secara khusus kepada :

1. Teruntuk keluargaku tercinta, Bapak saya Turmudi dan Ibu saya Alfiyatun, serta kakak saya Veri Lukman yang selalu mendukung saya dalam segala prosesnya. Selalu memberikan kasih sayang, cinta, dan dukungan, motivasi, dan do'a baik. Terimakasih berkat do'a mereka dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan yang telah diberikan kepada penulis selama masa-masa skripsi, serta keikhlasan dan kesediannya dalam memberikan dukungan, motivasi, kritik dan saran untuk skripsi ini.
3. Ibu Hafizah Ghany H, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik atas keikhlasan dan kesediannya dalam memberikan bimbingan selama delapan semester.
4. Ibu Kusbandiyah, S.Pd. SD selaku kepala sekolah SDN Waru Lor Pekalongan yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Semua sahabat dan teman-teman terbaikku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah mendukung dan memberikan do'anya, semoga kebaikan menyertaimu juga
6. Untuk diri saya sendiri Rizky Putriani yang telah berhasil melewati semua rintangan untuk menyelesaikan skripsi serta mewujudkan amanat dari orang tua untuk menyelesaikan Pendidikan di bangku perkuliahan dengan tepat waktu. Terimakasih atas semangat dan kegigihan yang tak pernah padam sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.



MOTO

“Pendidikan adalah investasi terbaik untuk masa depan”



ABSTRAK

Rizky Putriani. 2025. “Penerapan Metode Permainan Berbantuan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Di Kelas III SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan”. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd.

Kata kunci: Metode Permainan, Media *Flashcard*, Bahasa Jawa, Aksara Jawa

Kurangnya minat belajar siswa terhadap materi Bahasa Jawa menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media *flashcard* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membangkitkan semangat belajar siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana penerapan metode permainan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa di kelas III SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan? 2) Apa faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa di kelas III SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan?

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan berupa kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan siswa kelas tiga SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan. Adapun sumber data sekundernya adalah sumber data tertulis yang didapatkan melalui buku, jurnal, dan arsip.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa di kelas III SDN Waru Lor guru telah mempersiapkan materi, media *flashcard*, aturan main, petunjuk permainan, dan pembagian waktu dengan baik. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung dalam lima tahap, yaitu: pendahuluan, penjelasan materi, penjelasan aturan dan petunjuk, pelaksanaan permainan, dan penutup. Kendala yang muncul, seperti keterbatasan waktu dan siswa yang terlalu ramai, dapat diatasi dengan pengarahan guru yang tepat. Suasana belajar menjadi lebih aktif, siswa lebih antusias dan mudah mengingat huruf-huruf Aksara Jawa melalui permainan. Faktor pendukung penerapan metode permainan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa di kelas III SDN Waru lor antara lain: keaktifan siswa, media pembelajaran yang cukup memadai, dan lingkungan belajar yang nyaman. Sedangkan faktor penghambatnya antara lain: terbatasnya sarana dan prasarana dan keterbatasan kemampuan siswa dalam menghafal

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Metode Permainan Berbantuan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Di Kelas III SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa’atnya kelak di hari kiamat. Semoga kita tergolong umat beliau yang mendapatkan syafa’atnya kelak di hari kiamat. Amiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. Muhlisin, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghany H, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan dukungan sepenuh hati dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan banyak bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

7. Kepala sekolah dan Guru SDN Waru Lor Pekalongan yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua beserta keluarga tersayang yang senantiasa memanjatkan do'a, memberikan do'a dan motivasi kepada penulis.
9. Semua pihak yang telah berjasa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

Penulis berharap kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini mendapatkan pahala dan balasan dari Allah, penulis juga menyadari akan kekurangan didalam skripsi ini, sehingga penulis berharap kepada para pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk semua pihak baik itu penulis dan pembaca. Terima kasih.

Pekalongan, 25 Juni 2025

Penulis



DAFTAR ISI

COVER	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Deskripsi Teori	10
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	28
2.3 Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Desain Penelitian	33
2.3 Fokus Penelitian.....	34
3.2 Data dan Sumber Data	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5 Teknik Keabsahan Data	36
3.6 Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.2 Pembahasan	59
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identitas SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan	40
Tabel 4.2 Data Guru SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan	42
Tabel 4.3 Data Siswa SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan.....	43
Tabel 4.4 Data Sarana SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan.....	43
Tabel 4.5 Struktur Organisasi SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan.....	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	32
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian

Lampiran 3 Pedoman Observasi

Lampiran 4 Pedoman Wawancara

Lampiran 5 Pedoman Dokumentasi

Lampiran 6 Hasil Observasi

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 8 Transkrip Wawancara

Lampiran 9 Lembar Dokumentas

Lampiran 10 Dokumentas Kegiatan

Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa jawa khususnya materi aksara jawa diperlukan adanya perhatian dan pemfokusan yang lebih karena aksara jawa merupakan tulisan yang menurut peserta didik tidak mudah untuk dihafalkan. Maka tidak jarang dalam pengaplikasian pembelajaran bahasa jawa dijumpai beberapa masalah yang menyebabkan ketidakberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya proses pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran lebih terpusat pada guru, masih ada peserta didik yang menganggap bahasa jawa sulit untuk dipelajari, dan rendahnya daya serap peserta didik dalam menangkap materi dan menghafal. Untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran, diperlukan penerapan metode tertentu. Salah satunya adalah metode permainan. Metode permainan adalah pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran di mana siswa terlibat dalam aktivitas bermain untuk memahami atau menemukan konsep dan pengertian tertentu. Dengan menggunakan metode ini, siswa berpartisipasi dalam aktivitas permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Penerapan metode ini bertujuan untuk mengajarkan serta mengembangkan konsep, nilai-nilai, moral, dan norma kepada siswa. Hal ini dicapai dengan cara siswa terlibat langsung dalam berinteraksi dan menyelesaikan masalah melalui permainan (Chan, 2017).

Perlu diketahui bahwa guru memiliki peran yang sangat penting pada perkembangan generasi penerus bangsa. Selain itu, guru bertanggung jawab untuk bisa mengelola kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Agustin & Maryani, 2021). Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk secara langsung terlibat dalam interaksi, pemecahan masalah, serta pembelajaran konsep, nilai, moral, dan norma secara efektif. Guru merupakan peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, di mana guru akan melangsungkan hubungan dengan siswa pada proses pembelajaran di kelas. Peran dan kompetensi guru sebagian besar adalah untuk menentukan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Disamping itu, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan menarik sehingga dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang maksimal. Untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas guru memerlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah perangkat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, misalnya radio, koran, televisi, dan lain-lain (Sanjaya, 2010). Guru tidak hanya memerlukan penguasaan terhadap materi pelajaran, namun juga harus memiliki keterampilan dan kreativitas ketika menggunakan berbagai variasi media pembelajaran. Sebagai seorang guru hendaknya bisa memilih serta menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran maupun karakteristik peserta didik supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efisien dan efektif. Dengan tepatnya pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga membantu peserta didik untuk dapat

berpikir secara realitis dan konkret. Di antara banyaknya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu media *flashcard*.

Flashcard yaitu kartu berukuran kecil berupa gambar, tulisan, atau lambang untuk memberi tahu peserta didik tentang suatu hal yang berhubungan dengan gambar tersebut (Arsyad, 2003). Media *flashcard* adalah media kartu yang isinya berupa tulisan dan gambar yang dibuat semenarik mungkin. Dengan adanya media *flashcard* pada kegiatan pembelajaran bahasa Jawa, peserta didik dapat belajar serta bermain sehingga dapat menjadikan suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan dan kesan yang ditimbulkan dalam memori ingatan siswa akan tersimpan lebih lama (Susilana, 2010).

Di kalangan akademisi, ada anggapan umum bahwa hasil belajar siswa, yang menunjukkan kemampuan kognitif, merupakan indikator keberhasilan pendidikan yang sama pentingnya dengan nilai di rapor atau ijazah (Dakhi, 2020). Mencapai tingkat kualitas yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting, begitu juga dengan memastikan bahwa pengalaman belajar menarik, memotivasi, memuaskan, dan memicu semangat peserta didik. Perhatian terhadap minat belajar peserta didik juga harus menjadi prioritas dan tidak boleh diabaikan dalam upaya mencapai prestasi yang baik. Minat yang kuat dapat memberikan arahan dan motivasi bagi siswa dalam mengejar aktivitas yang mereka sukai. Dengan demikian, minat yang kuat dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa (Riska et al., 2023). Oleh karena itu, minat yang kuat pada suatu aktivitas bisa memberikan motivasi kepada peserta didik, yang akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar mereka.

Umumnya, peserta didik menganggap aksara Jawa tidaklah mudah karena memiliki bentuk dan aturan pada bagian penulisan yang rumit. Kesulitan utama yang dialami siswa adalah ketika mereka harus membaca ataupun menulis aksara Jawa. Oleh karena itu, guru harus menyampaikan materi Bahasa Jawa dengan cara yang baik dan kreatif kepada peserta didik. Namun, pembelajaran Aksara Jawa sering kali terbatas pada dua kali 35 menit dalam pertemuan satu minggu, padahal terdapat banyak materi lain yang harus dikuasai peserta didik selain Aksara Jawa, terutama dalam muatan lokal Bahasa Jawa.

Salah satunya metode yang digunakan dikelas 3 pada mata pelajaran bahasa Jawa yakni dengan metode permainan dengan bantuan media *flashcard*. Masih ada kendala dan kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Tantangan tersebut antara lain adalah belum adanya sarana dan prasarana di sekolah, serta masih adanya siswa yang belum bisa memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70, keterbatasan waktu dalam menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, dan juga adanya siswa yang belum mampu membaca aksara Jawa. Sementara itu, tantangan lainnya adalah kurangnya fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa. Untuk bisa mencapai hasil belajar yang baik, ada beberapa aspek proses belajar mengajar yang dipengaruhi,

seperti pengorganisasian materi, penerapan metode pembelajaran, penggunaan media, dan faktor-faktor lainnya. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya

dengan menggunakan metode maupun pendekatan yang sesuai ketika penyampaian pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Kendala yang di alami peserta didik kelas III SDN Waru Lor pada materi aksara jawa yaitu metode pembelajaran yang di sampakaian oleh guru masih kurang mendukung, hal ini yang menjadikan faktor penghambat dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SDN Waru Lor, guru telah menerapkan media dalam pembelajaran termasuk pada pembelajaran bahasa Jawa. Dengan pendekatan ini, peserta didik bisa belajar sambil bermain, sehingga peserta didik dapat menangkap materi dengan mudah dan terjadi peningkatan dalam hasil belajar mereka.

Dari pernyataan di atas menunjukan bahwa media *flashcard* memiliki peran penting untuk mencapai suatu pembelajaran yang optimal. Tanpa adanya media pembelajaran, siswa dapat merasakan bosan dan cenderung mudah melupakan materi yang sudah diajarkan. Hal ini yang mendorong peneliti untuk membuat penelitian lebih jauh mengenai media *flashcard* yang menjadi media pembantu pada pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa. Dengan demikian, peneliti tertarik mengkaji penelitian yang berjudul **“Penerapan Media Permainan Berbantuan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Akara Jawa Kelas III SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Minimnya minat belajar peserta didik pada materi menulis Aksara Jawa di SDN Waru Lor menunjukkan adanya kurangnya ketertarikan siswa dalam memahami dan mempelajari salah satu warisan budaya lokal, yang berdampak pada rendahnya partisipasi dalam pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi Aksara Jawa di SDN Waru Lor mencerminkan kurangnya efektifitas dalam proses pembelajaran, yang dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang sesuai atau kurangnya media pembelajaran yang menarik.
3. Meningkatnya ketidaktarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Jawa yang kurang beragam menjadi indikator bahwa pendekatan yang digunakan selama ini belum mampu memfasilitasi kebutuhan dan karakteristik belajar siswa yang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang telah ditetapkan pada penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah agar dalam pengkajiannya lebih fokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Maka peneliti ini hanya memfokuskan pada “Penerapan Metode Permainan Dengan Berbantuan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas III Di SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, agar dapat terarahnya jalan penelitian, maka penulis merumuskan masalah yang berkaitan dengan judul sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode permainan dengan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa kelas III di SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan?
2. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan metode permainan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa kelas III di SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan dengan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa di kelas III di SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan metode permainan dengan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa kelas III di SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang lain baik secara teoritis maupun secara praktis, berikut manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai masukan serta wawasan pengetahuan terutama berkaitan dengan penggunaan media *flashcard*
- b. Sebagai sumbangsih ilmu pendidikan bagi guru maupun sekolah terutama berkaitan dengan penggunaan media *flashcard* dalam memudahkan peserta didik belajar bahasa Jawa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini sanggup mendatangkan manfaat untuk beberapa pihak :

- a. Bagi sekolah

Memberikan informasi tentang berbagai macam bentuk variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membenahi dan menaikan kualitas pembelajaran di sekolah.

- b. Bagi Guru :

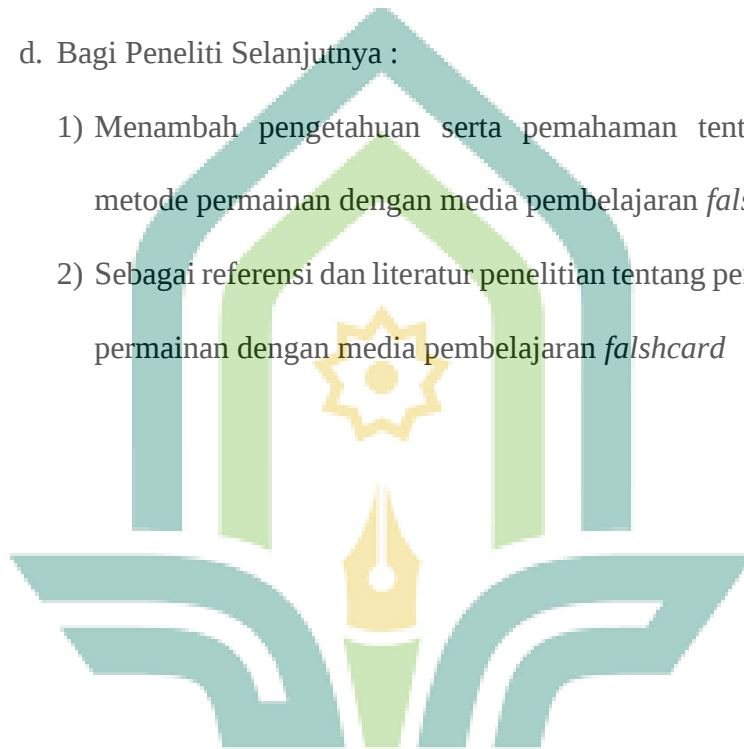
- 1) Sebagai inspirasi bagi guru untuk menjadi lebih kreatif dalam mengelola kelas melalui media pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Jawa.
- 2) Menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan di kelas.

c. Bagi Siswa :

- 1) Media yang dikembangkan dapat mengubah perspektif peserta didik dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar Bahasa Jawa.
- 2) Menjadikan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran bahasa Jawa

d. Bagi Peneliti Selanjutnya :

- 1) Menambah pengetahuan serta pemahaman tentang penerapan metode permainan dengan media pembelajaran *falshcard*
- 2) Sebagai referensi dan literatur penelitian tentang penerapan metode permainan dengan media pembelajaran *falshcard*



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis tentang penerapan metode permainan dengan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa jawa materi aksara jawa dikelas III SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan yang peneliti jabarkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan metode permainan dengan berbantuan media flashcard dalam pembelajaran bahasa jawa aksara jawa di kelas III SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan terlaksana dengan baik melalui tiga tahapan yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) evaluasi. Tahap pertama yaitu Perencanaan penerapan metode permainan telah disusun dengan baik oleh guru, meliputi penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi aksara Jawa yang sesuai, penyiapan media *flashcard* yang menarik, serta penyusunan aturan dan langkah-langkah permainan. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Tahap kedua yaitu Pelaksanaan penerapan metode permainan dimana pada tahap ini terdapat beberapa proses kegiatan permainan ini dilaksanakan meliputi: tahapan kegiatan pendahuluan, penjelasan materi, penjelasan aturan main, pelaksanaan permainan, dan kegiatan penutup. Siswa tampak aktif, antusias, dan bekerja sama selama permainan berlangsung. Media *flashcard* terbukti membantu siswa dalam mengenali, membaca, dan menyusun aksara Jawa dengan lebih mudah. Adapun tahap ketiga yaitu Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan dua cara,

yaitu tes berupa ulangan harian untuk mengetahui pencapaian kognitif siswa, dan non-tes berupa kuis yang dilakukan saat permainan untuk menilai keaktifan, kerjasama, dan pemahaman siswa secara lisan.

2. Faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan dengan berbantuan media *flashcard* dalam pembelajarm bahasa Jawa matri Aksara Jawa di kelas III SDN Waru Lor Kabupaten Pekalongan

a.) Faktor yang menjadi pendukung antara lain:

- 1.) Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
- 2.) Media pembelajaran yang cukup memadai
- 3.) Dan keadaan lingkungan belajar yang nyaman

b.) Faktor yang menjadi penghambat antara lain:

- 1.) Ketersediaan sarana dan prasarana yang terbatas
- 2.) Keterbatasan kemampuan siswa dalam menghafal

5.2 Saran

Pada bagian akhir skripsi ini, setelah melakukan analisis dan telah menghasilkan Kesimpulan, maka dengan rendah hati, penulis memberikan beberapa saran yang mungkin bermanfaat bagi semua, diantaranya:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitas kepada guru terkait metode pembelajaran yang lebih variatif dan kualitas media yang tahan lama supaya dapat terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan dengan memvariasikan dengan metode pembelajaran yang

lainnya sehingga dapat memperbaiki faktor-faktor yang menghambat jalannya kegiatan pembelajaran.

3. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan tetap menumbuhkan rasa ingin tahu yang kuat dalam belajar Aksara Jawa



DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Agustin, N., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. UAD Press.
- Ahmad Fajar, D. K. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Media Flashcard pada Materi An-Nazah di DTA Manarul Huda Kelas IV. *Jurnal Kalamuna*, Vol.2 No.1.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edication and Development*, 8.
- Djaali, & Mujiyono, P. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. PT Grasindo.
- Dzamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Endraswara, S. (2009). *30 Metode Pembelajaran Bahasa & Sastra Jawa*. Kuntul Press.
- Gunawan, E. (2012). *Cepat Terampil Membaca Aksara Jawa*. Budi Utama.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. PT Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasanah, M. R. S. dan H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- I Wayan Terimajaya, Ni Luh Sintya Dewi, Ture Simamora, Loso Judijanto, R. K. S. (2024). *Dasar-dasar Statistika: Konsep dan Metode Analisis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Irsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Khusna, N. (2025). *Wawancara Pribadi Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III SSDN Waru Lor*.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.

Maruti, E. S. (2015). *Pembelajaran Bahasa Jawa di SD*. Media Grafika.

Munip, A. (2020). *Penilaian Pembelajaran*. UIN Sunan Kalijaga.

Ni'mah, U. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas III MI Ma'arif Mayak Tonatan Ponorogo*. IAIN Ponorogo.

Ningrum, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Berbahasa Krama Inggil Menggunakan Metode Bermain Peran dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vvol 3 nom.

Nurjanah. (2021). Analisis Kepuasan Konsumen dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Usaha Laundry Bunda Nurjanah. *Jurnal Mahasiswa*, Vol 2, 117–128.

Pratama, H., & Nugroho, R. (2022). *Perencanaan Pembelajaran di Era Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

Rahmawati, O. (2014). *Pengaruh Kebiasaan Berbahasa Jawa di Rumah Terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Jawa Siswa Kelas V SDIT Hidayah Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas muhammadiyah Surakarta.

Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.

Riska, D. N., Susanti, R. H., & Aramudin. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran IPA dengan Metode Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan*, 32.

Rokhman, M. N. (2020). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas iv Mata Pelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Jipang Kecamatan Karangwelas Kabupaten Banyumas*. Universitas Islam Negeri Purwokerto.

Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, W. (2013) *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

- Sholihah, N. A. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Selat Media Patners.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Pene Rlitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2014) *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryadi, R. A., & Mushlih, A. (2019). *Desain dan Perencanaan Pembelajaran*. Deepublish.
- Susanto. (2009). *60 Games untuk Mengajar, Membuka dan Menutup Pelajaran*. Lambung Kita.
- Susilana, R. (2010). *Media Pembelajaran*. CV. Wacana Prima.
- Tiarasari, A. W. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Modeling The Day dengan Media Flashcard pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Widya. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realita dan Flash Card. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Msyarakat*, Vol 1, 41.
- Wiyani, N. A., & Irham, M. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Ar-Ruzz Media.
- Yofita Febriana, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa SD dengan Menggunakan Media Board Game. *Jurnal Pendidikan*, Vol 30, 146.
- Yulianasari, M. (2020). *Penerapan Strategi Pembelajaran Talking Stik Dengan Media Kartu Berwarna untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Bungkal Ponorogo*. IAIN Ponorogo.



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

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Pekalongan, Telp. (0285) 412575 Faks. (0285) 423418
Website : perpustakaan.uingusdur.ac.id Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : RIZKY PUTRIANI
NIM : 2321085
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
E-mail address : rizkyputriani@mhs.uingusdur.ac.id
No. Hp : 089678774414

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Tugas Akhir ☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

Yang berjudul : **PENERAPAN METODE PERMAINAN BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MATERI
AKSARA JAWA DI KELAS III SDN WARU LOR KABUPATEN
PEKALONGAN**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data database, mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 18 Juli 2025

RIZKY PUTRIANI
NIM. 2321085