



Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon

Deviyanti Widyaningrum^{1*}, Erwin Putera Permana², Ita Kurnia³

deviyantiwidyaningrum@gmail.com^{1*}, erwinp@unpkediri.ac.id², itakurnia@unpkediri.ac.id³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract : Javanese is the language we use in everyday life. This must be preserved and studied by the nation's future young generation so that this culture is not eroded by foreign culture. Many students think that the Javanese script material is very difficult. This is because there is no Javanese script learning media available that supports learning, students think that the Javanese script material is very difficult, and students also find it difficult to memorize and read Javanese script letters because they are not used to writing and reading Javanese script and Javanese script letters have several similarities. one letter to another. This research aims to determine the importance of Javanese script board game learning media for class III. The type of research is the development research method or RnD (Research and Development) and the techniques used for data collection are observation, questionnaires, tests, documentation. At SDN 2 Bandung, Prambon researchers distributed questionnaires to several parties. The learning media developed is a Javanese script board game. This media has gone through a validation stage carried out by media expert validation and material expert validation. Based on the validation results, media experts obtained a validity percentage of 83% and material expert validation obtained a percentage of 97%. From these two validations, the final validity score was 90%, the validity criteria were in the range 81.00%-100.00% with a validation level of "very valid". The practicality results of the teacher response questionnaire were 91%, while the student response questionnaire was 82% in the limited test and 91% in the wide scale test. The results of the two questionnaires are in the range 81.00% -100.00% in the very practical category. Effectiveness is determined from the completeness of student learning after using learning media. There are 17 students who have achieved learning completion with scores above the KKM. Based on this research, the Javanese script board game learning media is valid and suitable for use in learning, and the board game media can also support Javanese script learning.

Keywords : Learning media, Board games, Javanese script

Abstrak : Bahasa Jawa adalah bahasa yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini wajib untuk dilestarikan dan dipelajari oleh generasi muda penerus bangsa agar budaya ini tidak tergerus oleh budaya asing. Banyak siswa yang beranggapan bahwa materi aksara Jawa ini sangat sulit. Hal ini dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran aksara Jawa

yang mendukung pembelajaran, siswa menganggap bahwa materi aksara Jawa sangat sulit, dan siswa juga sulit untuk menghafalkan dan membaca huruf aksara Jawa dikarenakan mereka tidak terbiasa menulis dan membaca aksara Jawa serta huruf aksara Jawa memiliki beberapa kemiripan dari huruf satu dengan yang lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya media pembelajaran *board game* aksara Jawa untuk kelas III. Jenis penelitian adalah metode penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*) dan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu pengamatan, angket, tes, dokumentasi. Pada SDN 2 Bandung, Prambon peneliti melakukan penyebaran angket kepada beberapa pihak. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *board game* aksara Jawa. Media ini telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase kevalidan 83% dan validasi ahli materi mendapatkan presentase 97%. Dari kedua validasi tersebut memperoleh skor akhir kevalidan 90%, kriteria kevalidan berada pada rentang 81,00%-100,00% dengan tingkat validasi "sangat valid". Hasil kepraktisan angket respon guru mendapatkan 91%, sedangkan angket respon siswa memperoleh 82% pada uji terbatas dan 91% pada uji skala luas. Dari hasil kedua angket tersebut berada pada rentang 81,00%-100,00% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan ditentukan dari ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Terdapat 17 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran *board game* aksara Jawa valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta media *board game* juga dapat mendukung pembelajaran aksara Jawa.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Board game*, Aksara Jawa

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai lambang budaya suku bangsa, bahasa dapat menjadi lambang suku bangsa yang dibuktikan dengan logat bahasa yang berbeda dari setiap suku di Indonesia. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia. Salah satunya belajar bahasa Jawa harus dilakukan sedemikian rupa agar eksistensi bahasa Jawa tetap terjaga. Berbagai macam cara telah dilakukan oleh pemerintah untuk menjaga kelestarian bahasa Jawa salah satunya mata pelajaran bahasa Jawa dan harus dipelajari selama menempuh wajib belajar 12 tahun. Namun, saat ini penggunaan bahasa daerah menurun dari generasi ke generasi dikarenakan adanya perkembangan zaman yang setiap harinya menggunakan bahasa Jawa menjadi menggunakan bahasa Indonesia. Kurikulum muatan lokal (mulok) menjadi kewenangan pemerintah daerah untuk menetapkannya. Kearifan lokal dan keunikan budaya yang dimiliki setiap daerah memungkinkan daerah mengembangkan kurikulum mulok bagi sekolah-sekolah di daerahnya.

Hal ini dimaksudkan agar peserta didik terbentuk pemahamannya terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya. Faktanya, saat ini pembelajaran bahasa Jawa masih menjadi musuh para siswa serta menjadi salah satu mata pelajaran yang tersisihkan. Padahal bahasa Jawa adalah bahasa yang kita gunakan dalam sehari-hari, seharusnya tetap dilestarikan dan wajib untuk dipelajari agar tidak tergerus oleh budaya luar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kepada siswa siswi di kelas III SDN 2 Bandung Prambon, terdapat beberapa permasalahan yaitu (1) belum tersedianya media pembelajaran aksara Jawa sehingga dalam pemahaman materi aksara Jawa siswa kurang maksimal; (2) siswa menganggap bahwa materi aksara Jawa sangat sulit; (3) Selain itu siswa juga merasa kesulitan untuk menghafalkan dan membaca huruf aksara Jawa dikarenakan mereka juga tidak terbiasa untuk membaca tulisan aksara Jawa serta huruf aksara Jawa memiliki beberapa kemiripan dari huruf satu dengan yang lainnya.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan keinginan belajar, menyajikan materi dengan menarik, dan memudahkan siswa memahami materi. Penggunaan media pembelajaran aksara Jawa di SDN 2 Bandung Prambon perlu diterapkan dikarenakan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan melatih siswa untuk berinteraksi dengan teman sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga materi yang diajarkan oleh guru akan lebih mudah diterima oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau RnD (Research and Development). penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang ampuh untuk memperbaiki praktik. Syaodih (2015) menyatakan bahwa penelitian ini merupakan prosedur untuk membuat produk atau mengembangkan produk yang ada supaya menjadi lebih baik. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah model pengembangan ADDIE. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah pengembangan meliputi: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan di implementasikan.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2023 di SDN 2 Bandung, Prambon. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Bandung Kecamatan

Prambon Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2023/2024 pada semester ganjil. Jumlah subjek penelitian secara keseluruhan yaitu 28 siswa. Teknik yang digunakan pada penelitian media pembelajaran *board game* berupa pengamatan, angket, tes, dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket *need assessment* pada saat pengamatan, angket respon siswa terhadap media pembelajaran, angket respon guru terhadap media pembelajaran, dan soal tes yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Pada penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media pembelajaran *board game* aksara Jawa. Media pembelajaran ini harus melalui beberapa tahap validasi, gunanya untuk memberikan saran atau komentar dan mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi tersebut terdiri dari ahli media dan ahli materi. masing-masing validator akan memberikan saran dan komentar yang membangun, sehingga media pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila telah dinyatakan layak oleh validator dan siap untuk diuji cobakan.



Gambar 1 Media sebelum divalidasi

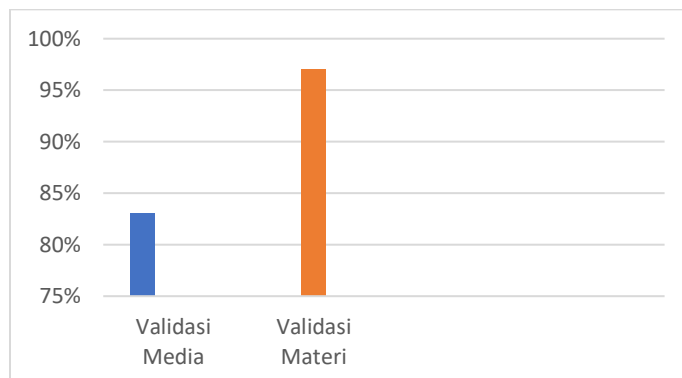


Gambar 2 Media setelah divalidasi

Sebelum divalidasi menyatakan bahwa media pembelajaran memerlukan beberapa perbaikan yaitu *board game* dilapisi seng aluminium agar magnet dapat menempel pada papan *board game*, papan *board game* diberi pengait agar bisa digantung di depan kelas sehingga seluruh siswa terlihat, pion permainan harus terbuat dari magnet. Pada kepraktisan didapatkan dari angket respon siswa dan guru. Dalam hal ini peneliti membuat angket pertanyaan yang akan diisi oleh seluruh siswa dalam kelas dan guru. Angket respon tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah praktis dalam kegunaan dan manfaatnya. Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan siswa dalam

mengerjakan soal evaluasi. Ketuntasan tersebut berdasarkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Apabila siswa memperoleh nilai di atas KKM maka siswa tersebut dinyatakan tuntas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi dan media masing-masing memperoleh nilai yang berbeda. Pada validasi ahli materi memperoleh skor 58 dengan presentase kevalidan 97%. Sedangkan pada validasi ahli media mendapatkan skor 50 dengan presentase kevalidan 83%. Untuk menghitung skor akhir maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{n1 + n2}{n} = \dots$$

$$NA = \frac{97 + 83}{2} = \frac{180}{2} = 90 \%$$

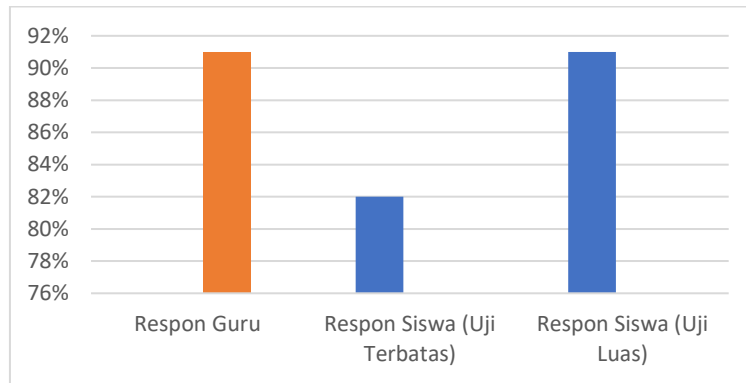
Keterangan :

- NA = Skor akhir kevalidan
- n1 = Jumlah nilai dari ahli materi
- n2 = Jumlah nilai dari ahli media
- n = Jumlah nilai

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

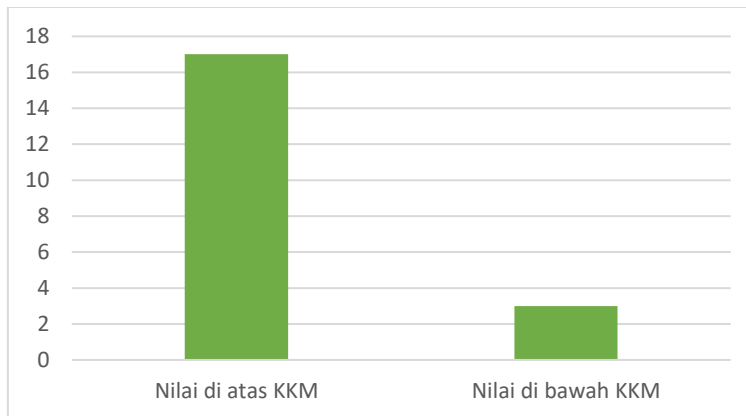
No.	Kriteria	Tingkat Validasi
1.	81,00 – 100,00%	Sangat Valid
2.	61,00% - 80,00%	Valid
3.	41,00% - 60,00%	Kurang Valid
4.	21,00% - 40,00%	Tidak Valid
5.	00,00 % - 20%	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media memperoleh jumlah akhir dengan presentase 90% berada pada rentang 81,00 – 100,00%, dengan kategori kevalidan yaitu “sangat valid” dan dapat digunakan untuk pembelajaran.



Gambar 4. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon siswa memperoleh presentase yang berbeda. Pada angket respon guru mendapatkan 91%. Sedangkan pada angket respon siswa memperoleh 82% pada uji terbatas dan 91% pada uji skala luas serta dapat dikategorikan “sangat praktis” dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 5. Hasil Perolehan Nilai Siswa

Setelah menggunakan media pembelajaran *board game* aksara Jawa dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan belajar yaitu sebanyak 17 siswa dengan rentang nilai 75 sampai 95 dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan dengan rentang nilai 60 sampai 65. Siswa yang belum mencapai ketuntasan dikarenakan kurangnya minat siswa dalam mengerjakan soal, siswa kurang konsentrasi dan teliti dalam mengerjakan soal. Ketuntasan menjadikan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai acuan yaitu dengan nilai 70. Dari keseluruhan jumlah nilai siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 82.

Media ini di desain seperti permainan ular tangga yang berjumlah 40 lingkaran sebagai tempat pion bermain. Lingkaran tersebut memiliki 5 jenis warna yang berbeda-beda. Media ini di cetak menggunakan kertas stiker dengan ukuran 50x70 cm. Kertas stiker tersebut ditempel di atas lembaran seng aluminium, lalu sisi aluminium yang masih kosong di rekatkan dengan papan menggunakan paku. Seng aluminium tersebut berfungsi agar pion

magnet permainan bisa menempel ke papan saat *board game* digantung di depan kelas. Canva. Kartu ini berukuran 9x6 cm dengan jenis kertas Art Paper. Kartu ini terdiri dari kartu tulis dan kartu baca, kartu gambar. Selain itu warna pada setiap golongan kartu juga berbeda-beda sesuai dengan warna lingkaran pada *board game*. Berikut adalah jenis warna kartu *board game*. Warna abu sebagai kartu gambar, Warna ungu sebagai kartu tulis, Warna peach dan hijau sebagai kartu baca, Warna kuning sebagai kartu gambar. Dadu permainan terbuat dari bahan plastik dengan ukuran 50 x 50 x 50 mm. Pion permainan menggunakan pin magnet, agar dapat menempel pada media pembelajaran board game yang telah dilapisi oleh seng aluminium.



Gambar 6 Media Board Game



Gambar 7 Kartu Board Game



Gambar 8. Dadu



Gambar 9. Pion Bermain

Adapun keunggulan dari media pembelajaran *board game* yaitu (1) Media di desain semenarik mungkin, (2) Pion permainan dapat menempel pada papan *board game*, (3) Mempermudah siswa untuk memahami, menghafal, dan membaca aksara Jawa, (4) Meningkatkan keefektifan siswa, (5) Dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya, (6) Dilengkapi dengan cara bermain media pembelajaran, (7) Dapat meningkatkan semangat siswa. Sedangkan kelemahan media pembelajaran *board game* yaitu (1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan, (2) siswa yang terlalu asyik bermain akan membuat kelas menjadi gaduh, (3) cara bermain harus ditulis atau dijelaskan dengan jelas dan

mudah dipahami oleh siswa. Faktor pendukung dalam mengembangkan media pembelajaran adalah Siswa akan lebih semangat dan tertarik apabila dalam pembelajaran dikelas menggunakan media pembelajaran. Sedangkan faktor penghambat mengembangkan media pembelajaran sebagai berikut. 1) siswa akan jenuh pada saat menunggu giliran bermain, 2) membutuhkan waktu lama untuk bermain, 3) suasana kelas menjadi gaduh apabila siswa terlalu bersemangat untuk bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang media pembelajaran *board game* aksara Jawa di SDN 2 Bandung Prambon menunjukkan bahwa hasil dari observasi dan penyebaran angket need assessment kepada siswa, siswa kelas III SDN 2 Bandung membutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung materi aksara Jawa. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran *board game* aksara Jawa. Dalam proses mengembangkan media harus melalui proses tahap validasi ahli media dan ahli materi. Dari kedua validasi ahli memperoleh hasil akhir 90% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Angket respon guru memperoleh 91% dan respon siswa memperoleh 91%. Media pembelajaran *board game* dapat dikatakan efektif apabila siswa memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran *board game* aksara Jawa valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta media *board game* juga dapat mendukung pembelajaran aksara Jawa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fatria, F. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran *Google Drive* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 142.
- Isran, R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, 91-96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Sanaky, & Hujair, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanaky, & Hujair, A. (2014). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif: Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Yohanis, D. K. (2013). Karya Media Cetak "Majalah Civitas". *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin*, 32-35.