

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD*
GAME AKSARA JAWA KELAS III SDN 2 BANDUNG
PRAMBON**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Prodi PGSD FKIP UNIVERSITAS NUSANTARA
PGRI Kediri



Disusun Oleh :

DEVIYANTI WIDYANINGRUM

19.1.01.10.0155

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi Oleh :

DEVIYANTI WIDYANINGRUM

NPM : 19.1.01.10.0155

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD*
GAME AKSARA JAWA KELAS III SDN 2 BANDUNG
PRAMBON**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Prodi PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 16 Januari 2024

Pembimbing I,



ERWIN PUTERA PERMANA, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Pembimbing II,



ITA KURNIA, M.Pd.
NIDN. 0701128306

Skripsi Oleh :

DEVIYANTI WIDYANINGRUM

NPM : 19.1.01.10.0155

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME AKSARA JAWA
KELAS III SDN 2 BANDUNG PRAMBON**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian / sidang skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal : 16 Januari 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|------------------|----------------------------------|
| 1. Ketua Penguji | : Erwin Putera Permana, M.Pd. |
| 2. Penguji 1 | : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. |
| 3. Penguji 2 | : Ita Kurnia, M.Pd. |



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo. M.Pd.
NIDN: 0024086901
KEDIRI

ii

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Deviyanti Widyaningrum
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Nganjuk, 15 Juni 2001
NPM : 19.1.01.10.0155
Fak/Prodi : FKIP / S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,
Yang Menyatakan,



DEVIYANTI WIDYANINGRUM
NPM : 19.1.01.10.0155

MOTTO

Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan.

(Maudy Ayunda)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang

sangat berarti di dalam kehidupan saya, teruntuk :

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Terima kasih untuk orang tua ku Bapak Parji dan Ibuku tercinta Alm. Dewi Sulastri yang selalu membimbing, mendoakan dan mendukung dalam setiap langkah yang akan dilalui. Terima kasih banyak atas semua yang telah diberikan.
3. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. yang telah membimbing skripsi berupa saran dan perbaikan sehingga penulisan skripsi menjadi lebih baik.
4. Ibu Ita Kunia, M.Pd. yang telah membimbing skripsi berupa saran dan perbaikan sehingga penulisan skripsi menjadi lebih baik.
5. Terima kasih untuk teman-teman yang selama ini saling memberi semangat satu sama lain dan saling mendoakan.

ABSTRAK

Deviyanti Widyaningrum : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Board Game*, Aksara Jawa.

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 PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenaan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* AKSARA JAWA KELAS III SDN 2 BANDUNG PRAMBON" ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus- tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo. M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku dosen pembimbing I;
5. Ita Kurnia, M.Pd., selaku dosen pembimbing II;
6. Rian Damariswara, M.Pd., selaku validator ahli materi;
7. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli media.
8. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri Khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
9. Kepala sekolah dan guru SDN 2 Bandung Prambon yang sudah membantu ketika melakukan penelitian di SDN 2 Bandung Prambon
10. Siswa siswi kelas III SDN 2 Bandung Prambon yang ikut berpartisipasi dalam penelitian.

11. Teman-teman; dan
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 16 Januari 2024

DEVIYANTI WIDYANINGRUM
NPM : 19.1.01.10.0155

DAFTAR ISI

MOTTO.....	iv
HALAMAN	
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB	I
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Manfaat Pengembangan.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media.....	9
2. Pengertian Pembelajaran.....	9
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
4. Jenis Media Pembelajaran.....	11
5. Jenis Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	12
6. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
7. Karakteristik Media Pembelajaran	14
8. Karakteristik Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	17
9. Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Aksara Jawa	18
10. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	19
11. Karakteristik Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	20
B. Bahasa Jawa.....	25
1. Aksara Jawa.....	26

2. Pembelajaran Bahasa Jawa.....	30
C. Kajian Penelitian Terdahulu.....	31
D. Persamaan Dan Perbedaan Penelitian.....	33
E. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III.....	37
A. Metode Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan.....	38
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	40
D. Uji Coba Model/Produk.....	40
1. Desain Uji Coba.....	41
2. Subjek Uji Coba.....	41
E. Validasi Produk.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
1. Aspek Penilaian Ahli Materi.....	43
2. Aspek Penilaian Ahli Media.....	44
3. Angket Guru Kelas III.....	45
4. Angket Siswa.....	46
5. Keefektifan Media Pembelajaran.....	47
H. Instrumen Analisis Data.....	49
BAB IV.....	55
BAB V.....	77
DAFTAR RUJUKAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	43
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Ahli Media.....	44
Tabel 3.3 Skala Linkret.....	45
Tabel 3.4 Aspek Penilaian Guru Kelas III.....	45
Tabel 3.5 Aspek Kepraktisan Siswa.....	47
Tabel 3.6 Bentuk Tes.....	48
Tabel 3.7 Tabel Presentase Validasi Produk Penelitian Dan Pengembangan.....	50
Tabel 3.8 Tabel Kriteria Penilaian Guru Kelas III.....	51
Tabel 3.9 Tabel Kriteria Penilaian Siswa Kelas III.....	51
Tabel 3.10 Kategori Keefektifan Siswa.....	52
Tabel 3.11 Keefektifan Siswa.....	52
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi.....	57
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Media.....	62
Tabel 4.3 Angket Respon Guru.....	65
Tabel 4.4 Angket Respon Siswa.....	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Luas.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aksara Jawa Legena.....	26
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 4.1 Desain Awal Media Pembelajaran.....	56
Gambar 4.2 Desain Awal Kartu Board Game.....	56
Gambar 4.3 Komentar Validasi Ahli Materi.....	59
Gambar 4.4 Indikator.....	59
Gambar 4.5 Indikator.....	59
Gambar 4.6 LKPD.....	60
Gambar 4.7 LKPD.....	60
Gambar 4.8 Materi Pembelajaran.....	60
Gambar 4.9 Materi Pembelajaran.....	60
Gambar 4.10 Cara Bermain.....	61
Gambar 4.11 Cara Bermain.....	61
Gambar 4.12 Komentar Sebelum Divalidasi.....	63
Gambar 4.13 Komentar Sesudah Divalidasi.....	63
Gambar 4.14 Media Sebelum Divalidasi.....	64
Gambar 4.15 Media Sesudah Divalidasi.....	64
Gambar 4.16 Kartu Board Game.....	64
Gambar 4.17 Board Game Aksara Jawa.....	73
Gambar 4.18 Kartu Board Game.....	73
Gambar 4.19 Pion Permainan.....	74
Gambar 4.20 Dadu Permainan.....	74
Gambar 4.21 Tata Cara Permainan.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Pengesahan Judul
- Lampiran 2 Lembar Angket Validasi Materi
- Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Media
- Lampiran 4 Silabus
- Lampiran 5 RPP
- Lampiran 6 Bahan Ajar
- Lampiran 7 Soal Evaluasi
- Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 Angket Respon Guru
- Lampiran 10 Angket Respon Siswa
- Lampiran 11 Surat Pengantar/Ijin Penelitian
- Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 13 Lembar Berita Acara Skripsi
- Lampiran 14 Lembar Cek Plagiasi
- Lampiran 15 Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Board Game* Aksara Jawa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah sistem simbol suara yang digunakan seseorang untuk berkolaborasi, berinteraksi, dan mengidentifikasi. Oleh karena itu bahasa dapat juga disebut sebagai salah satu sistem komunikasi manusia. Bahasa juga merupakan kumpulan kata, di mana setiap kata memilikimakna abstrak dan hubungan dengan konsep. Pemakaian bahasa umumnya didasari dengan seperangkat aturan sehingga kata yang diucapkan atau tulisan mengikuti aturan tertentu. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, dan bahasa tidak hanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari seseorang, tetapi juga untuk melakukan segala aktivitas kehidupan manusia baik dalam suasana formal maupun informal. Selain dalam kehidupan, bahasa juga memegang peranan penting dalam kebudayaan suatu daerah tertentu. 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.

Masyarakat Indonesia yang berada di Pulau Jawa, terutama masyarakat di daerah Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi sehari-hari dan kemudian berkembang dengan tutur berbicara yang khas. 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.

Ada tiga tingkatan dalam menggunakan bahasa Jawa yaitu *krama alus, madya, dan ngoko*. Masing-masing tingkatan ada penggunaan sesuai dengan usia dari yang lebih tua, sesama usia, dan yang lebih muda. 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.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 79 Tahun 2014 mengenai muatan lokal kurikulum 2013 pasal 1 ayat 1 dan 2 sebagaimana dikutip dari Juniardi (2023), muatan lokal (mulok) adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. 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 pengalaman peneliti di kelas III beberapa siswa beranggapan bahwa bahasa Jawa adalah pelajaran yang sulit terutama pada materi aksara Jawa. Hal tersebut menjadi permasalahan diri masing-masing siswa yang menyatakan bahwa aksara Jawa itu sulit. Aksara Jawa juga menjadi salah satu peninggalan yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Aksara Jawa disebut juga dengan nama aksara Legena. Aksara Legena merupakan aksara Jawa pokok yang jumlahnya 20 buah (Hadiwiradarsono, 2010).

Aksara Jawa adalah aksara turunan dari aksara Brahmi yang berasal dari India. Aksara Jawa sendiri merupakan turunan dari aksara kawi. Penggunaan aksara ini sudah digunakan sejak masa kerajaan Mataram pada abad ke-17, namun bentuk tulisannya baru ditemukan pada abad ke-19 (Arismadhani, 2013). Banyak generasi muda saat ini yang hanya sekedar mengetahui dan tidak mengenal aksara Jawa. generasi saat ini hanya mengetahui aksara Jawa tapi mereka tidak bisa membaca dan menuliskan lafal aksara Jawa (www.okezone.com, 2016).

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. Hal ini ditunjukkan berdasarkan data bahwa dari 28 siswa, sebanyak 7 siswa yang mampu membaca aksara Jawa, sedangkan 21 siswa merasa kesulitan untuk membaca aksara Jawa yang disebabkan oleh bentuk dan tulisan aksara Jawa yang memiliki kemiripan. Hanya ada sedikit perbedaan antara aksara satu dengan yang lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran aksara Jawa diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka untuk mempelajari materi aksara Jawa.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan keinginan belajar, menyajikan materi dengan menarik, dan memudahkan siswa memahami materi. Fungsi dari penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar akan menjadi efektif apabila media tersebut tepat guna. Penggunaan media berbasis permainan dalam 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.

Melihat permasalahan yang terjadi pada siswa maka hal ini harus segera mendapatkan solusi untuk pembelajaran aksara Jawa. Oleh sebab itu peneliti memilih permainan *board game* sebagai media pembelajaran aksara Jawa, karena permainan ini juga memiliki unsur edukasi sehingga siswa merasa senang dan sangat antusias sekali pada saat pembelajaran dimulai hal tersebut berdasarkan pada hasil instrumen kebutuhan siswa. Di samping itu media *board game* juga menjadi media atau alat yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung yang berguna untuk membuat siswa fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, *board game* dapat membuat siswa lebih aktif dalam memperoleh pengalaman baru ketika pembelajaran berlangsung.

Board game mengharuskan siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan siswa lainnya (Ratih dan Ningsih, 2017). Media pembelajaran *Board game* juga telah digunakan pada penelitian terdahulu yaitu Wahyu Candra Dwi Safitri pada tahun 2020 tentang Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Board Game* hasilnya baik dan layak digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bertujuan mengembangkan media pembelajaran *board game* aksara Jawa guna untuk mengatasi kesulitan menghafalkan aksara Jawa sehingga siswa tidak beranggapan bahwa aksara Jawa itu adalah materi yang sulit. Selain itu di SDN 2 Bandung Prambon penggunaan media ini belum pernah diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa, dan akan

diterapkan pada kelas III SDN 2 Bandung Prambon. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon".

B. Identifikasi Masalah

1. Belum tersedianya media pembelajaran aksara Jawa sehingga siswa belum mampu memahami materi dengan baik.
2. Siswa menganggap materi aksara Jawa sangat sulit.
3. Banyak siswa yang kesulitan menghafalkan aksara Jawa.
4. Dari 28 siswa yang mampu membaca aksara Jawa hanya berjumlah 7 siswa sedangkan 21 siswa lainnya merasa kesulitan membaca aksara Jawa.

C. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *board game* aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas III SDN 2 Bandung Prambon?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *board game* aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas III SDN 2 Bandung Prambon?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *board game* aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas III SDN 2 Bandung Prambon?

D. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat dibuat tujuan pengembanganyaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *board game* aksara Jawapada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas III SDN 2 Bandung Prambon.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *board game* aksara Jawapada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas III SDN 2 Bandung Prambon.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *board game* aksara Jawapada mata pelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas III SDN 2 Bandung Prambon.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa, sehingga pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar pada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran aksara Jawa siswa akan mendapatkan pengetahuan yang menarik mengenai aksara Jawa dan mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dan memberikan bekal sebagai calon guru agar siap melaksanakan tugas di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- (2016). Dipetik Februari 2023, Dari Okezone.Com: <https://News.Okezone.Com/Read/2016/09/09/510/1485245/Aksara-Jawa-Yang-Kini-Tertelan-Zaman>
- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 154-164.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Arismadhani, A. (2013). Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android. *Jurnal Teknik Pomtis*.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). Diambil Kembali Dari Association Of Education And Communication Technology (Aect) Amerika.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Garfindo Persada.
- Awalin, F. R. (2017). Aksara Jawa Sebagai Filosofi Dalam Memahami Konsep Ketuhanan. *Jurnal Kontemplasi*, 289-308.
- Dewianti. (2012). Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama Pada Kalangan Generasi Muda : Studi Kasus Di Desa Randengan.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlitasari, N. D., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Unesa*, 1-12.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran . *Lingkar Widyaishwara*, 104-117.
- Fatria, F. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 142.
- Hadiwirodarsono. (2010). *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma
- Indonesia, G. (2019). Diambil Kembali Dari <https://Www.Gamelab.Id/News/72-Tips-Mulai-Merancang-Boardgame>
- Istianto, T. (2013). Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam Di Rumah . *Dkv Adiwarna*
- Juniardi, W. (2023, Januari 11). <https://Www.Quipper.Com/Idguru/Mulok-Kurikulum-Merdeka/>.
- Karunia. (2017). Desain Board Game Untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun Keatas Tentang Investasi Sejak Dini . Diambil Kembali Dari <https://Repository.Its.Ac.Id/48443/>
- Kemp, & Dayton. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Kemp, & Dayton. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.

- Kurniasari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Board Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Sma Kelas X. *Wapfi (Wahana Pendidikan)*.
- Lefudin. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Makmum , M. (2014). *Aksara Jawa Legena*. Diambil Kembali Dari <https://Ciparimakmunculacap.Blogspot.Com/2014/03/Aksara-Jawa-Legen.html>
- Maulana, A. (2013). *Kawruh Basa Jawa Pepak*. Surabaya: Nindya Pustaka.
- Mike, S. (2010). *Sejarah Board Game Dan Psikologi Permainan Board Game*. Diambil Kembali Dari <https://M.Tnol.Co.Ic/Games-Jackmilyader.Boardgamehistory.html>.
- Nugroho, S. A., & Wulandari, R. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia (Studi Kasus Sd Mardi Rahayu 01 Ungaran). [Http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Pixel](http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Pixel).
- Pratama, A. A., & Madyono, S. (2021). Pengembangan Media Booklet Materi Aksara Jawa Dengan Penguatan Gemar Membaca Kelas Iv Sdn Srengat 1 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pembelajaran Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan*.
- Ratih, F. T., & Ningsih, N. A. (2017). Using A Board Game "Snake And Lader" To Teach Speaking Descriptive Text At The Eight Grade Students Of Smpn 2 Wungu. *Journal Of English Literature Languange And Education*, 5.
- Rohmadi, & Lili. (2011). *Kajian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jawa*. Surakarta: Pelangi Press.
- Safangati, N. U. (2014). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menggunakan Bahasa Jawa Krama Inggil Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Wirasaba. *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Safutri, W. D. (2020). Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*.
- Sanaky, H. A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safitria Insania Press.
- Sanjaya. (2011). *Metodologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Setyanugrah, F., & Setyadi. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni Its* .
- Sofi, M. A. (2012). *Sinai Aksara Jawa Untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Suardi, M. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Suparlan. (2020). Peran Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*.
- Syaodih, N. (2015). *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Traicheva. (2011). Pembelajaran Berbasis Permainan. *Athena, Yunani*, 57-66.

- Wibowo, P. A. (2018). *Cerminan Penguatan Kearifan Bahasa Jawa Dalam Karya-Karya Sastra Ki Padmasusastra*. Semarang: Seminar Nasional Bahasa, Sastra Daerah Dan Pembelajaran (Sn-Bsdp).
- Yohanis, D. K. (2013). Karya Media Cetak "(Majalah Civitas)". *Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanudin*, 32-35.