

PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks.
Hal : NaskahSkripsi

Yth.
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi audara:

Nama : DIA AYU LESTARI
NIM : 201955012600311
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
JudulSkripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME*
EDUCATION CARAKA (CARA ASIK BELAJAR
AKSARA JAWA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS
SISWA KELAS V SDN MOJOAGUNG
KECAMATAN SOKO KABUPATEN TUBAN

Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqosah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, 5 Agustus 2023

Pembimbing I


Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd
NIDN: 07220795501

Pembimbing II


Firda Zakiyatur Kofi'ah, M.Pd
NIDN: 2106089303



Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd.I
NIDN: 2019058801

PENGESAHAN





Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : DIA AYU LESTARI
NIM : 201955012600311
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME EDUCATION CARAKA* (CARA ASIK BELAJAR AKSARA JAWA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS V SDN MOJOAGUNG KECAMATAN SOKO KABUPATEN TUBAN

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada :

Hari, tanggal : 18 Agustus 2023
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

- | | | Tanda Tangan |
|----------------------|-----------------------------------|---|
| 1. Ketua Sidang | : Dr. Nurul Huda M.H.I. | () |
| 2. Sekretaris Sidang | : Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd. | () |
| 3. Penguji I | : M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I. | () |
| 4. Penguji II | : Firda Zakiyatur Rofi'ah, M.Pd. | () |

Bojonegoro, 18 Agustus 2023

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan
Giri


(Dr. M. Ahmad Manshur, MA)
UNUGIRI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : DIA AYU LESTARI

NIM : 201955012600311

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME EDUCATION CARAKA* (CARA ASIK BELAJAR AKSARA JAWA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS V SDN MOJOAGUNG KECAMATAN SOKO KABUPATEN TUBAN

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 8 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,


Dia Ayu Lestari

MOTTO

Kelemahan terbesar kita adalah bersandar pada kepasrahan. Jalan yang paling jelas menuju kesuksesan adalah selalu mencoba , setidaknya satu kali lagi.

~ Thomas A. Edison~

Akan ada satu masa dalam hidup seseorang merasakan satu persoalan, yang seakan-akan beban berat dipikul sampai merasa kesulitan dari ujung kepala sampai ujung kaki. Siapapun itu, kalo ada yang merasakan itu yakinlah kata Allah pada saat itu Allah sedang mengangkat derajatnya dan meningkatkan kualitas hidupnya untuk mencapai sesuatu istimewa yang belum pernah diraih.

Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti kau ceritakan.

~Boy Chandra~

Ingat janji Allah bahwa “setelah kesulitan pasti ada kemudahan” (Q.S Al-Insyirah Ayat 5-6) Allah tak pernah ingkar pada janjinya.

“Setetes keringat orang tuaku, seribu langkahku untuk maju”

Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tau hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan, tidak ada kemudahan tanpa doa.

~Ridwan Kamil~

PERSEMBAHAN

Dengan ini saya mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang hebat yang menjadi penyemangat, serta menjadi alasan saya kuat sehingga bisa bertahan sampai dengan titik ini:

1. Kedua orangtua saya tercinta (Bapak Lasiman dan Ibu Munasri) yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan ayah dan ibu saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi. Ayah dan ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya, ilove you more more.
2. Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing saya, Ibu Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd. dan Ibu Firda Zakiyatur Rofi'ah, M.Pd. yang telah meluangkan banyak waktu dan senantiasa sabar dalam membimbing serta memberikan arahan dalam pembuatan skripsi saya hingga selesai.
3. Kepada pemilik NIM 201955012600310 terimakasih telah banyak membantu, saya persembahkan karya kecil ini untukmu.
4. Kepada keluarga besar saya terimakasih telah mendukung dan mendoakan.
5. Bapak bapak/ibu guru SDN Mojoagung yang telah memberikan tempat dan asumsi untuk pembuatan skripsi ini.
6. Teman-teman angkatan 2019 serta seluruh pihak – pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME EDUCATION CARAKA* (CARA ASIK BELAJAR AKSARA JAWA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA JAWA SISWA KELAS V SDN MOJOAGUNG KECAMATAN SOKO KABUPATEN TUBAN

Lestari Dia Ayu, Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd., Firda Zakiyatur Rofi'ah, M.Pd

Pembelajaran Bahasa Jawa seringkali mendapat respon negatif siswa. Terlebih dalam materi Aksara Jawa siswa sering kali mengalami kesulitan dan enggan belajar Aksara Jawa. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat memberikan suasana positif dalam belajar Aksara Jawa. Maka dikembangkanlah media *Board Game Education Caraka* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Board Game Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara jawa, Menjelaskan efektifitas media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara jawa

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap , yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, angket, tes, dokumentasi dan prosedur validasi oleh beberapa ahli bidang media, materi dan bahasa. Teknik analisis data kualitatif menggunakan teori dari Miles dan Huberman yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkan data dan data kuantitatif menggunakan *N-Gain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan validasi oleh beberapa penelitian dan telah memenuhi kriteria validitas media dengan presentase 92% (Sangat layak), validasi materi 66% (cukup layak), dan validasi bahasa 84% (sangat layak). Tingkat kemenarikan media diperoleh dari hasil angket respon siswa sebesar 86% (sangat layak). Media pembelajaran juga dikatakan efektif berdasarkan rata-rata hasil pretest-posttest serta uji *N- gain score* kelompok besar dengan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,70 (cukup efektif) dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa menggunakan *Media Board Game Education Caraka*.

Kata Kunci: Aksara Jawa,, Kemampuan Membaca dan Menulis, *Media Board Game*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MEDIA BOARD GAME EDUCATION CARAKA (A FUN WAY TO LEARN JAVANESE SCRIPT) TO IMPROVE THE READING AND WRITING SKILLS OF FIFTH GRADE STUDENTS AT SDN MOJOAGUNG SOKO DICTRICT TUBAN REGENCY

Lestari Dia Ayu, Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd., Firda Zakiyatur Rofi'ah, M.Pd

Javanese language learning often gets a negative response from students. Especially in Javanese script material, students often have difficulties and are reluctant to learn Javanese script. Therefore, media is needed that can provide a positive atmosphere in learning Javanese script. So developed the Caraka Education Board Game media (How Fun to Learn Javanese Script) to improve the ability to read and write Javanese script. This study aims to describe the process of developing Board Game Education CARAKA (Cara Asik Belajar Aksara Javanese) media in improving the ability to read and write Javanese script, Explain the effectiveness of Board Games Education CARAKA (Cara Asik Belajar Aksara Javanese) media in improving the ability to read and write Javanese script.

This research uses Research and Development (R&D) research methods with the ADDIE development model. This development model consists of five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques are obtained from the results of interviews, observations, questionnaires, tests and documentation. Qualitative data analysis techniques use theories from Miles and Huberman, namely reducing data, presenting data, and inferring quantitative data and data using N-Gain.

The results of this study can be accepted in elementary schools after going through validation procedures by several experts in the fields of media, material and language. The response of teachers and students gets a good response with acceptable conclusions and can be a medium for supporting learning. Validation by several studies and has met the criteria of media validity with a percentage of 92% (Very feasible), material validation 66% (quite feasible), and language validation 84% (very feasible). The level of media interest was obtained from the results of the student response questionnaire of 86% (very feasible). Learning media is also said to be effective based on the average pretest-posttest results and the N-gain score test of large groups by showing an average score of 0.70 (quite

effective) in improving the ability to read and write Javanese script using Media Board Game Education Caraka.

Keywords: Javanese Script, Reading and Writing Skills, Media Board Game

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan pada Allah Swt, berkat taufiq dan hidayah-Nya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikan-Nya yaitu sebagai *khalifah fil ardl*. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media *Board Game Education Caraka* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas V SDN Mojoagung Kecamatan Soko Kabupaten Tuban” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak M. Romadlon Habibullah, M.Pd., Kaprodi Prodi PGMI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
4. Ibu Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd., dan Ibu Firda Zakiyatur Rofi’ah, M.Pd, selaku pembimbing skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapakdan Ibu Guru SDN Mojoagung yang telah memberikan kesempatan, tempat dan waktu dalam menjalankan proses penelitian.
7. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 25 Juli 2023

Penulis



(Dia Ayu Lestari)



PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	Đ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	“ain	“	Koma Terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	“	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye



UNUGIRI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Ruang Lngkup Penelitian	12
F. Orisinilitas Penelitian	13
G. Spesifikasi Media	15
H. Definis Operasional	16

I. Sistematika Pembahasan	17
---------------------------------	----

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media	
1. Definisi Pengembangan Media Pembelajaran	19
2. Karakteristik Pemilihan Media.....	21
3. Keunggulan Pengembangan Media	22
4. Cara Pengembangan Media	23
B. <i>Board Game Education</i> CARAKA (cara asik belajar aksara jawa)	
1. Definisi Media <i>Board Game</i>	26
2. Kelebihan Media <i>Board Game</i>	29
3. Kelemahan Media <i>Board Game</i>	30
4. Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Board Game Education</i> CARAKA.....	30
5. Cara Penggunaan Media <i>Board Game Education</i> CARAKA	31
C. Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa	
1. Definisi Kemampuan Membaca dan Menulis	32
2. Cara Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis	38
3. Materi Aksara Jawa di Sekolah Dasar	39
D. Kerangka Berpikir	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	49
B. Model Penelitian dan Pengembangan	51
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	51

D. Uji Coba Produk	54
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
G. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Hasil Penelitian	
1. Prosedur Pengembangan	81
2. Validasi Dan Analisis	112
B. Pembahasan.....	124
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN.....	129
BIODATA PENELITI.....	146

UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 2.1 KD dan Indikator Materi Aksara Jawa	41
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir	48
Tabel 3.1 Tahap Penelitian dan Pengembangan	51
Tabel 3.2 Lembar Wawancara	58
Tabel 3.3 Lembar Observasi	60
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa	62
Tabel 3.5 Lembar Validasi Ahli Materi	63
Tabel 3.6 Lembar Validasi Ahli Media	64
Tabel 3.7 Lembar Validasi Ahli Bahasa	65
Tabel 3.8 Teknik Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman	68
Tabel 3.9 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Ahli Media	71
Tabel 3.10 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Ahli Materi.....	72
Tabel 3.11 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Ahli Bahasa	74
Tabel 3.12 Kategori Skor dalam Skala Likert	75
Tabel 3.13 Kategori Efektivitas N-Gain	79
Tabel 4.1 Alat dan Bahan Media <i>Board Game Education</i> Caraka	81
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	89
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Validator Ahli Media	90
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama	91
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua	92
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi	93

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Pertama	94
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa Kedua	95
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Validator Ahli Bahasa	97
Tabel 4.10 Revisi Produk.....	98
Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa	100
Tabel 4.12 Hasil <i>Pre-test</i> Uji Coba Kelompok Kecil	105
Tabel 4.13 Hasil <i>Post-test</i> Uji Coba Kelompok Kecil.....	106
Tabel 4.14 Hasil <i>Pre-test</i> Uji Coba Kelompok Besar.....	107
Tabel 4.15 Hasil <i>Post-test</i> Uji Coba Kelompok Besar	109
Tabel 4.16 Hasil Validitas	112
Tabel 4.17 Hasil Reliabilitas	113
Tabel 4.18 Hasil Uji Coba N-gain Score Kelompok Besar	114



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aksara Caraka	43
Gambar 2.2 Sandhangan Swara	44
Gambar 2.3 Sandhangan Panyigeg Wanda	45
Gambar 2.4 Sandhangan Mandaswara.....	46
Gambar 2.5 Aksara Pasangan.....	47
Gambar 3.1 <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test One Group Design</i>	54
Gambar 4.1 Triplek.....	83
Gambar 4.2 Triplek Yang Sudah Diplamir	83
Gambar 4.3 Pegangan Pintu.....	83
Gambar 4.4 Cat Kayu Yang Sudah Halus.....	84
Gambar 4.5 Kayu Dikeringkan.....	84
Gambar 4.6 Desain Gambar	85
Gambar 4.7 Pion.....	85
Gambar 4.8 Dadu.....	86
Gambar 4.9 Uang Mainan	86
Gambar 4.10 Kartu Sewa Rumah	87
Gambar 4.11 Rumah Penduduk.....	87
Gambar 4.12 Kartu Kesempatan Dan Dana Umum	87
Gambar 4.13 Tampilan Media Dilapisi Plastik Tebal	88
Gambar 4.14 Rata-Rata <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Bukti Penelitian

Lampiran 2 Hasil Produk

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Pertama

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Kedua

Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa

Lampiran 9 Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi

Lampiran 10 Dokumentasi



UNUGIRI