

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Huruf Jawa merupakan aset peninggalan budaya daerah yang turut menjadi warisan budaya nasional. Keberadaan huruf jawa perlu dilestarikan oleh generasi penerus bangsa sebagai wujud nasionalisme terhadap budaya daerah khususnya dipulau jawa. Namun, pada kenyataannya di era globalisasi saat ini, keberadaan huruf jawa atau Aksara Jawa semakin terkikis. Hal ini karena penggunaan huruf jawa sangat jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai pelaksanaan kegiatan pendidikan, upaya untuk mempertahankan budaya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 (1) kurikulum pendidikan dasar dan menengah harus mengandung mata pelajaran muatan lokal (mulok). Muatan lokal (mulok) adalah materi pembelajaran dalam satuan pendidikan yang memuat pembelajaran tentang keunikan yang dimiliki oleh potensi lokal yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman siswa tentang potensi daerah yang ditempatinya serta sebagai sarana membentuk wawasan, moral, dan spiritual.¹ Oleh karena itu pendidikan pada setiap daerah di Indonesia harus memiliki mulok yang diseimbangkan dengan daerah masing-masing.

¹ Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib Di Sekolah/Madrasah Bab 1 Pasal 1 Ayat (8), hal 3

Manurut Permendiknas No.22 Tahun 2006, mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal.² Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah program pembelajaran bahasa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Bahasa Jawa serta sebagai media transfer nilai-nilai budaya jawa kepada masyarakat. Salah satu mata pelajaran dari materi pelajaran Bahasa Jawa yaitu Aksara Jawa dengan kompetensi dasar membaca dan menulis.

Aksara Jawa merupakan salah satu sistem aksara traditional yang muncul dan berkembang di pulau Jawa yang digunakan secara umum untuk berbahasa jawa dalam bentuk tulisan. Aksara Jawa termasuk jenis abugida (alfasilabis) dengan karakter-karakter aksara yang mewakili satu suku kata dengan notasi vocal (biasanya vocal “a”) yang melekat pada setiap karakter dasar. Penulisan Aksara Jawa secara alphabet latin menggunakan satu atau dua huruf konsonan dan huruf vocal “a”.

Aksara Jawa juga mengenal *sandhangan* yang merupakan karakter sejenis aksara yang tidak dapat berdiri sendiri dan berfungsi sebagai tanda yang selalu digunakan bersama dengan aksara *nglegena*. Kendala utama yang sering dihadapi siswa adalah sulit menghafal karakter-karakter Aksara Jawa beserta *pasangan* dan *sandhangan*. Akibatnya siswa menjadi kurang cakap dalam menyusun Aksara Jawa menjadi kata atau kalimat.

Menurut Widodo & Hanifah menyebutkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca bacaan beraksara jawa menjadi salah satu indikator

² Rohmadi, *Kajian Bahasa, Sastra Dan Budaya Jawa* (Surakarta: Pelangi Press, 2011).

keberhasilan pembelajaran Bahasa Jawa. Sama halnya dengan membaca pada umumnya, membaca Aksara Jawa merupakan proses menerjemahkan simbol-simbol (tulisan) menjadi bunyi-bunyi yang bermakna.³ Maka dari itu siswa harus dapat menguasai keterampilan membaca bacaan beraksara Jawa. Syarat agar siswa dapat terampil membaca bacaan beraksara Jawa yaitu siswa harus mengenal Aksara Jawa dan memahami cara membacanya. Membaca Aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar menjadi kompetensi yang sulit dicapai oleh kebanyakan peserta didik di berbagai sekolah.

Pada pembelajaran menulis Bahasa Jawa yaitu berupa menulis huruf Aksara Jawa. aksara (carakan) terdiri dari 20 aksara pokok dimulai dari (*ha*) sampai (*nga*). Selain Aksara Jawa, dalam kaidah penulisan Aksara Jawa terdapat pula *sandhangan* dan *pasangan*. *Sandhangan* adalah tanda yang dipakai sebagai pengubah bunyi dalam tulisan Aksara Jawa, sedangkan *pasangan* adalah aksara yang menghubungkan suku kata tertutup/suku kata berikutnya. Menulis dapat dikatakan sebagai merangkai huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain dapat memahaminya. Untuk dapat terampil menulis tidak terlepas dari proses latihan berulang kali yang teratur. Begitu juga dengan menulis Aksara Jawa.⁴

Keunikan bentuk yang dimiliki Aksara Jawa jauh berbeda dengan aksara latin yang lebih dulu mereka kenal, menjadi tantangan menulis bagi

³ Widodo, B., & Hanifah, B. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONSTEKTUAL*, 1(2), Hal. 19-28.

⁴ Dalman, *Keterampilan Menulis (Ed.1-Cetak)* (Depok: Rajawali Press, 2016).

siswa, ditambah dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi yang turut membawa dampak bagi budaya Jawa. Aksara Jawa dianggap sebagai pelajaran yang susah karena membutuhkan kemampuan menghafal huruf-huruf beserta *sandhangan*, *pasangan* dan aturan penulisannya. Kesulitan ini membuat motivasi peserta didik dalam belajar Aksara Jawa menjadi sangat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Mojoagung terkait proses pembelajaran membaca Aksara Jawa menunjukkan hasil bahwa kemampuan belajar Aksara Jawa siswa tergolong masih rendah, hal ini disebabkan karena ketidakpahaman siswa terhadap bentuk Aksara Jawa yang sulit dihafalkan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dan belum terbiasa dalam menulis Aksara Jawa. Upaya yang dilakukan guru dalam penggunaan media belajar yang sebagian besar menggunakan buku, serta metode belajar yang dominan pada penugasan siswa, sumber belajar yang digunakan berupa LKS, guru menggunakan metode ceramah.⁵ Dalam hal ini jika dilakukan berulang-ulang setiap hari akan mengakibatkan pada kejenuhan dalam penerimaan materi. Mudah jenuh memanglah ciri khas siswa SD.

Fenomena yang terjadi pada saat ini, dimana mereka menganggap bahwa aktivitas yang mengasyikkan justru berada diluar jam pelajaran. Hal ini dikarenakan selama ini mereka merasa terbebani ketika berada didalam kelas, apalagi jika harus menghadapi mata pelajaran tertentu yang

⁵ Ika Dwi Retno Wulandari, Guru Kelas V SDN Mojoagung, *Wawancara*, 8 Maret 2023

membosankan.⁶ Selain itu pembelajaran Aksara Jawa terimplikasikan dalam muatan lokal yang dikenal dengan mata pelajaran Bahasa Jawa dengan alokasi waktu 1 sampai 2 jam per minggu, dengan catatan jika hal tersebut memungkinkan untuk diadakan. Sehingga dengan alokasi waktu yang sangat terbatas tersebut kurang memungkinkan untuk mengoptimalkan pembelajaran menulis Aksara Jawa.

Dari fakta-fakta permasalahan yang dijabarkan diatas, maka disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan mempelajari Aksara Jawa karena dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada aspek menulis Aksara Jawa kurang stimulus berupa sistem pembelajaran disertai media yang interaktif yang mampu menggugah minat siswa terhadap Aksara Jawa. Berdasarkan kondisi tersebut seorang guru membutuhkan inovasi dalam pembelajaran untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran Aksara Jawa yang bersifat kontinu agar pembelajaran dapat mudah diterima dan berlangsung menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa harus dikemas dengan baik supaya tidak membosankan sehingga siswa tertarik untuk belajar Bahasa Jawa. Untuk mencapai hasil dari kegiatan pendidikan yang maksimal itu sendiri dibutuhkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Azhar Arsyad, media adalah bagian yang tidak terpisahkan

⁶ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: Diva Press, 2012). Hal.12.

dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.⁷

Media pembelajaran adalah salah satu produk teknologi pendidikan yang digunakan sebagai sumber belajar siswa serta sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Peran guru sebagai motivator sangat dibutuhkan untuk menciptakan proses yang menyenangkan.

تَجَلِبُ السُّرُورُ لِتَلَامِيذٍ وَتُحَدِّدُ نَشَاطَهُمْ أَنَّهَا تَسَاعِدَ عَلَى تَقْيِيْتِ الْحَقَائِقِ فِي أَدْهَانِ
التَّلَامِيذِ
أَنَّهَا تَحْدُ الدَّرْسِ

Artinya:

"Membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran".⁸

Banyaknya jenis media pembelajaran, maka diperlukan banyak pertimbangan dari guru tentang pemilihan media yang tentunya harus disesuaikan dengan materi serta keadaan lingkungan siswa. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Jawa aspek menulis materi Aksara Jawa, dapat menarik minat siswa untuk mempelajari Aksara Jawa serta memberikan pemahaman yang mendalam mengenai hal yang mereka pelajari. Karakter siswa kelas V yang sudah memasuki kelas tinggi

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). Hal.2.

⁸ Hidayatullah, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Hal.38

diharapkan telah memiliki konsep awal tentang Aksara Jawa sehingga mendukung penggunaan media.

Pada hakikatnya bukan hanya media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Melainkan juga tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal. Isi media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, serta metode dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran tersebut juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Diantara media yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yaitu media permainan.

Bermain sesungguhnya adalah kemampuan belajar itu sendiri. Permainan dapat membuat kemampuan berfikir anak lebih “dalam” untuk mencerna hal-hal konkret.⁹ Melalui permainan, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa. Modifikasi media permainan menjadi media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mendukung kondisi siswa belajar sambil bermain.¹⁰ Veronica, Subekti dan Tsalasah mengatakan penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun. Salah satu media yang digemari anak-anak adalah media

⁹ Yudha Kurniawan, *Smart Games for Kids* (Jakarta: Wahyu Media, 2007). Hal.1.

¹⁰ Dwi Sunar Prasetyo, *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Siswa Sejak Dini* (Yogyakarta: Think, 2008).

pembelajaran yang berbasis permainan.¹¹ Media yang dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat siswa terhadap Aksara Jawa yakni dengan menggunakan media *Board Games*.

Board Games adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal. Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga adalah contoh *Board Game* yang sudah lama dikenal. Pernyataan ini telah dibuktikan melalui beberapa penelitian terdahulu, salah satunya skripsi Yusrina Zakia Rahma tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Papan 2 Dimensi untuk meningkatkan Membaca Aksara Jawa Kelas V Parutrejo 1 Pasuruan.¹² Pengembangan dilakukan karena proses pembelajaran Aksara Jawa hanya melalui buku pepak dan membutuhkan media yang menarik untuk siswa. dengan demikian peneliti bermaksud menciptakan media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) ini dengan beberapa pertimbangan. Dengan media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) diharapkan siswa dapat memahami bentuk Aksara Jawa dan cara penggunaan sandhangnya tanpa terbebani dengan tuntutan menghafal. Penggunaan media ini dapat diintegrasikan kedalam metode pembelajaran apapun karena memang dirancang untuk memfasilitasi keseluruhan minat belajar siswa dari jenis gaya belajar yang berbeda.

¹¹ Veronica, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sd N Taman Sari 01 Pati’, *Jurnal Sinetik*, Volume 2 N (2019), 26–36.

¹² Yusrina Zakia Rahma, *Pengembangan Media Papan 2 Dimensi Untuk Meningkatkan Membaca Aksara Jawa Kelas V Parutrejo 1 Pasuruan* (PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, 2019). Hal.viii.

Media Board Games Education CARAKA (Cara Asik Belajar Aksara) yang sudah dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pelajaran membaca dan menulis Aksara Jawa. *Media Board Games Education CARAKA* akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Dengan proses yang lebih menyenangkan diharapkan motivasi peserta didik dalam belajar membaca dan menulis Aksara Jawa mengalami peningkatan yang sekaligus dapat memperbaiki kompetensi mereka.

Penelitian tentang Aksara Jawa sebenarnya telah banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya. Penelitian terakhir yang diketahui oleh peneliti yakni oleh Nova Dwi Erlitasari dan Utari Dewi dengan judul penelitian Pengembangan *Media Board Games* Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Board Game* garis bilangan materi bilangan bulat pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. Penggunaan media ini memiliki presentasi uji desain sebesar 100% yang termasuk kriteria sangat baik, uji coba validasi sebesar 89,5% dan termasuk kategori sangat baik, uji coba produk dalam kelompok kecil sebesar 95,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan uji produk pada kelompok besar sebesar 97,5 % yang menunjukkan penggunaan media tersebut sangat baik. Adapun perbedaannya jenis *Board*

Games yang dikembangkan oleh peneliti adalah *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) adalah dari segi materi.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara) menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa materi Aksara Jawa dengan aspek keterampilan membaca dan menulis. Karena media *Board Games Education CARAKA* ini akan memudahkan siswa untuk membaca dan menulis Aksara Jawa. Dengan demikian inilah yang mendorong peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas V SDN Mojoagung Kecamatan Soko Kabupaten Tuban”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses Pengembangan media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas V SDN Mojoagung Soko Tuban?
2. Bagaimana efektifitas media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas V SDN Mojoagung Soko Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Board Game Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas V SDN Mojoagung Soko Tuban.
2. Untuk menjelaskan efektifitas media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa kelas V SDN Mojoagung Soko Tuban.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan melalui media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satunya melalui media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) dalam pembelajaran Bahasa Jawa mengenai Aksara Jawa, sehingga mampu menunjang proses pendidikan dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru dan Sekolah

Manfaat bagi lembaga pendidikan diharapkan sebagai berikut:

Membantu guru dalam menemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa terutama Aksara Jawa, dan memotivasi guru untuk menemukan serta mengembangkan media-media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga berpengaruh pada peningkatan kualitas sekolah.

b. Bagi siswa

Manfaat yang diharapkan bagi siswa adalah Meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Aksara Jawa. Media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) ini dilengkapi dengan gambar dan ciri khas daerah Tuban dan Bojonegoro yang didesain menarik mungkin agar siswa semangat dalam mempelajari aksara jawa.

Penggunaan media *Board Games Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara jawa.

c. Bagi Peneliti

Membantu peneliti berinteraksi langsung dengan siswa dan guru dalam proses penelitian, menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan wawasan, keterampilan, kreativitas serta pengalaman dalam mengajar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa siswa kelas V SDN Mojoagung dengan menggunakan media *Board Game Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa). Dalam penelitian media pembelajaran ini tentunya terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Media pengembangan pada penelitian ini adalah media *Board Game Education CARAKA* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa.
2. Materi yang difokuskan yaitu *hancaraka, sandhangan, dan pasangan*.
3. Subjek penelitian siswa kelas V SDN Mojoagung

F. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti dan Tahun	Judul penelitian	Perbedaan	
1 .	Natalia Desmi Swastantri, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Mobar (Monopoli Bangun Ruang) Bagi Siswa Tunarungu untuk Pengenalan Bentuk Benda Bangun Ruang Kelas Bawah	Petak didesain dengan gambar bangun ruang, konsep permainan monopoli ini tidak menggunakan uang.	Permainan monopoli menggunakan uang pada umumnya, dan petak-petak pada papan monopoli didesain dengan gambar wisata daerah Tuban dan Bojonegoro dengan menggunakan nama dengan

				tulisan Aksara Jawa
2.	Dedek Irwan, 2017	Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)	Materi pada pengembangan media ini fisika, papan monopoli terbuat dari kertas art paper (AP) petak-petak pada papan monopoli didesain dengan gambar materi besaran dan satuan	Materi yang diambil peneliti aksara jawa, papan monopoli terbuat dari kayu yang didesain bisa dilipat (seperti papan catur)
3.	Ajeng Tri Novitasari, 2015	Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Menengah Pertama (Studi Deskriptif Kualitatif Di SMP Islam Harapan Ibu Pondok Pinang)	Papan permainan monopoli ini memuat pelajaran IPS, pada petak-petak yang disediakan media monopoli ini mengharuskan pemain untuk membeli suatu barang atau menjualnya, sistem pada permainan monopoli ini bekerja untuk mendapatkan uang, membantu orang lain, dan memberi sumbangan kepada orang yang membutuhkan	Terdapat petak-petak seperti pada papan monopoli umumnya. Tetapi sistem permainan pada peneliti ini mengharuskan pemain untuk membeli rumah saja menggunakan uang kertas Indonesia dan akan mendapat kartu rumah yang telah disediakan. Aturannya ketika pemain lain berhenti di petak yang telah dibeli ia akan mendapat reward berupa pertanyaan yang disediakan dikartu rumah, jika si pemain tidak bisa

				menjawab pertanyaan dari si pemilik rumah makan akan dikenai sanksi dimana pemain itu akan membayar ke si pemilik rumah dan diulang lagi hingga si pemain bisa menjawab pertanyaan dari si pemilik rumah tersebut.
--	--	--	--	--

G. Spesifikasi Media

Media *Board Game Education CARAKA* mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Papan Permainan

Papan permainan *CARAKA* ini berukuran 80x80 cm, terdiri dari 20 kotak dengan rincian 1 kotak start, 2 kotak dana umum, 2 kotak kesempatan, 1 kotak masuk penjara, 1 kotak parkir bebas, 13 kotak nama gambar wisata sekitar daerah Tuban-Bojonegoro. Nama kotak gambar wisata yang ada di papan permainan permainan yaitu Waduk Pacal (Temayang), Agro Wisata Salak (Kapas), Pilanggede (Balen), Khayangan Api (Ngasem), Negeri Atas Angina (Sekar), Gerabah (Malo), Kebun Belimbing (Kalitidu), Agro Park (Soko), Klenteng Tuban (Karangsari), Air Terjun Nglirip (Singgahan), Tebing Pelangi (Merakurak), Wisata Kambang Putih (Jenu)

2. Pion

Pion digunakan untuk mewakili pemain

3. Kartu Dana Umum

Kartu dana umum terdiri dari 8 kartu. Kartu ini berisi tantangan unjuk kemampuan pemain dalam membaca Aksara Jawa.

4. Kartu Kesempatan

Kartu kesempatan terdiri dari 8 kartu. Kartu ini berisi tantangan unjuk kemampuan pemain dalam menulis Aksara Jawa.

5. Rumah Penduduk

Digunakan untuk menandai petak wisata yang sudah dibeli oleh pemain

6. Kartu Sewa Rumah

Kartu sewa rumah terdiri dari 13 kartu. Kartu ini bisa dibeli pemain jika ingin membeli rumah sudah ada harga tertera di kartu.

7. Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah bidak berjalan dari petak ke petak

8. Uang Mainan

Uang mainan terdiri dari uang seribuan, dua ribuan, lima ribuan, sepuluh ribuan, dua puluh ribuan, lima puluh ribuan seratus ribuan.

H. Definisi Operasional

Istilah yang pokok dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media *Board Game Education CARAKA* adalah seperangkat media yang terdiri dari papan permainan, bidak, kartu dana umum, kartu kesempatan, kartu sewa rumah, dadu, dan uang mainan yang penggunaannya melalui

permianan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa.

2. Membaca dan menulis Aksara Jawa adalah suatu pembelajaran yang mengajarkan cara membaca dan menulis tulisan beraksara jawa *legena*, *bersandhangan* dan *pasangan*.

I. Sistematika Pembahasan

Agar memudahkan pembahasan masalah yang terdapat dalam penulisan skripsi, maka perlu adanya gambaran umum yang akan menjadi pokok bahasan dalam menjelaskan, dan memahami pembahasan yang akan dikaji, maka disusun sistematika pembahasan sebagai berikut.

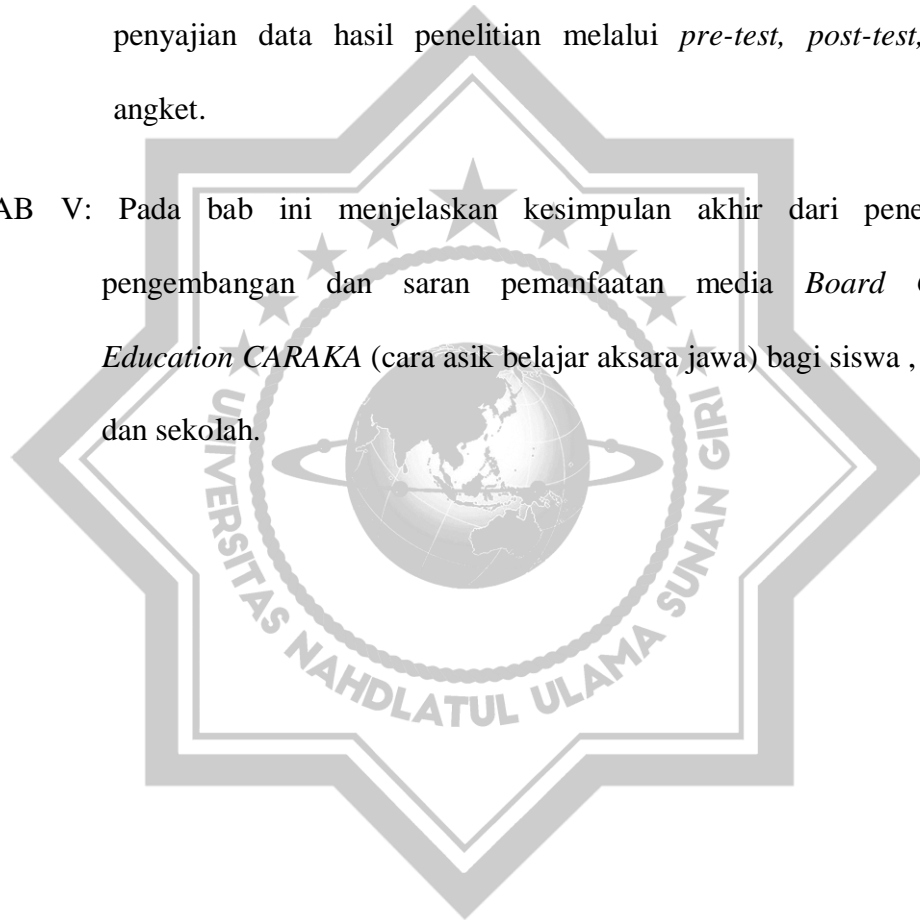
BAB I: Pada bab I berisi pendahuluan, dalam bab ini penulis akan memaparkan pola dasar dari keseluruhan yang saling berhubungan dari yang menggambarkan secara umum kajian ini, yang isinya terdiri dari latar belakang sebagai landasan pembahasan lebih lanjut, rumusan masalah yang bertujuan untuk memfokuskan pembahasan, tujuan penelitian yang mengutarakan tujuan penelitian ini dilakukan, manfaat penelitian, orisinilitas penelitian, spesifikasi produk, definisi operasional dan sistematika bahasan.

BAB II: Pada bab ini menguraikan tentang kajian teori berupa pengembangan media, media *Board Game Education CARAKA*, dan kemampuan berbahasa jawa yang dilengkapi dengan kerangka berfikir penelitian pengembangan.

BAB III: Pada bab III berisi tentang metodologi yang akan digunakan penelitian yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba pengembangan

BAB IV: Pada bab ini dipaparkan analisis hasil validasi, hasil uji coba media, penyajian data hasil penelitian melalui *pre-test*, *post-test*, dan angket.

BAB V: Pada bab ini menjelaskan kesimpulan akhir dari penelitian pengembangan dan saran pemanfaatan media *Board Game Education CARAKA* (cara asik belajar aksara jawa) bagi siswa, guru, dan sekolah.



UNUGIRI