

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ GAME UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Oleh:

ILHAM ARIWIJAYA

K7117102

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

JUNI 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ GAME UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Oleh:

ILHAM ARIWIJAYA

K7117102

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

JUNI 2021

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Ariwijaya

NIM : K7117102

Semester/Kelas : VIII/B

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa, Tugas Akhir yang saya yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZ GAME* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR”** dikerjakan dan diselesaikan melalui proses yang etis, jujur, tidak manipulatif dan tidak terdapat indikasi tindakan pelanggaran akademik yang meliputi:

1. Tugas Akhir yang saya kerjakan merupakan karya saya sendiri
2. Tanda Tangan Dosen Pembimbing merupakan Tanda Tangan Asli dari Dosen Pembimbing 1 dan 2 baik secara digital ataupun langsung, bukan merupakan rekayasa saya atau menggunakan scan tanda tangan pembimbing tanpa seizin pembimbing
3. Tidak melakukan tindak kecurangan apapun dalam proses Uji Turnitin
4. Sumber informasi yang dikutip oleh penulis lain telah disebutkan telah dicantumkan dalam daftar pustaka

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Tugas Akhir ini tidak memenuhi keempat poin di atas maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 8 Juni 2021

Yang membuat Pernyataan



Ilham Ariwijaya

K7117102

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ GAME UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

**OLEH:
ILHAM ARIWIJAYA
K7117102**

SKRIPSI

disajikan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

JUNI 2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ilham Ariwijaya
NIM : K7117102
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* untuk
Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V
Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
Surakarta.

Surakarta, Juni 2021

Dosen Pembimbing I



Joko Daryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197504222008121001

Dosen Pembimbing II



Dwi Yuniasih Suputri, S. Pd., M. Pd
NIP 199406112019032026

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Ilham Ariwijaya
NIM : K7117102
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari, 2021 dengan hasil dan revisi maksimal satu bulan. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Idam Ragil W. A., S.Pd., M.Si.	_____	_____
Sekretaris	: Roy Ardiansyah, S.Pd., M.Pd.	_____	_____
Anggota I	: Joko Daryanto, S.Sn., M.Sn.	_____	_____
Anggota II	: Dwi Yuniasih Saputri, S. Pd., M. Pd	_____	_____

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada:

Hari :

Tanggal :

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Mardiyana, M. Si.
NIP. 196602251993021002

Dr. Idam Ragil W. A., S. Pd., M. Si.
NIP. 198308132009121004

ABSTRAK

Ilham Ariwijaya. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ GAME UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR.** Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *quiz game* keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V SD N Mangkubumen Kidul, Kecamatan Laweyan, Surakarta. Penelitian ini disebut RnD (*research and development*) dan hanya sampai pada tahap pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD N Mangkubumen Kidul yang berjumlah 8 siswa. Sumber data berasal dari siswa dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan analisis dokumen. Teknik validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil produk ini berada pada kategori baik dengan persentase ahli materi 88,54%, ahli media 98,75, dan ahli praktisi 85,22%. Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan *Construct2* untuk membuat program dan *Adobe Photoshop CS6* serta *CorelDRAW X5* untuk membuat desain grafis. Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran *quiz game* untuk keterampilan membaca aksara Jawa yang dapat diakses melalui perangkat atau *smartphone*.

Kata kunci: Media pembelajaran, keterampilan membaca, sekolah dasar, aksara Jawa

ABSTRACT

Ilham Ariwijaya. **DEVELOPMENT OF QUIZ GAME LEARNING MEDIA FOR JAVANESE SCRIPT READING SKILLS OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL.** *The purpose of this study was to describing the development of quiz game learning media for Javanese script reading skills in fifth grade students of Mangkubumen Kidul elementary shool, Laweyan District, Surakarta. This research is a called RnD (research and development) and get to the stage of development. The research subjects were in fifth grade students of Mangkubumen Kidul elementary school, totaling 8 students. Sources of data come from students and teachers. Data collection techniques using interviews and document analysis. Validation techniques are carried out by material expert, media expert, and practitioner expert. The results of this product was in the good category with the precentage the material expert of 88,54%, the media expert of 98,75, and the practitioner expert of 85,22%. The process of creating learning media using Construct2 to build the program and Adobe Photoshop CS6 and CorelDRAW X5 to make a graphic design. The final result of this research is a product quiz game learning media for Javanese script reading skills that can be access on the device or smartphone.*

Keywords: *Media learning, reading skills, elementary school, Javanese script*

MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah.”

(HR. Tirmidzi)

“Setiap orang menjadi guru, setiap rumah menjadi sekolah. Anak-anak hidup dan tumbuh sesuai kodratnya sendiri. Pendidik hanya dapat merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu.”

(Ki Hadjar Dewantara)

“Usaha keras itu tak akan mengkhianati.”

(Shonici)

“Siang malamku selalu menatap layar terpaku untuk online 4x”

(Saykoji)

“Pagi/siang/sore/malam mu akan terasa’ori’ jika engkau menghargai sebuah proses kecil ini.”

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas berkat rahmat Allah SWT, dengan segenap kerendahan hati ini saya persembahkan sebuah tulisan sederhana ini kepada:

Ayah Juri dan Ibu Karyati

Kedua orang tuaku tersayang yang senantiasa mengantarkan dan menjemputku untuk menempuh ilmu. Tempat pertamaku dalam memperoleh pendidikan. Terima kasih atas doa dan restu yang diberikan hingga saat ini, selalu rasanya seperti mengalir dalam darah dan nadiku. Aku tidak akan pernah bisa membalas semua yang diberikan oleh ayah dan ibuku. Namun, akan kuusahakan semampuku untuk mewujudkannya, Insya Allah.

Ilma Ayu Mahaswari

Adik kecilku yang sebentar lagi tidak kecil, tiada hari tanpa memikirkanmu untuk berproses meraih cita-cita yang ingin kau gapai. Bersemangatlah dalam menempuh ilmu dan rajinlah sholat.

Bapak Joko Daryanto dan Ibu Dwi Yuniasih Saputri

Kedua dosen pembimbingku yang sangat memperhatikan bimbingannya. Terima kasih untuk arahan dan masukan dalam proses penulisan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ GAME UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR”** dengan tepat waktu.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberi bantuan, bimbingan, arahan, maupun dukungan. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Mardiyana, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian;
2. Dr. Idam Ragil Widiyanto Atmojo, S.Pd., M.Si., Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan izin penelitian;
3. Joko Daryanto, S.Sn., M.Sn, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi;
4. Dwi Yuniasih Saputri, S. Pd., M. Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi;
5. Joko Sudibyo S. N., S.Pd., M.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Mangkubumen Kidul No. 16 yang telah membantu melaksanakan penelitian;
6. Puji Hastuti, S.Pd., Wali Kelas V SD Negeri Mangkubumen Kidul No. 16 yang telah membantu melaksanakan penelitian;
7. Adik-adik peserta didik kelas V SD Negeri Mangkubumen Kidul No. 16 yang telah berpartisipasi dalam penelitian;
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu memberikan fasilitas dalam penyusunan skripsi;

9. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya angkatan 2017;
10. Almamaterku Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu sebagai bekal di masa depan;
11. Semua pihak terlibat andil dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari keterbatasan yang dimiliki dan banyak kekurangan dalam proses penulisan selama ini, sehingga skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pengembangan ilmu.

Surakarta, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk Pengembangan	7
F. Asumsi Pengembangan	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Kerangka Berpikir	27
BAB III	30
METODE PENELITIAN.....	30
A. Tempat dan Waktu	30
B. Desain Penelitian.....	30

C. Prosedur Penelitian.....	32
BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Studi Pendahuluan	37
B. Hasil Proses Pengembangan Produk.....	39
C. Hasil Data Kelayakan Produk	43
D. Hasil Revisi Kelayakan Produk	46
BAB V.....	52
SIMPULAN DAN SARAN	52
A. Simpulan	52
B. Implikasi.....	52
C. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Hasil Keputusan Pembahasan “Sastra Sriwedari”	18
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Modifikasi Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall	31
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian Pengembangan Peneliti	31
Gambar 4. 1 Tampilan Title Screen.....	40
Gambar 4. 2 Soal-soal tentang Pandhawa Lima di dalam Quiz Game.....	41
Gambar 4. 3 Layout pembuatan soal-soal Quiz Game.....	42
Gambar 4. 4 Proses editing pada Adobe Photoshop CS6.....	42
Gambar 4. 5 Pembuatan Jawaban Soal pada CorelDRAW X5	42

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Fungsi Media Pembelajaran	9
Tabel 2. 2 Contoh Penulisan Pedoman Sastra Sriwedari	19
Tabel 2. 3 Aksara Dasar (dhentawyan-jana)	19
Tabel 2. 4 Aksara Pasangan.....	20
Tabel 2. 5 Sandhangan Swara	20
Tabel 2. 6 Sandhangan Sigeg	22
Tabel 2. 7 Sandhangan Panjing	23
Tabel 2. 8 Tanda Baca	24
Tabel 2. 9 Kompetensi Dasar dan Indikator	25
Tabel 2. 10 Penilaian Keterampilan Membaca Secara Tertulis	27
Tabel 3. 1 Skala Likert	35
Tabel 3. 2 Rentang Skor	35
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4. 2 Kategori Penilaian Ahli Materi	43
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 4. 4 Kategori Penilaian Ahli Media.....	44
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	45
Tabel 4. 6 Kategori Penilaian Ahli Praktisi.....	45
Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Para Ahli	46
Tabel 4. 8 Hasil Revisi	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Penelitian	60
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Menyusun Skripsi	61
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	62
Lampiran 4 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	63
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Wawancara Pendidik	64
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Pendidik	66
Lampiran 7 Hasil Wawancara Pendidik.....	68
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	70
Lampiran 9 Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	72
Lampiran 10 Hasil Wawancara Peserta Didik	74
Lampiran 11 Analisis Studi Dokumentasi	90
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 13 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	92
Lampiran 14 Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi.....	94
Lampiran 15 Surat Hasil Keterangan Validasi Ahli Materi.....	97
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi	98
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	101
Lampiran 18 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	102
Lampiran 19 Lembar Validasi Penilaian Ahli Media	103
Lampiran 20 Surat Hasil Keterangan Validasi Ahli Media	106
Lampiran 21 Lembar Hasil Validasi Penilaian Ahli Media.....	107
Lampiran 22 Surat Keterangan Validasi Uji Praktisi.....	110
Lampiran 23 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Uji Praktisi	111
Lampiran 24 Lembar Validasi Penilaian Uji Praktisi	113
Lampiran 25 Surat Hasil Keterangan Validasi Uji Praktisi	118
Lampiran 26 Lembar Hasil Validasi Penilaian Ahli Praktisi.....	119
Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang dimiliki di Indonesia dan merupakan bahasa yang banyak penggunanya. Mata pelajaran Bahasa Jawa turut andil dalam pendidikan sebagai pengenalan tentang bahasa daerah yang ada di Indonesia. Salah satu sarana untuk mengenal bahasa Jawa dengan membaca aksara Jawa. Membaca aksara Jawa merupakan bagian dari empat aspek keterampilan berbahasa. Tiga keterampilan yang lain adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis (Aida, 2018). Keterampilan membaca sangat penting untuk dikuasai oleh setiap peserta didik guna melancarkan proses berkomunikasi. Di sisi lain, membaca dapat membuka jendela ilmu yang akan menambah sekaligus memperluas wawasan di berbagai bidang. Membaca merupakan kebutuhan pokok bagi setiap kalangan seperti pelajar, mahasiswa, akademisi, praktisi, hingga masyarakat umum guna mengenal suatu hal (Muhsyanur, 2019:2).

Aktivitas membaca sangat penting pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Usaha tersebut dilakukan secara sadar dan terencana dalam pelaksanaan pembelajarannya. Pendidikan dapat diterapkan melalui sebuah pembelajaran yang terdapat proses interaksi antara pendidik dan peserta didik guna meraih capaian tujuan pembelajaran serta pengembangan potensi yang terdapat pada diri siswa (Wardani, Kartono, & Hadiyah, 2016). Membaca aksara Jawa termasuk dalam materi wajib yang harus dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jawa, dimulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas (Setianingrum, 2016). Aksara Jawa merupakan huruf yang digunakan dalam menuliskan informasi dan pengetahuan sejak abad ke-10 dan merupakan keturunan dari aksara Brahmi yang berasal dari Hindhustan. Setelah Kerajaan Majapahit mengalami kemunduran terjadi perubahan pada huruf-hurufnya. Bentuk yang kita kenal sekarang ini merupakan versi cetakan oleh bangsa-bangsa Eropa dari abad-19 (Prihantono,

2011:18). Hal ini menjadikan materi aksara Jawa menjadi penting karena tidak hanya sekedar untuk dibaca saja, namun di dalamnya terdapat nilai sejarah yang dimiliki.

Kegiatan membaca pada umumnya merupakan kegiatan memahami dan memperoleh informasi atau pengetahuan dari sebuah teks yang disampaikan oleh penulis. Upaya dalam pemahaman isi dari tulisan tersebut diperlukan sebuah keterampilan membaca yang harus diperhatikan agar memperoleh tujuan dari kegiatan membaca. Membaca aksara Jawa juga memerlukan kondisi ideal dengan mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa. Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya dalam mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif, efektif, serta menyenangkan bagi peserta didik hingga dapat memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada di lingkungan sekolah, baik sumber daya manusia atau lainnya (Rahayu & Riska, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadikan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti sehingga materi mudah untuk dipahami.

Penggunaan media pembelajaran merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta didik di sekolah dasar memiliki rentang usia pada 7-11 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, rentang usia tersebut termasuk dalam tahap operasional konkret (Juwantara, 2019). Peserta didik telah mengganti penalaran secara intuitif menjadi penalaran logika, namun masih dilakukan pada situasi konkret dan belum terlalu menguasai permasalahan abstrak (Mu'min, 2013). Penggunaan media pembelajaran pada peserta didik tahap ini dapat membantu proses pembelajaran karena peserta didik dapat menggunakan suatu media yang konkret, dapat dipegang, dan dapat diamati.

Fungsi media pembelajaran adalah membantu menyampaikan materi kepada peserta didik dan juga dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Pengembangan media harus memperhatikan aspek-aspek pemilihan media agar media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak lepas dari kerucut pengalaman Edgar Dale banyak dijadikan sebagai acuan dasar pemanfaatan penggunaan media

pembelajaran dalam proses pembelajaran (Sari, 2019). Kerucut pengalaman memberikan pemahaman mengenai hasil dari aktivitas pembelajaran yang berpusat pada pendidik dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Edgar dale juga menyatakan bahwa daya ingat peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan adalah: peserta didik mengingat 20% ketika membaca atau mendengar, peserta didik mengingat 30% ketika melihat, peserta didik mengingat 50% ketika melihat dan mendengar, peserta didik mengingat 70% ketika mengatakan, dan peserta didik mengingat 90% apa yang dilakukan (Syamsidar, Maruf, & Hustim, 2018). Kerucut pengalaman Edgar Dale dapat mengaitkan teori belajar dengan komunikasi audio visual di mana hasil belajar akan diperoleh melalui pengalaman langsung, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang konkrit.

Penggunaan bahasa daerah kini semakin tipis keberadaannya, dilihat dari generasi muda sekarang yang sudah mulai beralih bahasa. Masyarakat sekarang menganggap bahwa menggunakan bahasa asing akan lebih memiliki *prestise* jika dibandingkan dengan penggunaan bahasa nasional, terlebih lagi bahasa daerah. Hal ini tentunya membuat keberadaan bahasa daerah pada prioritas akhir dan jika dibiarkan maka lama-kelamaan bahasa daerah bisa punah. Masyarakat cenderung menggunakan bahasa asing atau bahasa nasional yang dapat mempermudah komunikasi dan menjangkau ke semua wilayah. Penggunaan bahasa asing oleh masyarakat juga dinilai lebih berpendidikan dan strata sosial yang lebih tinggi. Sebaliknya, penggunaan bahasa daerah dianggap memiliki strata sosial dibawahnya (Widianto, 2018)

Wilayah Jawa Tengah, sesuai dengan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa, pelajaran bahasa Jawa tetap ada. Untuk aksara Jawa sendiri walaupun sudah dipelajari di sekolah, masih saja terdapat siswa yang kesulitan dan mempunyai anggapan bahwa aksara Jawa memiliki bentuk serta aturan penulisan yang rumit (Avianto & Prasida, 2018). Hal ini juga diperkuat dari hasil wawancara peneliti

dengan Ibu Puji Hastuti, S.Pd., selaku wali kelas V dari SD N Mangkubumen Kidul No. 16 yang menyatakan bahwa materi tersulit dalam mata pelajaran Bahasa Jawa adalah materi Aksara Jawa. Sebagian besar para peserta didik masih sangat sulit membaca Aksara Jawa. Hal ini disebabkan karena penerapan kesehariannya yang kurang, bahkan orang tua di rumah kesulitan dalam mengajarkan karena sebagian juga belum paham. Sementara itu di sekolah waktunya sangat terbatas, terbukti dari jadwal yang seharusnya digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa tersisihkan oleh mata pelajaran tematik sehingga pelaksanaannya tidak sampai memenuhi target penuh. Ibu Puji Hastuti juga menambahkan bahwa saat ini di SD N Mangkubumen Kidul No. 16 belum terdapat media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa. Dari penilaian beliau, selama pembelajaran yang terdapat penggunaan media akan menambah antusiasme dari peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai pilihan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sumiharsono & Hasanah, 2017:10). Banyak sekali media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan peserta didik kelas V Sekolah Dasar, salah satunya adalah media pembelajaran berbentuk permainan. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Quiz Game*.

Quiz game merupakan permainan dimana pemain berperan menjadi salah satu peserta dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan untuk memenangkan kuis tersebut (Rohmah & Sumarsih, 2017). Permainan kuis berbentuk *software* yang khusus didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara membuat latihan soal-soal (Adiwiastastra, 2016). Peneliti mengembangkan game berbentuk kuis menggunakan aplikasi *Construct2* dimana didalamnya terdapat berbagai *config/command* untuk menjalankan perintah berupa soal-soal yang sudah disediakan jawabannya secara acak dan peserta didik harus memasang jawaban tersebut secara *drag and drop* pada kotak jawaban yang

telah disediakan. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah dengan bermain *game* peserta didik tidak hanya merasa senang namun juga dapat meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa. Media seperti ini dapat digunakan selama pandemi karena masing-masing individu bisa mengakses sendiri dan tidak sulit dalam pengoperasiannya. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses yang menyebutkan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *Quiz Game* untuk keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

C. Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah: mengembangkan media pembelajaran *Quiz Game* untuk keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik kelas V Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan diatas, maka manfaat dari penelitian tindakan ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah:

- a. Bertambahnya khasanah keilmuan dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Jawa yang menggunakan media pembelajaran *Quiz Game* di sekolah dasar.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan yang serupa.

- c. Bertambahnya wawasan baru mengenai media pembelajaran *Quiz Game* dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis penelitian tindakan ini adalah:

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatnya keterampilan partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Jawa dengan digunakannya media pembelajaran *Quiz Game*.
- 2) Meningkatnya motivasi, semangat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Jawa dengan digunakannya media pembelajaran *Quiz Game*.

b. Bagi Guru

- 1) Bertambahnya wawasan baru mengenai penerapan media pembelajaran *Quiz Game* dalam pembelajaran.
- 2) Bertambahnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatnya mutu sekolah karena meningkatnya keterampilan partisipasi sebagai salah satu hasil akhir penilaian di kurikulum 2013.
- 2) Meningkatnya kualitas pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di sekolah karena bertambahnya media pembelajaran *Quiz Game*.

d. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti menjadi lebih paham permasalahan dalam proses pembelajaran yang dapat diselesaikan dengan media pembelajaran *Quiz Game* untuk menjadi tenaga pendidik yang berkompeten dimasa datang.
- 2) Bertambahnya pengalaman, pengetahuan dan keterampilan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan dengan menggunakan media pembelajaran *Quiz Game*

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi dari produk yang dihasilkan adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Bahasa Jawa dalam bentuk perangkat lunak atau aplikasi untuk kelas V SD/MI
2. Aplikasi berupa sebuah permainan kuis yang harus dijawab oleh peserta didik dengan benar dan terdapat *timer* untuk membatasi waktu
3. Aplikasi dapat digunakan dalam bentuk PC atau *mobile*
4. Materi yang disajikan dikaitkan dengan silabus dan bahan ajar yang sesuai dengan peserta didik, mengacu pada keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan
5. Materi membahas mengenai kompetensi dasar memahami pasangan huruf Jawa dengan indikator mengenal sepuluh pasangan aksara Jawa untuk kelas V SD/MI.

F. Asumsi Pengembangan

1. Peserta didik dapat belajar menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengenal aksara Jawa sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator kelas V SD/MI
2. Pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan media pembelajaran *Quiz Game* dibuat sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik tingkat dasar yang menyukai sebuah permainan. Siswa tidak hanya memiliki kemampuan membaca aksara Jawa melainkan juga memiliki keterampilan dalam membaca aksara Jawa sesuai dengan aspek psikomotorik P2 (mengoreksi).

G. Keterbatasan Pengembangan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dapat digunakan untuk peserta didik kelas V SD/MI
2. Media pembelajaran hanya mencakup materi pengenalan aksara Jawa, sehingga tidak dapat digunakan untuk materi Bahasa Jawa lainnya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah komponen penting dalam sebuah pembelajaran. Media tersebut merupakan penunjang guna efektivitas proses belajar mengajar. Secara terminologi, kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Sumiharsono & Hasanah, 2017:9). Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran merupakan sebuah perantara dalam menyampaikan maksud dari sebuah pembelajaran melalui sebuah alat atau media untuk ditangkap oleh peserta didik.

Media pembelajaran memuat materi yang di dalamnya harus dipelajari oleh peserta didik secara individu atau kelompok. Media pembelajaran dapat menjelaskan pesan yang akan disampaikan dengan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta mengupayakan kemampuan indera dalam motivasi belajar. Hal tersebut dapat diperoleh ketika interaksi peserta didik dan media pembelajaran yang memungkinkan untuk belajar melalui kemampuan visual, auditori, dan kinestetik. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja berdasarkan kegiatan yang sedang berlangsung sehari-hari sehingga peserta didik juga akan belajar bertanggung jawab dalam belajar mandiri (Berlian, Vebrianto, & Thahir, 2021).

Pengertian dari media pembelajaran lebih mengarah ke dalam bentuk sebuah alat, sarana, perantara, dan penghubung yang berguna untuk menyebar, membawa, menyampaikan isi dari suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik hingga terjadi proses belajar mengajar (Cahyadi, 2019:2). Banyak sekali macam alat yang digunakan sebagai media pembelajaran, seperti buku, film,

animasi, pemutar lagu, komputer, yang secara keseluruhan mengandung unsur visual dan audio untuk menarik perhatian peserta didik. Penyampaian materi melalui media pembelajaran dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang mampu menumbuhkan rangsangan dalam berpikir dan minat dalam pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016:4)

Berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu menyampaikan pesan atau gagasan. Alat yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut mampu merangsang minat dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran tersebut dapat dikatakan sebagai penghubung materi pembelajaran berupa perangkat keras dan lunak serta melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, dari pendidik menuju peserta didik hingga tercapainya tujuan dari proses pembelajaran yang diharapkan.

b. Fungsi media pembelajaran

Pengertian media pembelajaran yang berarti alat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, maka dapat diuraikan bahwa media pembelajaran berfungsi dalam memudahkan kinerja pendidik dalam sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran dinilai sebagai salah satu faktor yang mampu meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Penyebabnya tidak lain adalah peran dari media tersebut memiliki peran dan fungsi yang strategis dalam mempengaruhi minat atau motivasi belajar peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung (Cahyadi, 2019:19). Selain itu, media pembelajaran memiliki banyak fungsi, yaitu:

Tabel 2. 1 Fungsi Media Pembelajaran

No	Fungsi Media Pembelajaran	Pengertian
1.	Media sebagai sumber belajar	Media membentuk proses aktif dan konstruktif. Aktif sebagai sumber belajar dan konstruktif melalui pengalaman belajar

2.	Fungsi Semantik	Media dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah
3.	Fungsi Manipulatif	Media dapat menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara dan kondisi
4.	Fungsi Fiksatif (Daya Tangkap atau Rekam	Kemampuan media dalam menangkap, menyimpan, menampilkan kembali kejadian lama
5.	Fungsi Distributif	Media dapat mengatasi batas-batas ruang waktu dan keterbatasan kemampuan manusia
6.	Fungsi Psikologis	Media dapat sebagai atensi (mengambil perhatian), afektif (membangkitkan minat), kognitif (memberikan pengetahuan), psikomotorik (memberikan keterampilan), imajinatif (meningkatkan daya imajinasi), dan motivasi (meningkatkan daya ingat)
7.	Fungsi Sosio-Kultural	Media dapat menyatukan berbagai perbedaan sosio-kultural dengan topik yang sama

(Cahyadi, 2019:19)

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap alat indera peserta didik di setiap proses pembelajaran. Tahap pemahaman peserta didik dalam menangkap isi pembelajaran akan lebih terjamin ketika menggunakan media pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016:7). Media pembelajaran juga membangkitkan serta membawa suasana peserta didik ke dalam rasa senang dan gembira baik secara emosional dan mental.

Berkaitan dengan fungsi media pembelajaran, penggunaan media memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana dalam membantu mewujudkan suasana pembelajaran yang efektif. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Inovasi media pembelajaran di abad 21 memerlukan keterampilan untuk pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis dalam menciptakan hal-hal baru (Dewi, Wardani, Wijayati, & Sumarni, 2019).

Fungsi media pembelajaran dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memudahkan sebuah proses pembelajaran dan juga meningkatkan efektifitasnya. Media pembelajaran merupakan komponen yang harus beriringan dengan komponen-komponen lain dalam mewujudkan suatu tujuan pembelajaran yang artinya tidak bisa berdiri sendiri. Selain itu, pemahaman peserta didik juga akan bertambah seiring penggunaan media yang tepat sesuai dengan topik. Media yang tepat akan membangkitkan motivasi peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran.

c. Jenis media pembelajaran

Media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran tentu banyak ragamnya. Setiap media memiliki jenis dan karakteristik yang berbeda-beda dan terdapat fungsi tertentu. Hal tersebut bertujuan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran para peserta didik. Peran dari media dapat digunakan secara maksimal apabila media tersebut diklasifikasikan berdasarkan fungsi-fungsinya tersendiri. Pengelompokkan sangat penting guna memudahkan pendidik dalam memahami sifat media tersebut serta penerapannya agar cocok dalam topik pembelajaran tertentu (Sumiharsono & Hasanah, 2017:22).

Media memiliki fungsi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media juga harus ditentukan berdasarkan materi pada saat itu agar tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berbagai jenis media pembelajaran diantaranya: (1) media audio, media yang diterima hanya

melalui indera pendengaran; (2) media visual, media yang diterima melalui indera penglihatan; (3) media audio-visual atau bisa disebut video dimana terdapat penggabungan indera pendengaran dan penglihatan dalam penerimaannya; (4) media multimedia, media yang menyajikan secara lengkap dan identik dengan informasi teknologi (IT); dan (5) media realita, media yang terdapat pada keadaan sekitar atau lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan masih hidup atau pun sudah diawetkan (Cahyadi, 2019:47-48).

Jenis media pembelajaran juga dapat dibagi lagi berdasarkan: (1) daya sebaran atau liput, dinamika kondisi pembelajaran saat ini disesuaikan dengan daya liput luas serentak pada siaran televisi pendidikan, daya liput luas tidak serentak seperti video edukasi *YouTube*, daya liput terbatas ruang pada presentasi *powerpoint*, dan media belajar mandiri seperti buku; (2) pembuatannya, media pembelajaran sederhana dibuat dengan proses yang mudah, bahan baku dapat dicari dan tersedia, dan biaya yang minim, sedangkan media pembelajaran modern bersifat elektronis, pembuatan relatif lebih sulit, bahan baku terbatas dengan biaya yang lebih; (3) cara penggunaannya, media tradisional yang masih dilakukan dan berpusat pada guru dalam penggunaannya seperti globe, peta, neraca, jangka, dan sebagainya. Sedangkan media berbasis teknologi komputer dimana guru dimudahkan dalam pembelajaran seperti dengan adanya *LCD/projector* di dalam kelas (Pakpahan, 2020:67-70).

Berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis dari media pembelajaran sangat beragam untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Berbagai jenis media yang ditawarkan mengandung unsur-unsur audio dan visual. Jenis media juga dapat berdasarkan daya sebaran, cara pembuatan, dan cara penggunaan dan tentunya harus diimbangi dengan kemampuan pendidik dalam menentukan media yang tepat guna. Selain itu, jenis media yang sudah tersedia dapat kita kembangkan menjadi media pembelajaran yang memenuhi dengan analisis kebutuhan tertentu.

d. Media Pembelajaran Quiz Game

Media pembelajaran *quiz game* merupakan wujud nyata dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang membawa dampak besar pada bidang pendidikan (Adiwisastra, 2016). Bermain *game* dengan durasi waktu sebentar dapat mengembangkan kemampuan otak yang berkaitan dengan kognitif atau kecerdasan logika-matematika seperti kemampuan berhitung dan pemecahan masalah. (Putra, Elingsetyo Sanubari, & Manggena, 2017). Berkembangnya teknologi berbanding lurus dengan berkembangnya alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran menggunakan bantuan teknologi komputer merupakan salah satunya. Keberadaan komputer memiliki peranan penting sebagai media pembantu dan penunjang kegiatan belajar mengajar di kelas dengan sebutan Pembelajaran Berbantu Komputer atau *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. Komputer dapat menyajikan dan menggabungkan berbagai aspek seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dengan bantuan *tool* dan *link* untuk dinavigasikan oleh penggunanya (Cahyadi, 2019:123).

Dewasa ini penggunaan gawai untuk pembelajaran pada anak-anak juga semakin meningkat. Berbagai macam aplikasi yang ditawarkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran semakin beragam, mulai dari *platform* kecil hingga besar. Fitur dari *smartphone* yang semakin canggih dan kompleks memberikan ruang tersendiri dan bisa dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Keunggulan lainnya dengan penggunaan gawai adalah memiliki akses yang mudah dan bisa digunakan dimana saja dan penggunaan gawai merupakan salah satu cara paling efisien ketika pembelajaran dilakukan secara jarak jauh.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini berbentuk sebuah *game* yang memuat soal-soal di setiap *stage/level* dan pengguna diharuskan memasang jawaban yang benar agar dapat berlanjut ke tahap selanjutnya. Tahapan pada setiap soal diberikan waktu satu menit untuk mengerjakan soal tersebut. Waktu satu menit yang diberikan pada soal itu belum selesai, maka permainan akan *gameover* dan mengulang ke tampilan depan lagi.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan jenis media visual yang berupa permainan kuis untuk melatih keterampilan membaca Aksara Jawa. Media ini juga dipadukan dengan jenis media multimedia dimana dalam pengembangannya dirancang dalam bentuk *game* yang bisa digunakan pada *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Construct2* untuk merancang keseluruhan dari *game* dan diunggah pada *Adobe PhoneGap Build*.

2. Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa menyatakan bahwa pembinaan bahasa, sastra, dan Aksara Jawa wajib dilaksanakan di semua satuan pendidikan formal Jawa Tengah pada Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas se-derajat. Pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Jawa dialokasikan dalam struktur kurikulum satuan pendidikan dengan waktu pelajaran sekurang-kurangnya 2 jam pelajaran di setiap minggunya.

Di kota Surakarta juga terdapat Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 12 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pendidikan pada bab VIII pasal 55 menyatakan bahwa Bahasa Jawa wajib diajarkan sebagai muatan lokal pada jenjang pendidikan dasar dan bab IX pasal 57 menyatakan bahwa Bahasa Jawa dapat digunakan sebagai bahasa pengantar dalam tahap awal pembelajaran. Berdasarkan peraturan tersebut Pendidikan Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang wajib diberikan pada siswa sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 serta Bahasa Jawa dapat dijadikan pengantar dalam proses suatu pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan menata berbagai kondisi di lingkungan sekitar peserta didik hingga timbul rasa dorongan untuk melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Sebagai muatan lokal, pembelajaran Bahasa Jawa tentunya sangat menunjang dalam tahap awal pembelajaran peserta didik guna mengantarkan proses pembelajaran dan bahasa yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik karena menggunakan bahasa daerahnya masing-masing.

Muatan lokal adalah mata pelajaran yang mendukung tercapainya proses pembelajaran pada kurikulum 2013. Penyajian Kurikulum 2013 yang menggunakan konsep tematik-integratif mengharuskan seluruh mata pelajaran dikemas dan dijadikan satu menjadi sebuah tema. Namun tidak keseluruhan muatan pelajaran dimasukkan dalam tema, dengan kata lain dapat berdiri sendiri seperti Pendidikan Agama, Bahasa Inggris, dan muatan lokal itu sendiri. Hal tersebut sudah diatur pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 yang menyatakan bahwa muatan lokal merupakan kegiatan kulikuler yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi lokal masing-masing daerah. Muatan lokal dapat dilaksanakan untuk mengembangkan potensi daerah masing-masing melalui pengembangan keterampilan para peserta didik (Latifah, 2019)

Bahasa Jawa merupakan bahasa pertama bagi para penduduk Jawa yang tinggal di daerah Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur. Seiring berkembangnya waktu, bahasa Jawa akhirnya menyebarkan ke daerah transmigrasi seperti Riau, Jambi, Kalimantan Tengah dan beberapa tempat di luar negeri, yaitu Suriname, Belanda, New Caledonia dan Pantai Barat Johor (Wedhawati, 2006:1). Bahasa Jawa merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia yang harus tetap dilestarikan, sehingga Bahasa Jawa tidak sekedar warisan bangsa Indonesia namun dapat dijadikan sebagai karakteristik dan ciri khas negara kita.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang wajib diberikan pada siswa sekolah dasar hingga dapat dijadikan bahasa pengantar dalam proses suatu pembelajaran. Muatan lokal tersebut merupakan kegiatan kulikuler yang telah sesuai dengan keadaan daerah masing-masing (lokal) guna pengembangan berbagai keterampilan dari peserta didik dalam memunculkan potensi daerah seperti budaya, bahasa, dan adat istiadat. Nilai filosofis yang terkandung di dalamnya tidak hanya sebagai bahan materi ajar saja, namun dapat dijadikan pula sebagai karakteristik bangsa kita.

3. Hakikat Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah tahap pengenalan bentuk-bentuk huruf dan tata bahasa disertai kemampuan memperoleh informasi atau gagasan baik secara tersirat maupun tersurat oleh seorang pengarang atau penulis bacaan tersebut. (Muhsyanur, 2019:16). Pengenalan huruf-huruf tersebut merupakan bagian penting dalam membaca. Dengan mengenal bentuk huruf dan tata bahasa dari sebuah tulisan, maka selanjutnya kita akan bisa membaca tulisan tersebut.

Membaca adalah salah satu dari keterampilan berbahasa yang reseptif dan juga merupakan sumber pengetahuan bagi umat manusia yang sangat dibutuhkan (Muhsyanur, 2014:10). Membaca merupakan sebagian proses dari mencari informasi yang kemudian diolah menjadi ilmu pengetahuan yang melibatkan penalaran (Muhsyanur, 2019:11). Dengan membaca, kita mengalami sebuah proses yang awalnya belum tahu hingga menjadi tahu dengan informasi yang didapatkan. Membaca juga merupakan keterampilan berbahasa yang penting untuk pencapaian akademik melalui proses berpikir kritis (Ahmed, 2021).

Membaca merupakan suatu aktivitas kompleks yang di dalamnya terdapat aktivitas fisik dan mental. Aktivitas fisik meliputi gerakan otot mata dalam melihat berbagai simbol grafis atau huruf yang tertera dalam bacaan. Sedangkan dalam aktivitas mental memberikan proses berfikir untuk menafsirkan arti dan memahami makna simbol grafis huruf (Yarmi & Widyastuti, 2014)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan keterampilan berbahasa untuk memperoleh sumber informasi dan berbagai pengetahuan. Kegiatan membaca memiliki berbagai macam aktivitas kompleks baik secara fisik dan mental di dalamnya. Berbagai aktivitas tersebut menjadikan kegiatan membaca sebagai proses dalam pengenalan huruf dan tata bahasa yang ada di dalam suatu bacaan.

b. Keterampilan Membaca

Membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa berupa kegiatan aktif pembaca dengan tujuan untuk memperoleh dan mendapatkan informasi yang disampaikan oleh penulis melalui media bahasa tulis (Hidayat, 2018:34-35). Pada dasarnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Dalam hal ini, belajar bahasa menekankan pada empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut sama-sama memiliki peranan yang sangat penting. Tetapi pada kehidupan sehari-hari aspek membaca lebih diperlukan. Oleh karena itu membaca merupakan bagian dari pengajaran utama dalam pendidikan jenjang selanjutnya. (Aida, 2018)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan komponen dari beberapa keterampilan berbahasa selain menyimak, berbicara, dan menulis. Keempat komponen tersebut (termasuk membaca) harus tercapai dalam mata pelajaran bahasa. Untuk mempelajari ilmu lain maka keterampilan membaca harus dimiliki oleh peserta didik. Selain mempelajari ilmu, peserta didik akan memperoleh informasi baru dan pengetahuan, sehingga belajar membaca sangatlah penting di awal jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

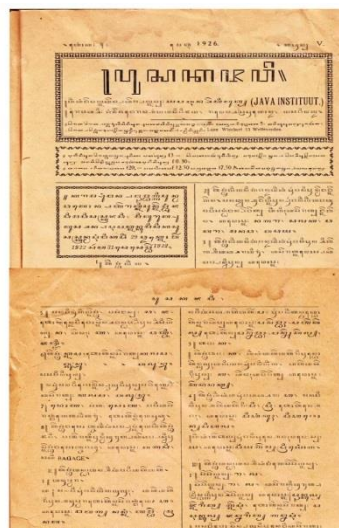
4. Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu dari peninggalan budaya yang terdapat di Indonesia dan memiliki nilai tak terhingga. Morfologi bentuk hurufnya terdapat nilai seni di dalamnya yang sangat disayangkan jika tidak dilestarikan. Aksara Jawa tidak semata-mata dibuat karena kebetulan semata, melainkan Orang Jawa terdahulu sudah mempunyai bentuk penulisan huruf tersendiri yang sudah dianggap memiliki arti hingga saat ini. Kondisi perkembangan seperti itu menghadirkan Aksara Jawa yang lahir sebagai alat komunikasi masyarakat (Wijayanti & Hakim, 2012).

Aksara Jawa merupakan huruf tradisional dari Nusantara yang persebarannya di seluruh wilayah Pulau Jawa. Penggunaannya sendiri

digunakan untuk menulis Bahasa Jawa dan termasuk salah satu aksara jenis Abugida yang penulisannya dimulai dari kiri menuju kanan. Aksara Jawa juga bisa disebut sebagai perkembangan modern dari Aksara Kawi, yang mana merupakan salah satu anak dari Aksara Brahmi yang berkembang di Jawa (Avianto & Prasida, 2018).

Penulisan Aksara Jawa (aturan penulisan) telah disepakati sejak tahun 1924, jauh sebelum kemerdekaan Indonesia tercapai. Kesepakatan tersebut merupakan buah hasil kongres 1922 di Sriwedari, Surakarta yang dihadiri oleh berbagai pihak seperti *Normaalschool* dan *Kweekschool*, para pejabat pemerintah, Balai Pustaka, serta empat utusan Keraton Mataram (Kasunanan, Kasultanan. Mangkunegaran, Pakualaman). Kesepakatan yang dibahas merupakan perihal *wewaton* atau pedoman dalam penulisan Aksara Jawa yang dikenal sebagai “Sastra Sriwedari” (Jawa, 2017). Hingga saat ini pedoman tersebut masih digunakan dalam penulisan Aksara Jawa modern dan dapat ditemukan salinan lengkapnya yang tersimpan di Radya Pustaka.

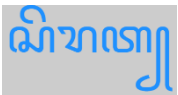


Gambar 2. 1 Hasil Keputusan Pembahasan “Sastra Sriwedari”

Penulisan Aksara Jawa membutuhkan penguasaan dasar tentang sistem tulisan Jawa. Naskah di atas merupakan hasil keputusan pembahasan *wewaton* dalam penulisan Aksara Jawa. Naskah tersebut disahkan melalui keputusan rapat komisi kesusasteraan pada tanggal 29 Oktober 1922 dan 31 Desember

1922. Di dalamnya memuat 17 poin mengenai aturan-aturan penulisan dalam Aksara Jawa mulai dari penggunaan kata hingga penerapan numerisasi. Salah satu contoh aturan yang terdapat dalam Sastra Sriwedari yaitu kata dasar yang ditulis tidak boleh mengulangi aksara sebelumnya. Misalnya: tuna, wani, sêrat tidak boleh ditulis dengan tunna, wanni, sêrrat (Jawi, 1926:65-80).

Tabel 2. 2 Contoh Penulisan Pedoman Sastra Sriwedari

Kata Dasar	Benar	Salah
Tuna		
Wani		
Serat		

(Jawi, 1926:65-80)

Hal-hal yang harus diperhatikan dan dikuasai dalam menulis Aksara Jawa adalah; (1) sistem abjad dasar (*dhentawyan-jana*), (2) sistem pasangan, (3) sistem sandhangan, (4) berbagai tanda baca yang terdapat dalam tata penulisan Aksara Jawa seperti *adeg-adeg*, *pada lingsa*, *pada lungsi*, *pada pangkat*, dan sebagainya (Maruti, 2015:98).

a. Sistem Abjad Dasar (*dhentawyan-jana*)

Tabel 2. 3 Aksara Dasar (*dhentawyan-jana*)

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦪ	ꦤꦪ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya

				
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

(Maruti, 2015:98-100)

b. Sistem *Pasangan*

Tabel 2. 4 *Aksara Pasangan*

(Maruti, 2015:98-100)

c. Sistem *Sandhangan*

1) *Sandhangan Swara*

Tabel 2. 5 *Sandhangan Swara*

Jenis	Lambang	Keterangan
<i>Wulu</i>		Sandhangan <i>wulu</i> mengubah vokal huruf menjadi “i” dan

		menempati di atas huruf
<i>Suku</i>		Sandhangan <i>suku</i> mengubah vokal huruf menjadi “u” dan menempati di bawah huruf
<i>Taling</i>		Sandhangan <i>taling</i> mengubah vokal huruf menjadi “e” (pengucapan e pada kata “bebek”) dan menempati di depan huruf
<i>Taling tarung</i>		Sandhangan <i>taling tarung</i> mengubah vokal huruf menjadi “o” dan mengapit huruf di depan belakang
<i>Pepet</i>		Sandhangan <i>pepet</i> mengubah vokal huruf menjadi “e” (pengucapan e pada kata “merem”) dan menempati di atas huruf
(Maruti, 2015:98-100)		

2) Sandhangan Sigeg

Tabel 2. 6 *Sandhangan Sigeg*

Jenis	Lambang	Keterangan
<i>Layar</i>		Sandhangan <i>layar</i> mengubah konsonan huruf menjadi “-r” dan menempati di atas huruf
<i>Cecak</i>		Sandhangan <i>cecak</i> mengubah konsonan huruf menjadi “-ng” dan menempati di atas huruf
<i>Wignyan</i>		Sandhangan <i>wignyan</i> mengubah konsonan huruf menjadi “-h” dan menempati di belakang huruf
<i>Pangkon</i>		<i>Pangkon</i> mengubah huruf menjadi konsonan (mati) dan menempati di bawah huruf hingga belakang

(Maruti, 2015:98-100)

3) Sandhangan Panjang

Tabel 2. 7 Sandhangan Panjang

Jenis	Lambang	Keterangan
<i>Cakra</i>		Sandhangan <i>cakra</i> digunakan untuk menuliskan gugus konsonan dengan semivokal “-r” dan ditulis menyambung di bawah huruf
<i>Keret</i>		Sandhangan <i>keret</i> digunakan untuk menuliskan gugus konsonan dengan semivokal “-re” dan ditulis menyambung di bawah huruf
<i>Pengkal</i>		Sandhangan <i>pengkal</i> digunakan untuk menuliskan gugus konsonan dengan semivokal “-y” dan ditulis menyambung di bawah huruf

(Maruti, 2015:98-100)

d. Tanda Baca

Tabel 2. 8 Tanda Baca

Jenis	Lambang	Keterangan
<i>Pada adeg-adeg</i>		<i>Pada adeg-adeg</i> digunakan untuk memulai sebuah kalimat
<i>Pada lingsa</i>		<i>Pada lingsa</i> digunakan untuk memberi tanda koma (,) pada sebuah kalimat
<i>Pada lungsi</i>		<i>Pada lungsi</i> digunakan untuk memberi tanda titik (.) pada sebuah kalimat

(Maruti, 2015:98-100)

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, Aksara Jawa merupakan aksara tradisional yang benar-benar diciptakan, bukan hanya kebetulan semata muncul kaena tiba-tiba saja. Bentuk penulisan aksara Jawa sudah ada sejak dahulu memiliki bentuk dan arti tersendiri untuk digunakan sebagai keperluan komunikasi oleh masyarakat Jawa. Lebih dalam lagi, Aksara Jawa diturunkan menjadi beberapa bentuk seperti Aksara Dasar atau *nglegena*, Aksara *Pasangan*, Aksara *Sandhangan*, dan berbagai macam bentuk lainnya yang telah disesuaikan dengan ejaan Bahasa Jawa.

5. Keterampilan Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar

Kompetensi dasar pembelajaran Bahasa Jawa hampir mirip dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, dimana mempelajari 4 keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan membaca dalam mata pelajaran Bahasa Jawa perlu diperhatikan. Dibandingkan

dengan kompetensi membaca pada Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa mempunyai kerumitan tersendiri, terlebih lagi pada Aksara Jawa. Peserta didik diharuskan membaca huruf latin dan Aksara Jawa. Agar hal tersebut berjalan dengan lancar, secara tidak langsung peserta didik harus menguasai Aksara Jawa terlebih dahulu agar tidak mengalami hambatan dalam prosesnya (Rahmawati, 2018).

Mata pelajaran Bahasa Jawa untuk jenjang Sekolah Dasar terdapat pembelajaran Aksara Jawa. Untuk kelas V sudah mulai memasuki materi penggunaan *pasangan*. *Pasangan* merupakan sebuah aksara pendukung yang berjumlah sebanyak 20 dan berguna ketika sebuah huruf “mati” tidak diakhir kata, sehingga tidak bisa menggunakan *pangkon*. Pada buku ajar *Widya Utama* (Sumarlam, Suryani, & Wijiyanti, 2015:48) untuk kelas V semeseter satu cukup mempelajari 10 pasangan saja yang dimulai dari pasangan *ha* sampai dengan *la*. Untuk pasangan *ma* sampai dengan *nga* akan dipelajari pada semester berikutnya. Berikut terdapat kompetensi dasar dan indkatornya:

Tabel 2. 9 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.4	Memahami pasangan huruf Jawa (10 pasangan)	3.4.1	Mengenal sepuluh pasangan Aksara Jawa (<i>Ha</i> sampai dengan <i>la</i>)
		3.4.2	Memiliki rasa bangga sebagai orang Jawa yang memiliki huruf Jawa
4.4	Membaca dan menulis kalimat berhuruf Jawa yang menggunakan pasangan huruf Jawa (10 pasangan)	4.4.1	Membaca kata-kata berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>la</i>
		4.4.2	Membaca kalimat-kalimat sederhana yang mengandung

	pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>la</i>
4.4.3	Membaca teks berhuruf Jawa yang mengandung pasangan <i>ha</i> sampai dengan <i>la</i>

(Sumarlam, Suryani, & Wijiyanti, 2015:48)

Berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca Aksara Jawa sangat penting mengingat keterampilan membaca merupakan salah satu dari kemampuan berbahasa. Keberadaan dari Aksara Jawa semakin hari semakin terkikis dengan perubahan zaman dan harus dilestarikan agar budaya Aksara Jawa tidak punah. Kelas V sudah saatnya mempelajari Aksara Jawa mulai dari aksara *nglegena* hingga menuju aksara *pasangan* untuk menguasai keterampilan membaca Aksara Jawa harus digalakkan guna pelestarian dari Aksara Jawa itu sendiri.

6. Penilaian Keterampilan Membaca Aksara Jawa

Penilaian merupakan suatu alat atau kegiatan yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tujuan tertentu (Nurgiyantoro, 2010:6). Pendidik perlu menggunakan alat untuk mengukur agar penilaian dapat dilaksanakan. Penilaian merupakan aspek terpenting dalam peningkatan mutu pembelajaran. Dengan adanya nilai, pendidik dapat mengetahui langkah-langkah selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas.

Penilaian yang dilaksanakan ini adalah untuk mengetahui keterampilan membaca Aksara Jawa pada peserta didik yang nantinya digunakan sebagai pengukur produk yang dikembangkan. Kompetensi yang digunakan untuk menilai keterampilan membaca adalah dengan mengonstruksi jawaban. Peserta didik tidak hanya sekedar memilih jawaban benar, melainkan dengan menjawab sendiri dari informasi yang diperoleh wacana tersebut (Nurgiyantoro, 2010:388). Nurgiyantoro juga memberikan contoh rubrik penilaian keterampilan membaca secara tertulis sebagai berikut:

Tabel 2. 10 Penilaian Keterampilan Membaca Secara Tertulis

No.	Aspek yang Dinilai	Kefasihan			
		1	2	3	4
1	Pemahaman isi teks				
2	Pemahaman detil isi teks				
3	Ketetapan organisasi isi teks				
4	Ketetapan diksi				
5	Ketepatan struktur kalimat				
6	Ejaan dan tata tulis				
7	Kebermaknaan penuturan				
Jumlah Skor:					

(Nurgiyantoro, 2010:388)

B. Kerangka Berpikir

Kondisi awal menunjukkan bahwa keberadaan bahasa daerah lambat laun telah tergeser keberadaanya dengan bahasa asing dan nasional. Terlebih lagi terdapat materi tersulit dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu mengenai Aksara Jawa. Sebagian besar para peserta didik masih sangat sulit membaca Aksara Jawa. Hal ini disebabkan karena penerapan kesehariannya yang kurang, bahkan orang tua di rumah kesulitan dalam mengajari karena sebagian juga belum paham. Sementara itu di sekolah waktunya sangat terbatas, terbukti dari jadwal yang seharusnya digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa tersisihkan oleh mata pelajaran tematik. Sehingga pada pelaksanaannya tidak sampai memenuhi target penuh. Saat ini di SD N Mangkubumen Kidul No. 16 belum terdapat media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa. Hal ini berpengaruh pada pembelajaran yang terdapat penggunaan media akan menambah antusiasme dari peserta didik.

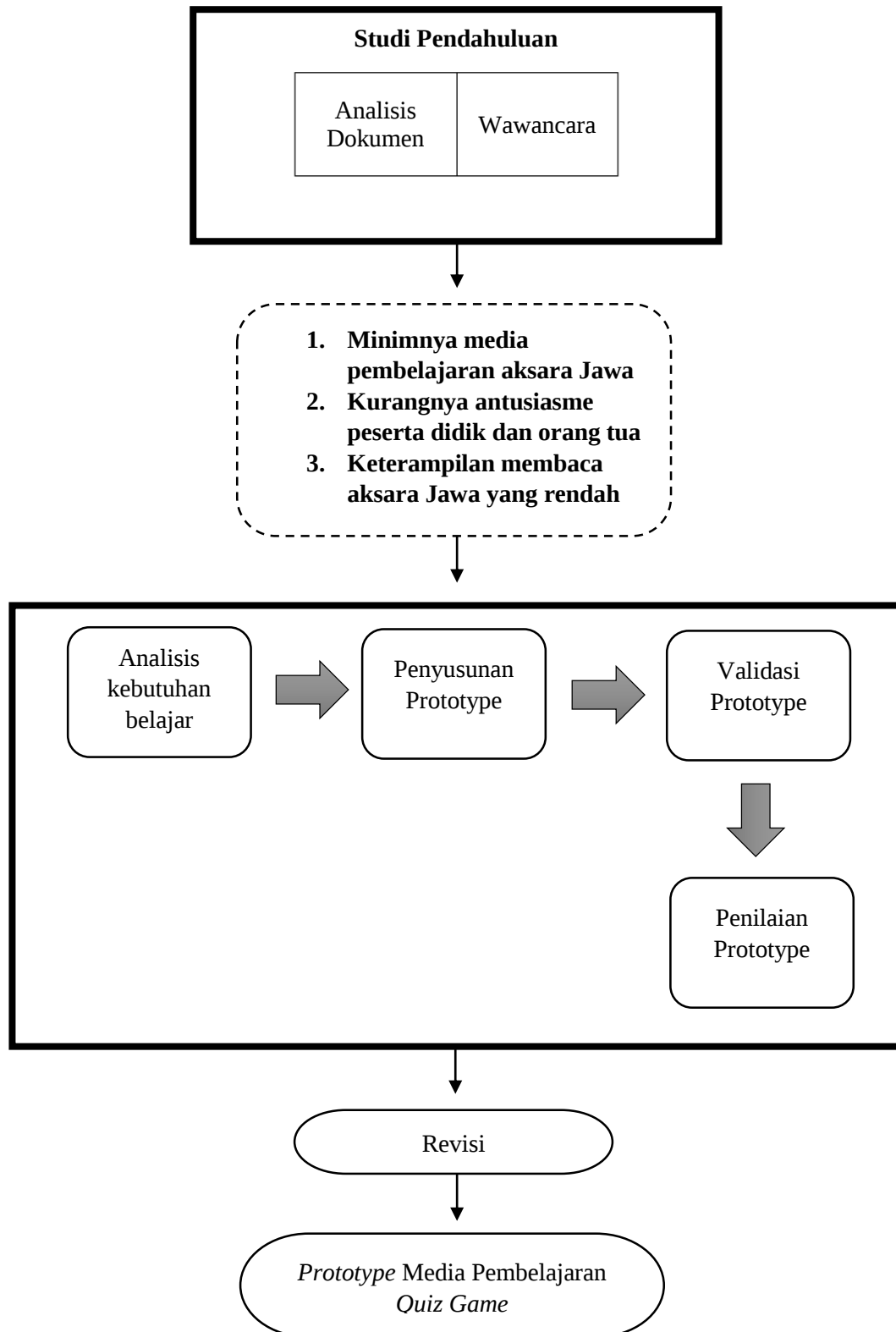
Wilayah Jawa Tengah telah menyesuaikan dengan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang bahasa, sastra, dan aksara

Jawa, pelajaran bahasa Jawa tetap ada. Hal ini didukung dengan Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 12 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan bahwa Pendidikan Bahasa Jawa wajib diajarkan sebagai muatan lokal pada jenjang pendidikan dasar dan \dapat digunakan sebagai bahasa pengantar dalam tahap awal pembelajaran. Walaupun sudah dipelajari di sekolah, masih banyak siswa yang menganggap bahwa aksara Jawa adalah materi yang sulit karena mempunyai berbagai macam bentuk dan aturan penulisan yang rumit. Banyak anggapan seperti “saya adalah orang Jawa tetapi saya tidak bisa Bahasa Jawa” menandakan bahwa Pendidikan Bahasa Jawa ini tergolong rendah partisipannya, terlebih lagi untuk membaca Aksara Jawa. Terlebih lagi mengenai minimnya sebuah alat atau media pembelajaran khusus yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan keterangan di atas, maka diperlukan adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang tepat agar guna partisipasi keterampilan membaca peserta didik tinggi. Ketersediaan media pembelajaran serupa masih belum banyak dan minim untuk Sekolah Dasar. Media pembelajaran saat ini belum terlalu optimal untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Sebagai sebuah media pembelajaran, hendaknya dapat digunakan membantu para guru dalam mengajarkan aksara Jawa dengan menarik dan tidak kaku. Selain itu, media ini akan menumbuhkan proses belajar para siswa. Media ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat dasar yang suka bermain, sehingga peserta didik dapat mengalami dan merasakan secara langsung atau bisa disebut dengan *experimental learning*. Dengan media tersebut diharapkan dalam proses pembelajaran peserta didik tidak jenuh dengan antusiasme tinggi.

Kondisi akhir pengembangan media pembelajaran *Quiz Game* pada peserta didik kelas V SD N Mangkubumen Kidul No. 16 Surakarta dapat meningkatkan keterampilan membaca dan Aksara Jawa. Meningkatnya keterampilan dipengaruhi pencapaian ketuntasan dari indikator yang ditetapkan peneliti. Berdasarkan uraian diatas, kerangka berpikir penelitian ini disajikan pada gambar berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu

1. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD N Mangkubumen Kidul No. 16 yang berlokasi di Jl. Doktor Moewardi No.52, Penumping, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Pemilihan SD N Mangkubumen Kidul No. 16 sebagai tempat penelitian dikarenakan mata pelajaran Bahasa Jawa dalam pelaksanaannya belum memenuhi target. Selain itu permasalahan dasar mengenai minimnya media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Jawa pada SD ini sehingga bisa dijadikan untuk penelitian pengembangan.

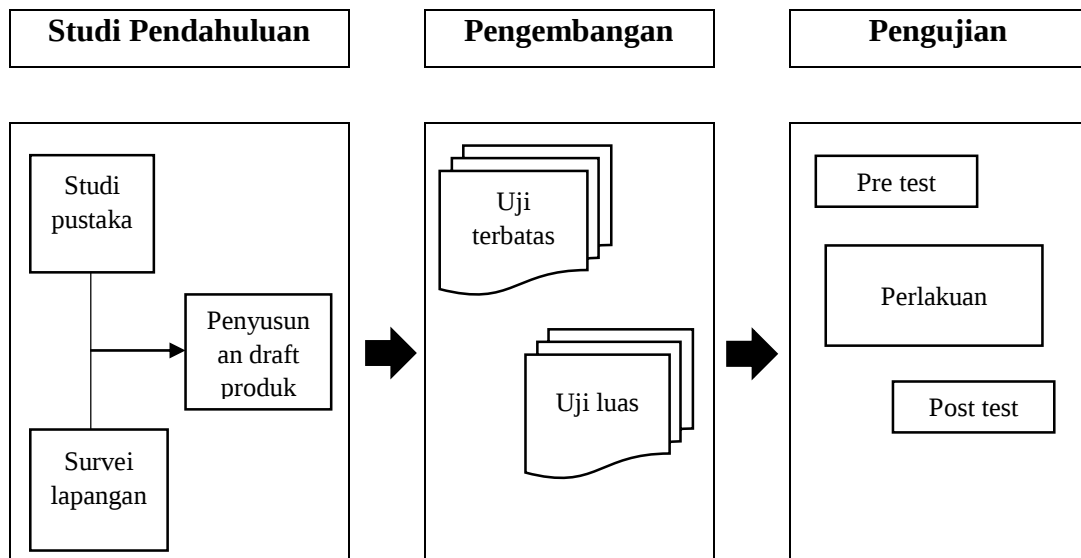
2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 dan direncanakan selama enam bulan, terhitung mulai bulan Agustus 2020 hingga Februari 2021. Adapun jadwal penelitian telah disajikan pada lampiran 1.

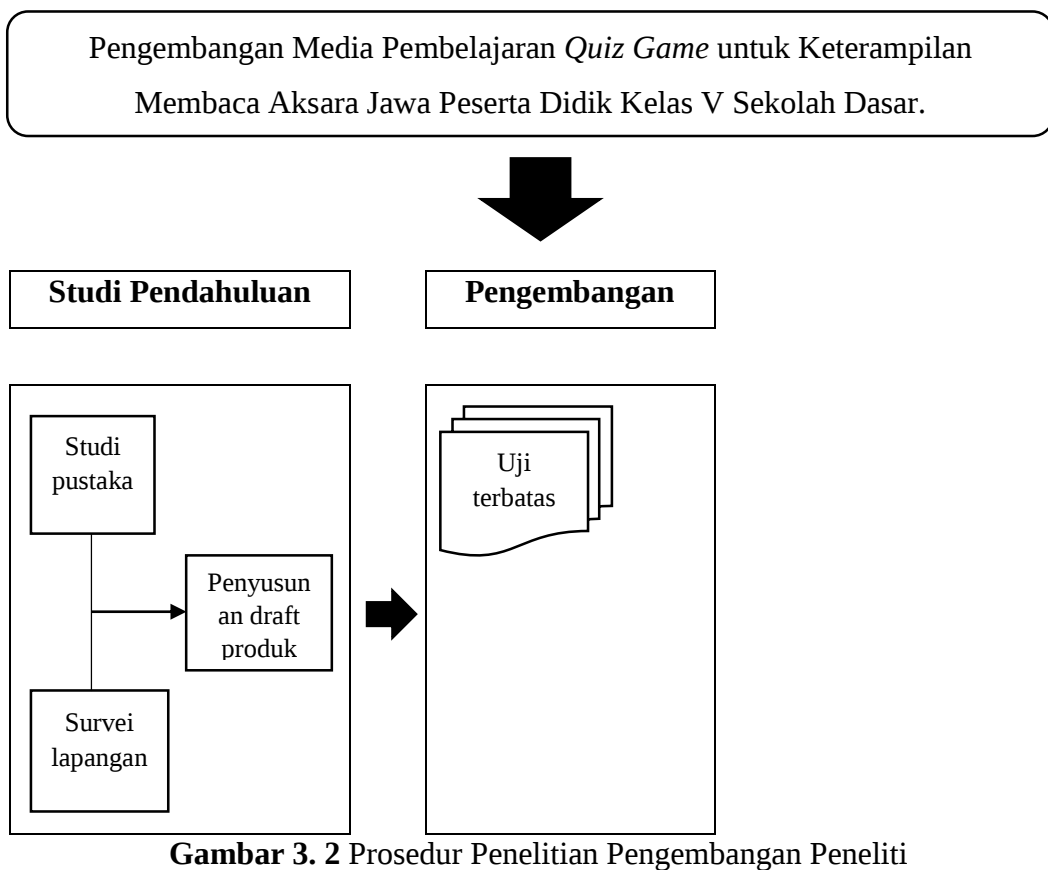
B. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development*. Metode penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus melakukan uji efektifitasnya (Sugiyono, 2015:407). Pengembangan penelitian pendidikan bisa menghasilkan produk yang sama sekali baru, gabungan produk yang sudah ada, atau juga penyempurnaan produk sebelumnya (Budiyo, 2017:170). Produk dari penelitian ini berupa perangkat lunak berbentuk *game* kuis membaca Aksara Jawa untuk SD kelas V.

Penelitian pengembangan ini menggunakan sepuluh langkah penelitian *RnD* dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahap saja, yaitu 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan model, 3) uji model (Sukmadinata, 2013:184-189). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan kedua atau pengembangan model dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.



Gambar 3. 1 Modifikasi Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian Pengembangan Peneliti

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek secara alamiah dan peneliti merupakan instrumen kunci guna menekankan hasil berupa makna (Sugiyono, 2019:18). Tahap studi pendahuluan ini meliputi:

a. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam penelitian tindakan ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V SD N Mangkubumen Kidul tahun ajaran 2020/2021.

b. Data dan Sumber Data

1) Data

Data yang digunakan dalam studi pendahuluan ini berupa: (1) Wawancara guru; (2) wawancara dengan peserta didik; dan (3) analisis dokumen.

2) Sumber Data

Sumber data yang digunakan meliputi:

- a) Subjek penelitian, guru kelas V SD N Mangkubumen Kidul dan 8 peserta didik kelas V SD N Mangkubumen Kidul
- b) Peristiwa dan keadaan pembelajaran di lapangan terkait dengan mata pelajaran Bahasa Jawa
- c) Dokumen seperti, silabus, RPP, buku pelajaran Bahasa Jawa, daftar peserta didik kelas V dan hasil dokumentasi pembelajaran.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada studi pendahuluan menggunakan jenis wawancara terbuka. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat soal media pembelajaran dan untuk mengetahui kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penyusunan draft wawancara berberpatokan pada garis besar pertanyaan terkait informasi media pembelajaran yang dibutuhkan.

2) Analisis Dokumen

Analisis dokumen pada penelitian ini bertujuan untuk melengkapi kebutuhan tambahan yang diperlukan peneliti. Data tersebut meliputi kurikulum, silabus, buku siswa dan buku guru, bahan ajar yang yang digunakan dalam pembelajaran.

d. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyusunan data secara sistematis yang diperoleh melalui dari wawancara dan analisis dokumen agar dapat dipahami dengan baik. Teknik analisis data yang digunakan adalah:

1) Analisis wawancara

Data hasil wawancara dengan wali kelas V SD N Mangkubumen Kidul No. 16 disusun dalam tabel transkrip wawancara. Kemudian dari hasil transkrip tersebut diubah menjadi deskripsi kualitatif.

2) Analisis Dokumen

Data hasil analisis dokumen disusun dengan membuat deskripsi mengenai temuan-temuan yang terkait dari dokumen tersebut. Temuan yang didapatkan bisa berupa kekurangan dan kelebihan dari dokumen yang dianalisis

2. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan modifikasi dari sepuluh langkah Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan model/desain produk, dan (3) uji coba (Sukmadinata, 2013:184) dengan mengacu pada hasil data yang diperoleh dari analisis kebutuhan awal di studi pendahuluan. Berikut adalah langkah-langkah tahap pengembangan:

a. Desain Produk

Produk dari penelitian ini merupakan media pembelajaran berbentuk *Quiz game*. Media tersebut akan disusun menggunakan *software Construct2* dimana di dalamnya memuat:

- 1) Pengenalan Aksara Jawa
- 2) Aksara *Sandhangan*

3) Aksara *Pasangan*

4) Latihan soal

b. Validasi Desain

Tahapan ini berupa penilaian terhadap rancangan dari purwarupa atau *prototype* produk yang akan dikembangkan. Penilaian yang dilakukan bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional oleh para ahli. Validasi dapat dilakukan dengan menghadirkan para pakar ahli atau *expert* yang sudah berpengalaman dalam menilai produk tersebut untuk diketahui keunggulan maupun kelemahannya (Sugiyono, 2019:408). Validator dalam penelitian ini melibatkan ahli bahasa, ahli media, dan ahli praktisi.

c. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi desain oleh para ahli, maka langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan. Perbaikan ini mengacu pada penilaian dan tanggapan para ahli. Hal ini dilakukan dengan maksud produk yang dihasilkan telah sesuai dengan pandangan para ahli.

d. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif

1) Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari studi pendahuluan dan saran masukan dari para ahli materi, ahli media, praktisi ahli, dan peserta didik. Saran masukan tersebut lalu diolah menjadi deskriptif kualitatif guna perbaikan produk yang dikembangkan.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berasal dari analisis kelayakan produk dan hasil uji coba terbatas.

➤ Analisis kelayakan produk

Analisis kelayakan produk didapatkan dari data penilaian yang sudah dilaksanakan pada ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil angket tersebut dilakukan analisis secara deskriptif kuantitatif. Penilaian dari para ahli masih berupa skor atau angka sehingga

diperlukan konversi agar dapat mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Cara agar dapat merubah bentuk nilai menjadi konversi deskriptif kuantitatif adalah sebagai berikut:

- Merubah angket skala likert dengan dengan skor untuk mencari gradasi (Sugiyono, 2015:135).

Tabel 3. 1 Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang baik	1

(Sugiyono, 2015:135)

- Menghitung total skor dan rata-rata skor pada setiap komponen (U. Lestari, 2015)

$$X = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan

X : rata-rata skor

$\sum fx$: total skor

n : jumlah komponen

- Rata-rata skor yang telah didapatkan kemudian diubah konversi menjadi deskriptif kualitatif menggunakan rumus Djemari Mardapi dalam menjadi nilai skala empat.

Tabel 3. 2 Rentang Skor

Nilai	Rentang Skor	Kategori
A	$X \geq Mi + 1.Sbi$	Sangat baik
B	$Mi + 1.Sbi > X \geq Mi$	Baik
C	$Mi > X \geq Mi - 1.Sbi$	Kurang

D	$X < Mi - 1.Sbi$	Sangat kurang
---	------------------	---------------

(T. Lestari, 2016)

e. Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan setelah seluruh tahapan uji terbatas dilalui. Revisi mengacu pada hasil data yang diperoleh selama tahap uji terbatas. Tujuan dari perbaikan ini adalah untuk memberikan produk sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik.

f. Evaluasi Penyempurnaan

Hasil revisi yang sudah dilaksanakan sebelumnya lalu disusun menjadi deskripsi kualitatif. Dalam penelitian pengembangan selalu diadakan perbaikan hingga sesuai dan juga telah memenuhi pada analisis kebutuhan awal dan penilaian oleh para ahli. Hasil tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar dari *prototype* berupa media pembelajaran *quiz game* untuk keterampilan membaca Aksara Jawa peserta didik kelas V.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Quiz Game* untuk keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik kelas V sekolah dasar. Prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan sebuah produk melalui proses perencanaan, produksi, dan evaluasi dari produk tersebut (Sugiyono, 2019:396). Pengembangan penelitian pendidikan bisa menghasilkan produk yang sama sekali baru, gabungan produk yang sudah ada, atau juga penyempurnaan produk sebelumnya (Budiyo, 2017:170). Produk dari penelitian ini berupa perangkat lunak berbentuk *game* kuis membaca Aksara Jawa untuk SD kelas V.

Penelitian pengembangan ini menggunakan sepuluh langkah penelitian *RnD* dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahap saja, yaitu 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan model, 3) uji model (Sukmadinata, 2013:184-189). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan kedua atau pengembangan model dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

A. Hasil Studi Pendahuluan

Data yang diperoleh peneliti adalah analisis dokumen dan wawancara ketika menjalankan studi pendahuluan. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui kebutuhan awal dalam pengembangan produk selanjutnya. Pelaksanaan wawancara studi pendahuluan dilakukan pada hari Jum'at, 13 November 2020 dengan para peserta didik dan Ibu Puji Hastuti, S.Pd. selaku wali kelas V dari SD N Mangkubumen Kidul No. 16.

Wawancara yang dilakukan pada peserta didik ditemukan beberapa masalah yang terjadi terkait mata pelajaran Bahasa Jawa pada peserta didik kelas V SD N Mangkubumen Kidul No. 16. Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas mengalami keterbatasan waktu dan kurang optimal. Hal ini diakibatkan oleh jadwal yang sering

digunakan untuk membahas mata pelajaran tematik melebihi waktu dan memakan jadwal mata pelajaran Bahasa Jawa. Peserta didik lebih tertarik untuk membahas pelajaran mata tematik terlebih dahulu hingga tuntas baru kemudian dilaksanakan mata pelajaran Bahasa Jawa. Masalah tersebut berimbas pada peserta didik yang kesulitan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Salah satu materi yang tersulit yaitu materi tentang aksara Jawa. Bentuk penulisan yang agak sulit untuk diingat serta penerapan keseharian yang kurang bahkan jarang dan juga waktu yang terbatas menjadikan peserta didik merasa kesulitan. Belajar di rumah masih terkendala peran orang tua yang kesulitan dalam mengajari karena sebagian belum paham. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Avianto & Prasida, 2018) ketika pembelajaran mengenai aksara Jawa sendiri sudah dilakukan di sekolah, namun masih saja terdapat siswa yang kesulitan dan mempunyai anggapan bahwa aksara Jawa memiliki bentuk serta aturan penulisan yang rumit.

Wawancara pada guru kelas juga didapat penemuan mengenai materi tersulit dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu materi Aksara Jawa. Sebagian besar para peserta didik masih sangat sulit membaca Aksara Jawa. Hal ini disebabkan karena di sekolah waktunya sangat terbatas, terbukti dari jadwal yang seharusnya digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa tersisihkan oleh mata pelajaran tematik. Sehingga pada pelaksanaannya tidak sampai memenuhi target penuh. Wali murid juga mengalami kesulitan ketika di rumah harus mengajari anak-anak mata pelajaran Bahasa Jawa karena kesibukan aktivitas dan juga antusias yang rendah. Ibu Puji Hastuti juga menambahkan bahwa saat ini di SD N Mangkubumen Kidul No. 16 belum terdapat media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa. Dari penilaian beliau, selama pembelajaran yang terdapat penggunaan media akan menambah antusiasme dari peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Jalinus & Ambiyar, 2016) bahwa dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran mampu menumbuhkan rangsangan dalam berpikir dan minat dalam pembelajaran.

Studi pendahuluan juga dilakukan dengan menganalisis dokumen seperti buku bahan ajar, buku siswa di kelas, dan daftar nilai ulangan harian mata pelajaran

Bahasa Jawa kelas V. Peneliti melakukan peninjauan pada buku mata pelajaran *Dimensi* dan *Widya Utama*. Kedua buku tersebut merupakan bahan ajar yang digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa di kelas.

B. Hasil Proses Pengembangan Produk

Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Quiz Game* untuk keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik kelas V sekolah dasar. Prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development*. Penelitian pengembangan ini menggunakan sepuluh langkah penelitian *RnD* dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahap saja, yaitu 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan model, 3) uji model (Sukmadinata, 2013:184-189). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan kedua atau pengembangan model dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

Proses awal yang dilakukan dalam pengembangan produk ini adalah dengan mencermati materi aksara Jawa pada kelas V sesuai kompetensi dasar dan indikator yang sudah ditentukan. Pada kelas V materi tentang aksara Jawa telah memasuki pengenalan penggunaan *pasangan*. Materi tersebut lalu disusun untuk dijadikan sebuah media pembelajaran berbentuk *game* dengan menggunakan aplikasi *Construct2*.

Construct2 merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan dari *Scirra* dan bisa digunakan untuk membuat *game* dengan berbagai fitur yang disajikan. Pembuatannya sendiri membutuhkan beberapa *config* agar kita bisa menjalankan program dari *game* tersebut sesuai dengan yang diinginkan. *Construct2* menggunakan basis *HTML (Hyper Text Markup Language)* namun dalam pembuatannya tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus. Semua sudah disajikan dalam *Event Sheet* berbagai macam pemrograman yang bisa kita kembangkan sendiri. Pada tahap ini peneliti membuat alur jalannya *game*.

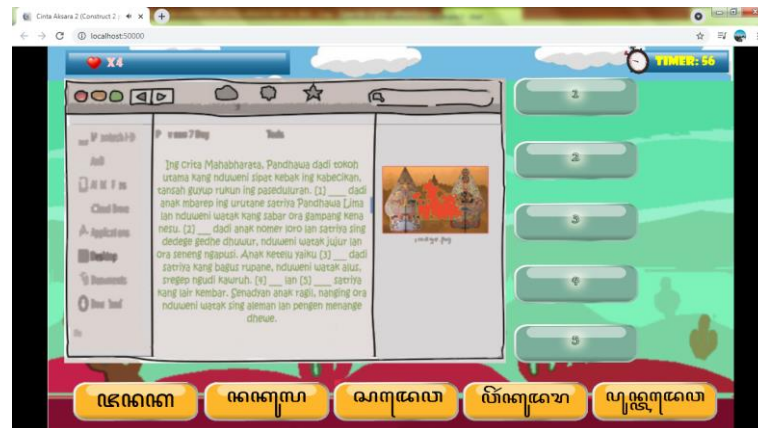
Selain itu, peneliti juga menggunakan *Adobe Photoshop CS6* dan *CorelDRAW X5* untuk kebutuhan desain grafis pada proses pembuatan *game*.

Peneliti menggunakan kedua perangkat lunak tersebut untuk membuat seperti *box*, *bar*, *icon*, dan pemilihan gambar. Pemilihan gambar disesuaikan sesuai karakteristik peserta didik tingkat dasar seperti *background* animasi yang penuh warna dan ceria. Selain itu, dalam menciptakan soal dan merubah teks aksara Jawa juga diperlukan *Adobe Photoshop CS6* yang sebelumnya sudah melalui proses *translating* melalui website khusus penyedia layanan terjemahan aksara Jawa. Proses pembuatan produk ini adalah sebagai berikut:



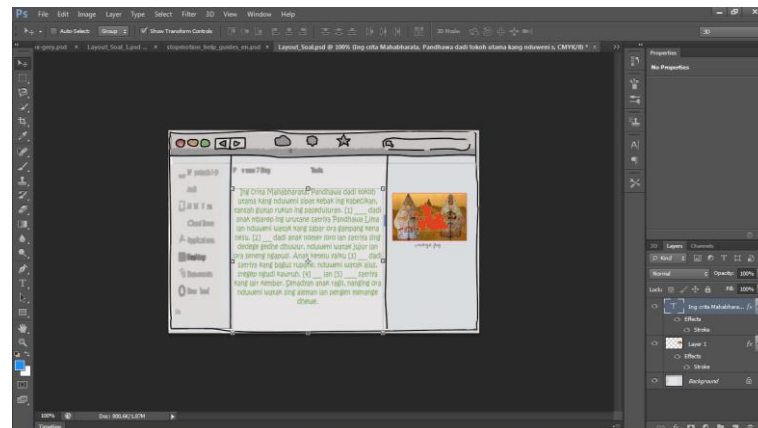
Gambar 4. 1 Tampilan *Title Screen*

Tampilan pada *title screen* dibuat menggunakan *Adobe Photoshop CS6*. Desain yang dibuat disesuaikan dengan tema “Jawa” dengan karakter animasi menggunakan pakaian adat dan juga latar belakang rumah adat Jawa. Pada *title screen* juga terdapat judul “Quiz Game” dan *play button* untuk memulai permainan.

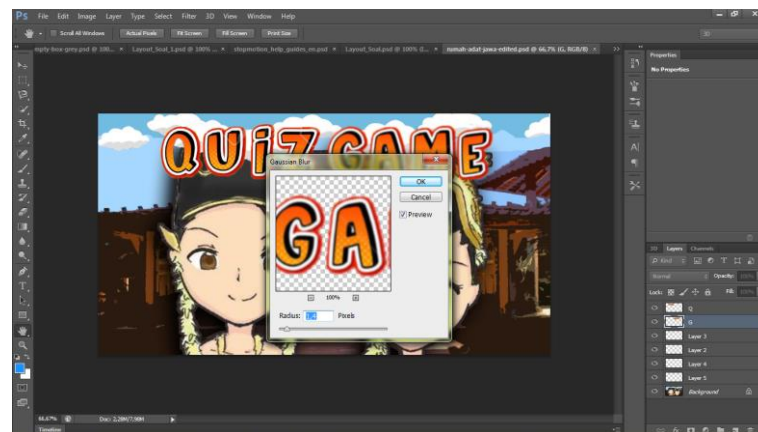


Gambar 4. 2 Soal-soal tentang Pandhawa Lima di dalam Quiz Game

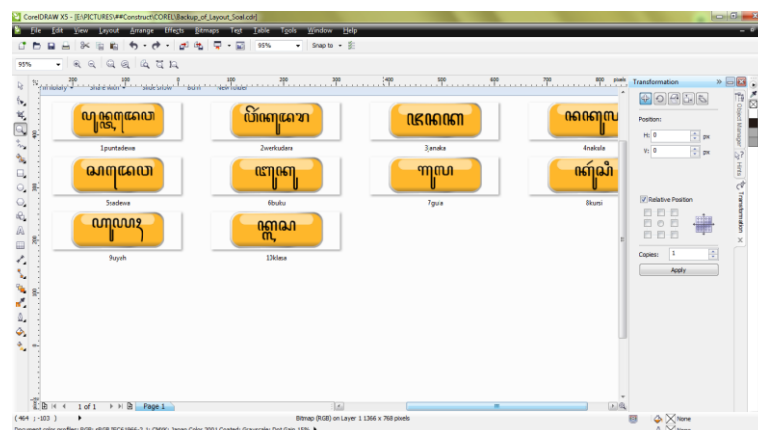
Setelah menekan pada *play button* maka permainan akan dimulai. Permainan akan langsung diarahkan pada soal-soal dan jawaban yang sudah disediakan. Peserta didik tinggal melakukan *drag and drop* jawaban pada kotak yang telah ada sesuai dengan soal. Setiap soal akan diberikan waktu 60 detik untuk mengerjakan, jika waktu habis maka permainan akan berakhir. Untuk menghindari peserta didik melakukan “percobaan” dengan asal menempatkan jawaban hingga benar, setiap soal juga diberikan 4 kali kesempatan dalam menjawab. Apabila kesempatan habis maka permainan akan berakhir walaupun masih tersisa waktu.



Gambar 4. 3 Layout pembuatan soal-soal Quiz Game



Gambar 4. 4 Proses editing pada Adobe Photoshop CS6



Gambar 4. 5 Pembuatan Jawaban Soal pada CorelDRAW X5

Soal-soal dalam permainan tersebut memuat materi tentang Aksara Jawa, khusus kelas V sekolah dasar telah mempelajari mengenai *pasangan*. Soal dimulai dari tingkatan termudah seperti memasangkan soal dan jawaban benar

hingga melengkapi kalimat rumpang yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Dalam penyusunan soal jawaban dan merubah teks aksara Jawa juga melalui *Adobe Photoshop CS6* yang sebelumnya sudah melalui proses *translating* melalui website khusus penyedia layanan terjemahan aksara Jawa.

C. Hasil Data Kelayakan Produk

Data kelayakan produk merupakan penilaian terhadap rancangan produk yang dibuat dalam bentuk purwarupa atau *prototype*. Penilaian dilakukan oleh para ahli atau *expert* diantaranya seperti ahli materi, ahli media, dan praktisi ahli. Penilaian para ahli selanjutnya dihitung dan dilakukan analisis untuk mendapatkan nilai berupa bentuk konversi guna menentukan kualitas dari produk yang dikembangkan.

Aspek materi dari produk ini dilakukan validasi oleh Bapak Rendra Agusta, S.S., M.Hum yang merupakan filolog dari Sraddha Institute dan ahli dalam materi pembelajaran Bahasa Jawa. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 24 item penilaian dengan penggunaan skala 4 yang selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk presentase.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Jenis Rubrik	Rata-rata Skor	Presentase	Kategori
Penilaian Validasi			
Materi	85	88,54	Sangat Baik

Kategori penilaian di atas menggunakan perhitungan rumus yang dikemukakan oleh (U. Lestari, 2015). Kategori skor penilaian selanjutnya adalah penilaian materi sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Kategori Penilaian Ahli Materi

Aspek	Interval Skor	Nilai	Kategori
Materi	$X \geq 72$	A	Sangat Baik

$72 > X \geq 60$	B	Baik
$60 > X \geq 48$	C	Kurang
$X < 48$	D	Sangat Kurang

Skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi untuk media pembelajaran ini adalah 85 dengan nilai presentase 88,54% dan termasuk dalam kategori sangat baik yang layak digunakan untuk penelitian.

Aspek media dari produk yang dikembangkan dilakukan validasi oleh Bapak Dr. Chumdari, M. Pd yang merupakan dosen dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNS dan ahli dalam media pembelajaran. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 20 item penilaian dengan penggunaan skala 4 yang selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk presentase.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media

Jenis Rubrik	Rata-rata Skor	Presentase	Kategori
Penilaian Validasi			
Materi	79	98,75	Sangat Baik

Kategori penilaian di atas menggunakan perhitungan rumus yang dikemukakan oleh (U. Lestari, 2015). Kategori skor penilaian selanjutnya adalah penilaian media sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Kategori Penilaian Ahli Media

Aspek	Interval Skor	Nilai	Kategori
Materi	$X \geq 60$	A	Sangat Baik
	$60 > X \geq 50$	B	Baik
	$50 > X \geq 40$	C	Kurang
	$X < 40$	D	Sangat Kurang

Skor yang diperoleh dari penilaian ahli media untuk media pembelajaran ini adalah 79 dengan nilai presentase 98,75% dan termasuk dalam kategori sangat baik yang layak digunakan untuk penelitian.

Uji praktisi dari produk yang dikembangkan dilakukan validasi oleh Ibu Puji Hastuti, S.Pd. yang merupakan guru kelas 5 dari Sekolah Dasar Negeri Mangkubumen Kidul No. 16. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 44 item penilaian dengan penggunaan skala 4 yang selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk presentase.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Praktisi

Jenis Rubrik	Rata-rata Skor	Presentase	Kategori
Penilaian Validasi			
Praktisi	150	85,22	Sangat Baik

Kategori penilaian di atas menggunakan perhitungan rumus yang dikemukakan oleh (U. Lestari, 2015). Kategori skor penilaian selanjutnya adalah penilaian praktisi sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Kategori Penilaian Ahli Praktisi

Aspek	Interval Skor	Nilai	Kategori
Praktisi	$X \geq 132$	A	Sangat Baik
	$132 > X \geq 110$	B	Baik
	$110 > X \geq 88$	C	Kurang
	$X < 88$	D	Sangat Kurang

Skor yang diperoleh dari penilaian ahli praktisi untuk media pembelajaran ini adalah 150 dengan nilai presentase 85,22% dan termasuk dalam kategori sangat baik yang layak digunakan untuk penelitian. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quiz Game* yang dikembangkan dapat lanjut ke tahapan uji terbatas.

Selanjutnya perlu diadakan beberapa perbaikan dari saran yang telah diberikan dari beberapa ahli di atas untuk media pembelajaran ini.

D. Hasil Revisi Kelayakan Produk

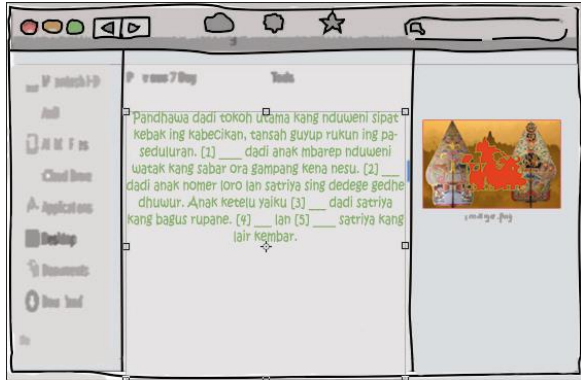
Revisi kelayakan produk dari media pembelajaran *Quiz Game* yang sedang dikembangkan diperoleh dan mengacu pada saran-saran yang diberikan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Beberapa kritik dan saran yang telah dikumpulkan adalah sebagai berikut:

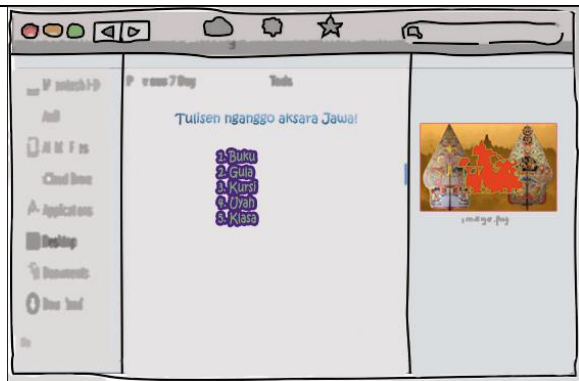
Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Para Ahli

No	Validator	Kritik dan Saran
1	Ahli Materi	• Contoh soal hendaknya menyesuaikan alam pikir peserta didik masa kini • Ada tenggat budaya baik tempat maupun spasial terkait perubahan zaman.
2	Ahli Media	• Penggunaan kalimat sederhana agar terlihat lebih rapi pada <i>layout</i> tampilan • Penggunaan ukuran <i>font</i> lebih diperbesar • Penggunaan warna <i>font</i> yang sesuai dan kontras dengan <i>background</i> • Penambahan audio dan <i>sound effect</i> yang menarik • Pengoperasian aplikasi dipermudah dan disesuaikan dengan peserta didik
3	Praktisi Ahli	• Lebih bagus bila ditambah soal-soal latihannya • Untuk soal tidak perlu terlalu panjang

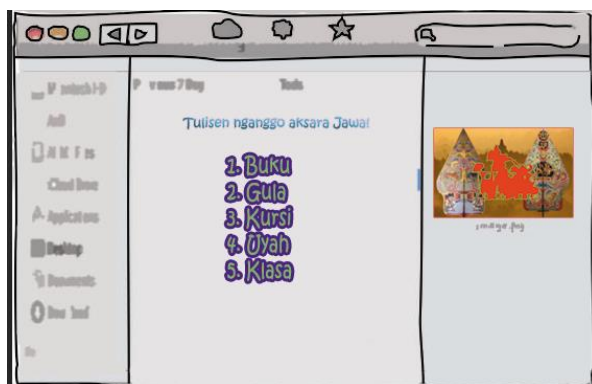
Kritik dan saran yang telah diperoleh dalam pengembangan media pembelajaran *Quiz Game* ini kemudian dibenahi dan disesuaikan pada revisi. Hasil revisi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Revisi

No	Aspek	Hasil Revisi
1	Penggunaan kalimat sederhana agar terlihat lebih rapi pada <i>layout</i> tampilan	Sebelum revisi  Sesudah revisi 
2	Penggunaan ukuran <i>font</i> lebih diperbesar	Sebelum revisi



Sesudah revisi



-
- 3
- Penggunaan warna *font* yang sesuai dan kontras dengan *background*

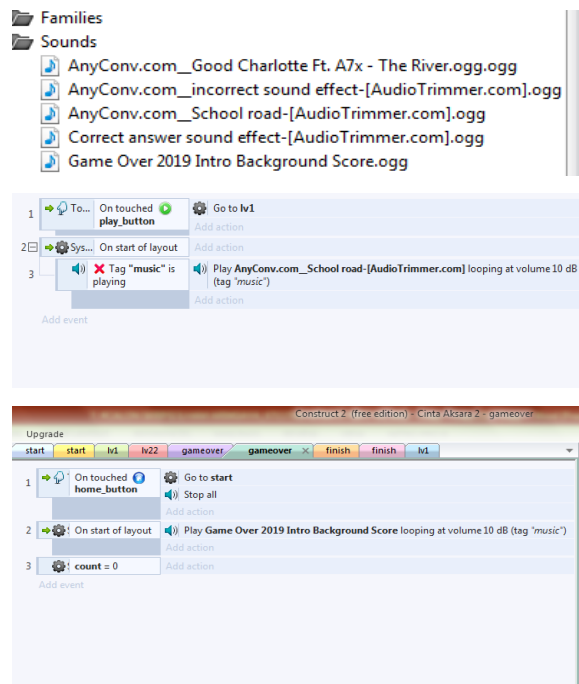
Sebelum revisi



Sesudah revisi



- 4 • Penambahan Hasil revisi
audio dan
sound effect
yang
menarik



E. Pembahasan

Mata pelajaran Bahasa Jawa memiliki turut andil dalam proses pembelajaran sebagai pengenalan salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia. Salah satu sarana untuk mengenal bahasa Jawa melalui materi membaca aksara Jawa yang termasuk dalam keterampilan berbahasa selain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis (Aida, 2018). Aktivitas membaca tentu sangatlah penting dilakukan pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Membaca merupakan kebutuhan pokok bagi setiap kalangan pelajar, mahasiswa, akademisi, praktisi, hingga masyarakat untuk mengetahui suatu informasi (Muhsyanur, 2019:2). Termasuk dalam membaca aksara Jawa itu sendiri sebagai materi wajib yang harus dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jawa, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Setianingrum, 2016).

Penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai langkah dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di kelas sekolah dasar. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa usia yang dimiliki oleh peserta didik tingkat sekolah dasar rentang usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret (Juwantara, 2019) dimana peserta didik telah merubah penalaran intuitif ke penalaran logika, namun masih sebatas situasi konkret dan belum sampai pada tingkat abstrak (Mu'min, 2013). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik pada tahapan ini dikarenakan mereka menggunakan suatu media yang konkret, dapat dipegang, dan dapat diamati. Media pembelajaran yang berbentuk *game* dapat dimainkan dengan durasi waktu yang cukup sehingga bisa mengembangkan kemampuan otak yang berkaitan dengan kognitif atau kecerdasan logika-matematika seperti kemampuan berhitung dan pemecahan permasalahan (Putra, Elingsetyo Sanubari, & Manggena, 2017).

Proses Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca aksara Jawa mampu menumbuhkan rangsangan dalam berpikir dan minat dalam pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016:4). Pembelajaran tersebut dapat menjadikan peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri. Permainan kuis berbentuk *software* khusus didesain untuk meningkatkan hasil belajar melalui latihan soal-soal (Adiwiastara, 2016). Soal-soal latihan dibuat disesuaikan dengan materi pembelajaran aksara Jawa kelas V sekolah dasar. Materi aksara Jawa telah memasuki pengenalan aksara *pasangan* yang berjumlah 20 aksara sebagai pendukung ketika sebuah huruf “mati” tidak di akhir kata yang hanya bisa digunakan *pangkon*. Materi juga disesuaikan dengan buku ajar *Widya Utama* untuk kelas V semester satu cukup mempelajari 10 pasangan saja dimulai aksara *ha* hingga *la* (Sumarlam, Suryani, & Wijiyanti, 2015:48)

Prototype dari media pembelajaran sudah disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang telah disebutkan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, media telah melalui penilaian para ahli dengan nilai yang telah ditentukan ditinjau dari aspek materi, media, praktisi. Setiap penilaian terdapat masukan dan saran selalu diikuti dengan perbaikan. Dengan demikian, *Prototype Quiz Game* untuk keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik kelas V sekolah dasar sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dan bisa untuk dikembangkan lagi selanjutnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini dapat menghasilkan media pembelajaran *Quiz Game* berbentuk aplikasi permainan sebagai media pembelajaran latihan dalam membaca aksara Jawa pada kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan yang juga dikenal dengan *Research and Development* dari Borg and Gall namun dimodifikasi menjadi tiga tahap saja, yaitu 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan model, 3) uji model. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan kedua atau pengembangan model dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

Hasil validasi yang telah dilakukan para ahli menunjukkan produk termasuk dalam kategori sangat baik yang memiliki presentase 88,54% pada penilaian ahli materi, 98,75% pada penilaian ahli media, dan 85,22% pada ahli praktisi. Masukan yang diberikan para ahli selanjutnya digunakan untuk perbaikan saat melaksanakan revisi produk. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan produk media pembelajaran *Quiz Game* dapat digunakan untuk tahapan uji terbatas.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa implikasi dari penelitian ini. Berikut beberapa implikasi dalam penelitian ini:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa keberadaan media pembelajaran *Quiz Game* berbentuk aplikasi permainan dapat digunakan sebagai media dalam mempelajari aksara Jawa khususnya dalam keterampilan membaca peserta didik pada sekolah dasar. Variasi dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan supaya kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran tersebut secara mandiri sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya berpusat pada

pendidik atau guru pengajar di kelas saja. Pembelajaran akan terasa berbeda dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat dasar yang bisa digunakan untuk bermain dan belajar. Dengan demikian produk yang dikembangkan ini bisa dijadikan salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran dalam mengajarkan keterampilan membaca aksara Jawa pada sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

Berdasarkan implikasi teoritis di atas, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan baru bagi peneliti dan juga alternatif bagi para pendidik dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengajarkan materi aksara Jawa agar lebih variatif lagi. Media pembelajaran *Quiz Game* diharapkan mampu membawakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran ini juga memiliki sifat adaptif. Selain digunakan untuk mengajarkan materi aksara Jawa, media ini dapat dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran lainnya dengan penyesuaian materi pada mata pelajaran yang dituju. Sifat adaptif lainnya juga dari sisi waktu dan tempat. Media ini dapat diunduh dengan *link* yang sudah tersedia dan digunakan pada *smartphone* masing-masing peserta didik. Untuk ukuran dari aplikasi ini juga tidak besar dan ramah terhadap perangkat gawai yang dimiliki para peserta didik. Sehingga media pembelajaran ini dapat diakses di mana pun dan kapan pun sesuai keinginan peserta didik, tidak hanya terbatas saat pelaksanaan pembelajaran saja. Pengoperasian dari media pembelajaran ini bisa dan dapat dipahami oleh peserta didik karena alurnya mudah dan cenderung tidak rumit. Pada akhirnya, media pembelajaran *Quiz Game* merupakan media pembelajaran yang sesuai untuk mempelajari keterampilan membaca aksara Jawa dengan keadaan pembelajaran saat ini yang dilakukan di rumah dan bisa digunakan secara mandiri oleh para peserta didik tanpa perlu bantuan dari guru kelas.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil peneilitian yang dipaparkan, maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar hendaknya lebih aktif dan semangat lagi dengan keberadaan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.
2. Bagi Pendidik
 - a. Pendidik atau guru kelas harus berinovasi dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar agar peserta didik menjadi bersemangat dan lebih antusias. Melalui media pembelajaran *Quiz Game* ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tetap sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.
 - b. Guru kelas dapat menjadikan media pembelajaran *Quiz Game* ini sebagai salah satu referensi dalam penggunaan media pembelajaran kreatif tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Jawa, melainkan dapat dikembangkan pada mata pelajaran lainnya.
3. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah dapat mendukung kegiatan belajar mengajar dengan memfasilitasi tiap kelas dengan media pembelajaran kreatif dan inovatif serta lebih memperhatikan keberadaan media pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar yang sanagat penting.
 - b. Sekolah dapat melakukan pengiriman para guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan atau *workshop* mengenai pembuatan media pembelajaran kreatif dan inovatif sekaligus dalam rangka peningkatan mutu kualitas para pendidik.
4. Bagi Peneliti Lain
 - a. Penelitian dengan masalah serupa dapat dilanjutkan mengingat media pembelajaran ini masih bisa sekali dikembangkan secara luas seperti untuk peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa atau lainnya sesuai keadaan yang terjadi di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastra, M. F. (2016). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Ahmed, W. M. A. (2021). Exploring EFL university learners' acquisition of advanced reading skills in the Yemeni context. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 10(3), 771–781. <https://doi.org/10.17509/ijal.v10i3.31765>
- Aida, S. (2018). Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 56–63.
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133. <https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>
- Berlian, M., Vebrianto, R., & Thahir, M. (2021). Development of webtoon non-test instrument as education media. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 185–192. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.21007>
- Budiyono. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Dewi, R. K., Wardani, S., Wijayati, N., & Sumarni, W. (2019). Demand of ICT-based chemistry learning media in the disruptive era. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 265–270. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.17107>

- Hidayat, I. W. (2018). *Keterampilan Belajar (Study Skills) Untuk Mahasiswa*. Jakarta: Kencana.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jawa, S. (2017). Sastra Sriwedari. Retrieved from Yayasan Sastra Lestari website: <https://www.sastra.org/bahasa-dan-budaya/pengetahuan-bahasa/2520-sastra-sriwedari>
- Jawi, P. (1926). Pusaka Jawi. *Yapa Insêtitut (Java Instituut)*, 65–80.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di SDN Sambiroto 01 Semarang. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10, 149–158.
- Lestari, T. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Outdoor Learning System Berbasis Project Based Learning Untuj Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Tema “Kerusakan Lingkungan” Pada Pembelajaran IPA. *Pend. Ilmu Pengetahuan Alam - S1*, 5.
- Lestari, U. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerpen. *METAFORA*, 2, 153–179.
- Maruti, E. S. (2015). *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. Magetan: CV AE MEDIA GRAFIKA.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. Retrieved from <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Muhsyanur. (2014). *Membaca (Suatu Keterampilan Berbahasa Resepitif)*.

Yogyakarta: Buginese Art.

Muhsyanur. (2019). *Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Resepitif*. Wajo: UNIPRIMA PRESS.

Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Pakpahan, A. F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.

Prihantono, D. (2011). *Sejarah Aksara Jawa*. Yogyakarta: Javalitera.

Putra, K. P., Elingsetyo Sanubari, T. P., & Manggena, T. F. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>

Rahayu, W. A., & Riska, S. Y. (2018). Developing english vocabulary learning game. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 85–96. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.15965>

Rahmawati, E. F. (2018). Penggunaan Media Jinantra Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, 6, 1854–1863.

Rohmah, B. N., & Sumarsih. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi Smk Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016 / 2017*. 75, 1–14.

Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1, 42–57.

- Setianingrum, D. (2016). Keefektifan Buku Ayo Maca Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kemurang Kulon. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 4, 283.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sumarlam, Suryani, E. S., & Wijiyanti. (2015). *Widya Utama Basa Jawa kanggo Kelas V SD/SLB/MI*. Surakarta: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sumiharsono, M. R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV PUSTAKA ABADI.
- Syamsidar, Maruf, U. M. M., & Hustim, R. (2018). Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6, 1–12.
- Wardani, D. K., Kartono, & Hadiyah. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Model Quantum Teaching. *Didaktika Dwija Indria*, (449), 1–6.
- Wedhawati. (2006). *Tata Bahasa Jawa Mutakhir*. Yogyakarta: Kanisius.
- Widianto, E. (2018). Pemertahanan Bahasa Daerah melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah. *Jurnal Kredo*, (1) 2, 1–13.
- Wijayanti, H. A., & Hakim, F. N. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Flash. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(2), 21–29.
- Yarmi, G., & Widyastuti, R. (2014). Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Komputer Pada Siswa Kelas I Di Sdn Kalibata 03 Pagi Jakarta Timur. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 87–98.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.1013>

LAMPIRAN

JADWAL PENELITIAN

No	Kegiatan	Bulan																																															
		Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Penyusunan proposal																																																
2	Seminar proposal																																																
3	Revisi proposal																																																
4	Pelaksanaan Penelitian																																																
5	Penyusunan laporan																																																
6	Monev																																																
7	Turnitin dan artikel																																																
8	Ujian skripsi																																																

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Menyusun Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Ir. Sutami 36 A Surakarta, Telp/Fax (0271) 648939,
 Website <http://fkip.uns.ac.id>, Email fkip@fkip.uns.ac.id.

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
 Nomor : 223/UN27.02/KM.00.00/2021
 Tentang
IZIN MENYUSUN SKRIPSI

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret setelah menimbang ketentuan Pedoman Penyusunan Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Tahun 2016 dalam keputusan Nomor: 008/UN27.02/HK/2016 Tanggal 04 Januari 2016, dan persetujuan Tim Pembimbing Skripsi tanggal,

M E M U T U S K A N

Menetapkan mahasiswa tersebut di bawah ini :

N a m a	: Ilham Ariwijaya
NIM	: K7117102
Program Studi	: PGSD Surakarta
Tempat & Tanggal Lahir	: Pacitan, 28 April 1999
Alamat	: RT/RW 01/06 Mendolo Kidul, Punung, Pacitan, Jawa Timur

Diizinkan memulai menyusun skripsi dengan judul sebagai berikut :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZ GAME* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Dosen Pembimbing :

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. Joko Daryanto, S.Sn., M.Sn. | NIP 197504222008121001
(Pembimbing I) |
| 2. Dwi Yuniasih Saputri, S.Pd., M.Pd. | NIP 199406112019032026
(Pembimbing II) |

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali jika di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di: Surakarta

Pada Tanggal: November 2020

Dekan

Dekan Bidang Akademik,



Dr. Slamet Subiyantoro, M.Si.
 NIP. 196505211990031003

Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret
di Surakarta

Untuk mendapatkan data penelitian dalam rangka menyusun skripsi, dengan ini saya ajukan permohonan izin penelitian ke institusi/lembaga tujuan, yaitu:

Nama : Ilham Ariwijaya
NIM : K7117102
Program Studi : PGSD Surakarta
Tempat, Tanggal lahir : Pacitan, 28 April 1999
Alamat : RT/RW 01/06 Mendolo Kidul, Punung, Pacitan, Jawa Timur
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZ GAME*
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Instansi/
Lembaga : SD N Mangkubumen Kidul No. 16
Alamat : Jl. Doktor Moewardi No.52, Penumping, Kec. Laweyan, Kota
Surakarta, Jawa Tengah
Waktu penelitian : Desember 2020 - Januari 2021

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon pengantar izin penelitian kepada Rektor, Gubernur/c.q. BAPPEDA Provinsi Jawa Tengah di kota Semarang, dan institusi tujuan sesuai ketentuan. Terlampir berkas persyaratan yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

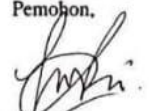
Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini, saya mengucapkan terima kasih

Mengetahui :
Koordinator Skripsi

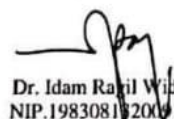
Roy Ardiansyah, S.Pd., M.Pd
NIP. 199405052019031013

Surakarta, November 2020

Hormat kami,
Pemohon,


Ilham Ariwijaya
NIM. K7117102

Menyetujui :
Kepala Program Studi PGSD Surakarta


Dr. Idam Rafil Widiyanto Atmojo, S.Pd., M.Si
NIP.198308112004121004

Lampiran 4 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA SURAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI MANGKUBUMEN KIDUL NO. 16**

Jl. Doktor Moewardi No. 52, Penumping Telp (0271) 712185 Kode Pos: 57141

SURAT KETERANGAN

Nomor: 424/045/SD.16/1/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Mangkubumen Kidul No. 16 Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Ilham Ariwijaya
NIM : K7117102
Prodi/Fak. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/FKIP
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZ GAME* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang dilaksanakan pada bulan November 2020 s/d selesai di SD Negeri Mangkubumen Kidul No. 16.

Demikian surat keterangan ini dibuat supaya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Februari 2021

Kepala Sekolah SD N Mangkubumen
Kidul No. 16

Joko Sudhyo SN, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19640731 199310 1 001

KISI-KISI INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

No.	Aspek	Indikator		Butir
1.	Pelaksanaan Kegiatan Belajar	1.1	Kegiatan pembelajaran di kelas	1, 2
		1.2	Model atau metode pembelajaran yang digunakan	3
		1.3	Frekuensi penggunaan media pembelajaran	4, 5
2.	Kendala yang dialami dalam proses pembelajaran	2.1	Kesulitan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa	6
		2.2	Keterampilan membaca Aksara Jawa	7, 8
		2.3	Penyebab terjadinya kendala pembelajaran	9
		2.4	Upaya dalam mengatasi kendala	10

3.	Pengembangan media pembelajaran	3.1	Keberadaan media pembelajaran yang mendukung	11, 12
		3.2	Saran dan masukan dalam pengembangan	13

PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber :

Hari, Tanggal :

Tempat :

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah kegiatan pembelajaran di kelas V dalam penerapan kurikulum 2013	
2.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	
3.	Model atau metode pembelajaran apa yang selama ini bapak/ibu terapkan dalam pembelajaran di kelas?	
4.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi Bahasa Jawa? Jika iya, frekuensi penggunaannya sebanyak apa?	
5.	Bagaimanakah tanggapan peserta didik terhadap hadirnya media pembelajaran di kelas?	
6.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut peserta didik merasa kesulitan?	
7.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai keterampilan dalam membaca Aksara Jawa?	
8.	Sejauh manakah keterampilan membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	

9.	Apa yang menjadikan penyebab minimnya keterampilan membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	
10.	Jika masih terdapat kendala dalam keterampilan membaca para pesesrta didik, bagaimana upaya bapak/ibu mengatasi hal tersebut?	
11.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa? Jika sudah seperti apa?	
12.	Jika belum, apakah dari kami diizinkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk <i>game</i> untuk keterampilan membaca Aksara Jawa??	
13.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan dari bapak/ibu yang sekiranya dibutuhkan untuk para peserta didik?	

Surakarta, Agustus 2020

Narasumber

Pewawancara

(.....)

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PENDIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa
 Bentuk : Wawancara
 Narasumber : Ibu Puji Hastuti, S.Pd.
 Hari, Tanggal : Jum'at, 13 November 2020
 Tempat : SD N Mangkubumen Kidul No. 16

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah kegiatan pembelajaran di kelas V dalam penerapan kurikulum 2013	Kegiatan pembelajaran di kelas dilaksanakan seperti pada umumnya. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dibuat menjadi 2-3 rombongan belajar.
2.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Proses pembelajaran bahasa Jawa sedikit terhambat karena jadwal yang sering dirubah dan diganti pembelajaran tematik.
3.	Model atau metode pembelajaran apa yang selama ini bapak/ibu terapkan dalam pembelajaran di kelas?	Model atau metode yang digunakan adalah ceramah. Guru menjelaskan lalu para peserta didik menyimak. Terkadang juga menggunakan praktek guna memperdalam materi.
4.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi Bahasa Jawa? Jika iya, frekuensi penggunaannya sebanyak apa?	Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah pemanfaatan LCD proyektor yang disediakan oleh sekolah. Penggunaan media pembelajaran bahasa Jawa masih terkadang saja.
5.	Bagaimanakah tanggapan peserta didik terhadap hadirnya media pembelajaran di kelas?	Dengan adanya media pembelajaran peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
6.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut peserta didik merasa kesulitan?	Beberapa diantaranya adalah materi basa krama dan aksara Jawa.
7.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai keterampilan dalam membaca Aksara Jawa?	Keterampilan membaca aksara Jawa sangatlah penting mengingat Solo merupakan kota budaya Jawa sehingga diharapkan para peserta didik harus bisa menjaganya.

8.	Sejauh manakah keterampilan membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Setengah dari peserta didik dapat membaca aksara Jawa, setengahnya lagi masih terasa kesulitan.
9.	Apa yang menjadikan penyebab minimnya keterampilan membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Penggunaannya yang jarang bahkan tidak pernah oleh para peserta didik. Peran orang tua yang sedikit kurang karena berbagai aktivitas sehari-hari
10.	Jika masih terdapat kendala dalam keterampilan membaca para peserta didik, bagaimana upaya bapak/ibu mengatasi hal tersebut?	Cara mengatasinya adalah dengan mengajarkan melalui buku lalu melakukan seperti ulangan harian kepada peserta didik
11.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa? Jika sudah seperti apa?	Untuk sementara sudah ada, hanya sebatas buku dan <i>slide</i> .
12.	Jika belum, apakah dari kami diizinkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk <i>game</i> untuk keterampilan membaca Aksara Jawa??	Diizinkan mengingat minimnya keberadaan media pembelajaran untuk aksara Jawa. Terlebih lagi dengan bentuk <i>game</i> diharapkan akan lebih menarik minat para peserta didik
13.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan dari bapak/ibu yang sekiranya dibutuhkan untuk para peserta didik?	Untuk pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi <i>game</i> hendaknya mudah dalam penggunaannya dan dapat dimengerti oleh para peserta didik.

Surakarta, November 2020

Narasumber

Pewawancara



Puji Hastuti, S.Pd.



Ilham Ariwijaya

KISI-KISI INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

No.	Aspek	Indikator		Butir
1.	Pelaksanaan Kegiatan Belajar	1.1	Kegiatan pembelajaran di kelas	1
		1.2	Model atau metode pembelajaran yang digunakan	2
		1.3	Frekuensi penggunaan media pembelajaran	3, 4
2.	Kendala yang dialami dalam proses pembelajaran	2.1	Kesulitan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa	5
		2.2	Keterampilan membaca Aksara Jawa	6
		2.3	Penyebab terjadinya kendala pembelajaran	7

3.	Pengembangan media pembelajaran	3.1	Keberadaan media pembelajaran yang mendukung	8
		3.2	Saran dan masukan dalam pengembangan	9

PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber :

Hari, Tanggal :

Tempat :

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	

9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	
----	--	--

Surakarta, Agustus 2020

Narasumber

Pewawancara

(.....)

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa
 Bentuk : Wawancara
 Narasumber : Billa
 Hari, Tanggal : Jum'at, 20 November 2020
 Tempat : Rumah masing-masing (*video conference*)

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Di kelas pembelajaran seperti biasa, sudah diajarkan materi-materi
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	Biasanya dijelaskan di depan kelas (ceramah) lalu peserta didik menyimak. Terkadang sambil mencatat
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	Dengan menjelaskan dari buku
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	Dengan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih mengerti materi
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	Materi Aksara Jawa
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	Lumayan, hampir 20 aksara sudah hafal. Namun, untuk pasangan masih belum hafal
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Selain bentuknya sulit dihafal, intensitas penggunaan juga jarang
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	Sudah, biasanya menggunakan tabel-tabel
9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan	-

	dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	
--	--	--

Narasumber

Surakarta, November 2020
Pewawancara

Billa

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber : Ghiza

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 November 2020

Tempat : Rumah masing-masing (*video conference*)

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Pembelajaran dilaksanakan dengan menjelaskan materi yang sedang diajarkan
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	Pendidik menggunakan metode ceramah lalu peserta didik mencatat. Untuk memperdalam materi dilakukan praktek
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	Dengan menjelaskan dari buku dan video-video dari <i>powerpoint</i>
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	Lebih mudah menangkap materi bila menggunakan media pembelajaran
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	Materi tentang <i>geguritan</i> dan Aksara Jawa
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	Sudah hafal seluruh aksara Jawa, tetapi masih belum hafal jika bersama aksara <i>pasangan</i>
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Bentuknya sulit diingat oleh peserta didik. Selain itu juga jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan lupa
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	Media pembelajaran yang digunakan adalah tabel-tabel Aksara Jawa
9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukkan	-

	dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	
--	--	--

Narasumber

Surakarta, November 2020
Pewawancara

Ghiza

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber : Vano

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 November 2020

Tempat : Rumah masing-masing (*video conference*)

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Susah menjelaskan
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	Bapak/ibu menjelaskan materi yang sedang diajarkan di depan kelas (ceramah)
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	Pernah menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	Media pembelajaran membuat materi yang diajarkan menjadi mudah dimengerti
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	Materi seperti Aksara Jawa dan wayang. Namun yang paling lumayan materi Aksara Jawa
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	Sudah menghafal seluruh Aksara Jawa tetapi belum hafal aksara <i>pasangan</i> .
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Bentuknya sulit dihafal
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	Belum ada
9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukkan	-

	dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	
--	--	--

Narasumber

Surakarta, November 2020
Pewawancara

Vano

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber : Ezra

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 November 2020

Tempat : Rumah masing-masing (*video conference*)

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Pembelajaran berjalan biasa dan kondusif ketika mata pelajaran Bahasa Jawa berlangsung
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	Bapak/ibu menjelaskan materi yang sedang diajarkan di depan kelas (ceramah)
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	Pernah menggunakan media pembelajaran namun lebih banyak cenderung ke menjelaskan di depan kelas (ceramah)
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	Peserta didik akan lebih mengerti secara langsung jika pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	Materi seperti <i>geguritan</i> , wayang, dan Aksara Jawa yang paling lumayan.
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	Jika membaca aksara <i>nglegena</i> sudah bisa, ditambahi dengan <i>sandhangan</i> sedikit-sedikit. Namun untuk <i>pasangan</i> masih harus banyak menghafal dulu.
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Jarang digunakan dalam kegiatan sehari-hari
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	Hanya menggunakan buku bahan ajar
9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan	-

	dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	
--	--	--

Narasumber

Surakarta, November 2020
Pewawancara

Ezra

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber : Amay

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 November 2020

Tempat : Rumah masing-masing (*video conference*)

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Pembelajaran dilakukan dengan penjelasan materi lalu mengerjakan buku untuk memperdalam materi
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	Pendidik menjelaskan materi di depan kelas sesuai dengan apa yang ada di buku. Secara jelas peserta didik dapat mencarinya di buku untuk lebih dipahami
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	Menggunakan buku LKS, buku paket <i>Dimensi</i> , dan juga papan tulis dalam menyampaikan materi
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	Penggunaan media pembelajaran lebih masuk ke dalam materi yang sedang diajarkan
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	Aksara Jawa yang paling sulit
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	Untuk aksara <i>nglegena</i> sudah hafal, tetapi untuk aksara <i>pasangan</i> masih ada lupa-lupa ingat. Harus sambil membuka buku lagi
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Terkadang soal dan jawaban di buku tidak sinkron sehingga membuat peserta didik menjadi kebingungan. Penggunaannya pun sebatas saat mata pelajaran berlangsung di hari rabu dan jumat ketika materi aksara Jawa diajarkan
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	Media yang sering digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa adalah papan tulis

9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	-
----	--	---

Narasumber

Surakarta, November 2020
Pewawancara

Amay

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber : Chaesya

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 November 2020

Tempat : Rumah masing-masing (*video conference*)

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Pendidik mampu menciptakan suasana kondusif dan pembelajaran berlangsung dengan lancar.
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	Pendidik menggunakan metode ceramah dengan sangat baik dan jelas kepada peserta didik. Semua yang diajarkan sudah ada di buku dan dirangkum sehingga mudah juga dalam mencarinya
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	Menggunakan buku dan juga materi-materi dalam bentuk <i>pdf</i>
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	Penggunaan media pembelajaran akan lebih mudah dalam memahami sebuah materi yang diajarkan
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	Aksara Jawa, wayang kulit dan cerita <i>Pandhawa</i>
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	Sudah hafal aksara <i>nglegena</i> namun masih sedikit hafal aksara <i>pasangan</i>
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Jarang digunakan dan hanya pada hari-hari tertentu saja
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	Menggunakan papan tulis dalam mengajarkan Aksara Jawa
9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan	-

	dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	
--	--	--

Narasumber

Surakarta, November 2020
Pewawancara

Chaesya

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber : Rara

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 November 2020

Tempat : Rumah masing-masing (*video conference*)

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas itu susah-susah gampang dalam memahami materi
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah ceramah. Penyampaian materi terkadang bisa langsung bisa dipahami dan ada juga yang harus sedikit berfikir untuk menangkap penjelasan materi
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	Biasa hanya menjelaskan secara lisan saja di depan kelas dan menggunakan buku bahan ajar
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	Terdapat materi <i>sesorah</i> , wayang, dan Aksara Jawa yang tersulit
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	Sudah menghafal 20 aksara <i>nglegena</i> namun masih kesulitan untuk aksara <i>pasangan</i>
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Bentuknya cukup sulit dan penggunaannya sebatas di saat mata pelajaran Bahasa Jawa saja
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	Pendidik menggunakan papan tulis di depan kelas dalam mengajarkan penulisan pada aksara Jawa

9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	
----	--	--

Narasumber

Surakarta, November 2020
Pewawancara

Rara

Ilham Ariwijaya

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Tujuan : Memperoleh informasi karakteristik media pembelajaran dan analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Wawancara

Narasumber : Satriyo

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 November 2020

Tempat : Rumah masing-masing (*video conference*)

NO.	PERTANYAAN	RINGKASAN JAWABAN
1.	Bagaimanakah proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas?	Pembelajaran Bahasa Jawa terkadang ada susahnyanya terkadang ada mudahnya juga. Penyampaian dalam mengajar dengan tenang dan tidak marah-marah, hanya sebatas menasehati saja
2.	Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan oleh bapak/ibu guru terapkan ketika mengajar di kelas?	Pendidik menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan dalam menjelaskan materi mudah dipahami oleh peserta didik.
3.	Apakah bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi?	Menggunakan buku bahan ajar
4.	Bagaimanakah tanggapan kalian terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas?	Mudah dimengerti jika menggunakan media pembelajaran
5.	Pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi apakah yang menurut kalian merasa kesulitan?	Aksara Jawa dan <i>sesorah</i>
6.	Sejauh manakah keterampilan kalian dalam membaca Aksara Jawa?	Untuk aksara <i>nglegena</i> sendiri terkadang juga masih lupa
7.	Apa yang menjadikan penyebab sulitnya dalam membaca Aksara Jawa pada peserta didik?	Susah diingat bentuk dan penulisannya
8.	Apakah sudah ada media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa?	Papan tulis ketika mengajarkan aksara Jawa

9.	Dalam pengembangan ke depan nanti, adakah saran dan masukan dari kalian yang sekiranya dibutuhkan dan membangun?	-
----	--	---

Narasumber

Surakarta, November 2020
Pewawancara

Satriyo

Ilham Ariwijaya

ANALISIS STUDI DOKUMENTASI

No.	Nama Dokumen	Status	Keterangan	Pemilik
1.	Silabus Kelas V SD Tahun Ajaran 2020/2021	Dokumen	Tgl Pinjam: Tgl Kembali:	Guru Kelas 4, SD
2.	Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas V	Dokumen	Tgl Pinjam: 23-11-20 Tgl Kembali: 27-11-20	Guru Kelas 4, SD
3.	Buku Mata Pelajaran Bahasa Jawa <i>Dimensi</i>	Dokumen	Tgl Pinjam: 23-11-20 Tgl Kembali: 27-11-20	Guru Kelas 4, SD
4.	Buku Mata Pelajaran Bahasa Jawa <i>Widya Utama</i>	Dokumen	Tgl Pinjam: 23-11-20 Tgl Kembali: 27-11-20	Guru Kelas 4, SD

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rendra Agusta, S. S., M. Hum.

Instansi : Sraddha Institute

Jabatan : Filolog

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar pedoman angket ahli materi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” oleh peneliti:

Nama : Ilham Ariwijaya

NIM : K7117102

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah memperhatikan instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah:

.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Surakarta, Desember 2020

Validator

Rendra Agusta, S. S., M. Hum.

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli materi mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

No.	Aspek	Indikator yang Dinilai		Butir
1.	Kesesuaian Materi	1.1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	1
		1.2	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	2, 3
		1.3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		1.4	Keakuratan materi	5, 6, 7
		1.5	Kemudahan dalam memahami materi	8, 9
		1.6	Urutan penguraian materi	10, 11
2.	Kebahasaan Isi Teks	2.1	Penggunaan istilah	12, 13
		2.2	Kemudahan memahami bahasa	14, 15, 16
		2.3	Pemahaman isi teks	17, 18
		2.4	Ketepatan struktur kalimat	19, 20, 21
3.	Pendukung Pembelajaran	3.1	Menyalurkan kegiatan belajar	22

		3.2	Pemahaman dan pencernaan materi pembelajaran	23
		3.3	Pembawa informasi/pesan dalam pembelajaran	24

Sumber : Widodo dkk. (2017) yang dimodifikasi

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli materi mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

Narasumber :

Hari, Tanggal :

Tempat :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang menurut Bapak/Ibu/saudara paling sesuai

1 = Kurang baik

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

Komponen	Aspek yang Dinilai		Skor			
			1	2	3	4
Kesesuaian Materi	1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kurikulum 2013				
	2	Materi yang disampaikan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD				
	3	Materi yang disampaikan memuat materi pasangan huruf pada Aksara Jawa				
	4	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	5	Ketepatan konsep pada materi yang disampaikan				
	6	Kelengkapan materi mulai dari awal pengenalan Aksara Jawa mulai dari huruf hingga pasangan				

	7	Sumber yang digunakan untuk penyampaian materi sesuai dengan kelas peserta didik				
	8	Penyajian materi disertai dengan contoh				
	9	Materi disajikan dengan gambar yang berkaitan				
	10	Materi disajikan secara urut				
	11	Materi disajikan mulai dari hal sederhana hingga kompleks				
Kebahasaan Isi Teks	12	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI				
	13	Kebenaran istilah yang digunakan sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik				
	14	Menggunakan bahasa yang sederhana				
	15	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik				
	16	Bahasa yang digunakan komunikatif untuk menambah motivasi peserta didik				
	17	Kemudahan memahami isi teks				
	18	Detail isi teks				
	19	Ketepatan struktur kalimat				
	20	Ejaan dan tata tulis				
	21	Kebermaknaan penuturan				
Pendukung Pembelajaran	22	Media yang disajikan dapat dijadikan sebagai wahana dalam menyalurkan kegiatan pembelajaran				
	23	Media yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran				

	24	Media yang disajikan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran				
--	----	---	--	--	--	--

Kritik dan saran pengembangan media pembelajaran *Quiz Game*

--

Kesimpulan:

Berilah tanda check (√)

Layak digunakan untuk penelitian	
Layak digunakan sesuai dengan revisi	
Tidak layak digunakan untuk penelitian	

Surakarta, November 2020

Validator

(.....)

SURAT HASIL KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rendra Agusta, S. S., M. Hum.
 Instansi : Sraddha Institute
 Jabatan : Filolog

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar pedoman angket ahli materi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" oleh peneliti:

Nama : Ilham Ariwijaya
 NIM : K7117102
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

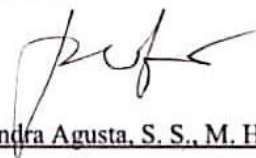
Setelah memperhatikan instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah:

*Harusnya menggunakan perkembangan zaman
 talent untuk soal dan perhitungannya*

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Surakarta, 24 Desember 2020

Validator



Rendra Agusta, S. S., M. Hum.

LEMBAR HASIL VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli materi mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

Narasumber : *Rendra Agista, M.Pd*

Hari, Tanggal : *Kamis, 24 Desember 2020*

Tempat : *Surabaya*

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang menurut Bapak/Ibu/saudara paling sesuai

1 = Kurang baik

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

Komponen	Aspek yang Dinilai		Skor			
			1	2	3	4
Kesesuaian Materi	1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kurikulum 2013				✓
	2	Materi yang disampaikan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD				✓
	3	Materi yang disampaikan memuat materi pasangan huruf pada Aksara Jawa				✓
	4	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	5	Ketepatan konsep pada materi yang disampaikan				✓
	6	Kelengkapan materi mulai dari awal pengenalan Aksara Jawa mulai dari huruf hingga pasangan				✓

	7	Sumber yang digunakan untuk penyampaian materi sesuai dengan kelas peserta didik			✓	
	8	Penyajian materi disertai dengan contoh			✓	
	9	Materi disajikan dengan gambar yang berkaitan			✓	
	10	Materi disajikan secara urut			✓	
	11	Materi disajikan mulai dari hal sederhana hingga kompleks			✓	
Kebahasaan Isi Teks	12	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI				✓
	13	Kebenaran istilah yang digunakan sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik				✓
	14	Menggunakan bahasa yang sederhana			✓	
	15	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik			✓	
	16	Bahasa yang digunakan komunikatif untuk menambah motivasi peserta didik			✓	
	17	Kemudahan memahami isi teks				✓
	18	Detail isi teks			✓	
	19	Ketepatan struktur kalimat			✓	
	20	Ejaan dan tata tulis			✓	
	21	Kebermaknaan penuturan				✓
Pendukung Pembelajaran	22	Media yang disajikan dapat dijadikan sebagai wahana dalam menyalurkan kegiatan pembelajaran				✓
	23	Media yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran				✓

	24	Media yang disajikan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran				✓
--	----	---	--	--	--	---

Kritik dan saran pengembangan media pembelajaran *Quiz Game*

Saran : Contoh soal hendaknya menyertakan
 dalam pikir anda di masa lalu.
 Ada terapan budaya keila kupasul
 maupun spesial terkait perkebunan
 zaman. Bagus. selamat menulis.

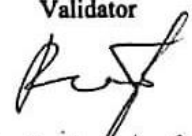
Kesimpulan:

Berilah tanda check (✓)

Layak digunakan untuk penelitian	✓
Layak digunakan sesuai dengan revisi	
Tidak layak digunakan untuk penelitian	

Surakarta, 24 Desember 2020

Validator


Rendi Angkita, S.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Chumdari, M. Pd.
 Instansi : Universitas Sebelas Maret
 Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar pedoman angket ahli media yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” oleh peneliti:

Nama : Ilham Ariwijaya
 NIM : K7117102
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah memperhatikan instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah:

.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Surakarta, November 2020
 Validator

Dr. Chumdari, M. Pd.
 NIP 195605121981111001

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli media mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

No.	Aspek	Indikator yang Dinilai		Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	1.1	Efektifitas media	1, 2
		1.2	Kenyamanan penggunaan media	3
		1.3	Kemudahan penggunaan media	4, 5, 6
		1.4	Kontinuitas media untuk pengembangan media pembelajaran lainnya	7
2.	Komunikasi Visual	2.1	Media yang komunikatif	8
		2.2	Kreativitas dan inovasi pada media	9
		2.3	Tampilan media	10, 11, 12
		2.4	Penulisan pada media	13, 14, 15, 16
3.	Audio media pembelajaran	3.1	<i>Sound effect</i> pada media	17, 18
		3.2	<i>Background music</i>	19, 20

Sumber : Widodo dkk. (2017) yang dimodifikasi

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli media mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

Narasumber :

Hari, Tanggal :

Tempat :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang menurut Bapak/Ibu/saudara paling sesuai

1 = Kurang baik

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

Komponen	Aspek yang Dinilai		Skor			
			1	2	3	4
Rekayasa Perangkat Lunak	1	Media yang dihasilkan tidak mengalami kelambatan respon				
	2	Media tidak mengalami <i>error</i> saat dioperasikan				
	3	Media tidak mengalami <i>force close</i> atau sering keluar sendiri				
	4	<i>Maintanable</i> /kemudahan dalam perawatan media				
	5	<i>Usability</i> /kemudahan dalam pengoperasian				
	6	<i>Compability</i> /kemudahan untuk diakses berbagai perangkat				

	7	<i>Reuseable</i> /penggunaan kembali untuk pengembangan media lainnya				
Komunikasi Visual	8	Media mengandung pesan sesuai dengan tujuan				
	9	Media dikembangkan kreatif dan inovatif				
	10	Tampilan desain media menarik				
	11	Pemilihan visual gambar sesuai dengan soal				
	12	Kombinasi warna pada media menarik				
	13	Penulisan mudah dipahami				
	14	Tata letak penulisan teratur dan tidak berantakan				
	15	Ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah untuk dibaca				
	16	Pemilihan warna <i>font</i> kontras dan tidak menyulitkan untuk dibaca				
Audio media pembelajaran	17	Media memberikan <i>sound effect</i> ketika dioperasikan				
	18	<i>Sound effect</i> yang dihasilkan tidak mengganggu				
	19	Terdapat <i>background music</i> pada media				
	20	Volume musik sesuai dan tidak mengganggu				

Kritik dan saran pengembangan media pembelajaran *Quiz Game*

--	--

Kesimpulan:

Berilah tanda check (√)

Layak digunakan untuk penelitian	
Layak digunakan sesuai dengan revisi	
Tidak layak digunakan untuk penelitian	

Surakarta, November 2020

Validator

(.....)

SURAT HASIL KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Chumdari, M. Pd.
 Instansi : Universitas Sebelas Maret
 Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar pedoman angket ahli media yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Qame* untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" oleh peneliti:

Nama : Ilham Ariwijaya
 NIM : K7117102
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah memperhatikan instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah:

Sesuai dengan panduan penyusunan angket.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Surakarta, November 2020

Validator



Dr. Chumdari, M. Pd

NIP 195605121981111001

LEMBAR HASIL VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli media mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

Narasumber :

Hari, Tanggal :

Tempat :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang menurut Bapak/Ibu/saudara paling sesuai

1 = Kurang baik

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

Komponen	Aspek yang Dinilai		Skor			
			1	2	3	4
Rekayasa Perangkat Lunak	1	Media yang dihasilkan tidak mengalami kelambatan respon				✓
	2	Media tidak mengalami <i>error</i> saat dioperasikan				✓
	3	Media tidak mengalami <i>force close</i> atau sering keluar sendiri				✓
	4	<i>Maintanable</i> kemudahan dalam perawatan media				✓
	5	<i>Usability</i> kemudahan dalam pengoperasian				✓
	6	<i>Compability</i> kemudahan untuk diakses berbagai perangkat				✓

	7	<i>Reuseable</i> /penggunaan kembali untuk pengembangan media lainnya				✓
Komunikasi Visual	8	Media mengandung pesan sesuai dengan tujuan				✓
	9	Media dikembangkan kreatif dan inovatif				✓
	10	Tampilan desain media menarik				✓
	11	Pemilihan visual gambar sesuai dengan soal				✓
	12	Kombinasi warna pada media menarik				✓
	13	Penulisan mudah dipahami				✓
	14	Tata letak penulisan teratur dan tidak berantakan				✓
	15	Ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah untuk dibaca			✓	
	16	Pemilihan warna <i>font</i> kontras dan tidak menyulitkan untuk dibaca				✓
Audio media pembelajaran	17	Media memberikan <i>sound effect</i> ketika dioperasikan				✓
	18	<i>Sound effect</i> yang dihasilkan tidak mengganggu				✓
	19	Terdapat <i>background music</i> pada media				✓
	20	Volume musik sesuai dan tidak mengganggu				✓

Kritik dan saran pengembangan media pembelajaran *Quiz Game*

Durasi dan kalimat sederhana,
font ukuran lebih besar, warna
font lebih kontras.

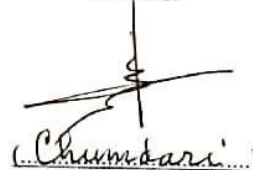
Kesimpulan:

Berilah tanda check (✓)

Layak digunakan untuk penelitian	✓
Layak digunakan sesuai dengan revisi	
Tidak layak digunakan untuk penelitian	

Surakarta, Februari 2021

Validator


(Chumdari)

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puji Hastuti, S.Pd.
 Instansi : SD N Mangkubumen Kidul No. 16
 Jabatan :

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar pedoman angket uji praktisi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” oleh peneliti:

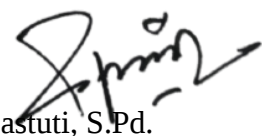
Nama : Ilham Ariwijaya
 NIM : K7117102
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah memperhatikan instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah:

.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Surakarta, November 2020
 Validator


Puji Hastuti, S.Pd.
 NIP 196212141982012009

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN UJI PRAKTIKI

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli praktisi mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

No.	Aspek	Indikator yang Dinilai		Butir
1.	Kesesuaian Materi	1.1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	1
		1.2	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	2, 3
		1.3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		1.4	Keakuratan materi	5, 6, 7
		1.5	Kemudahan dalam memahami materi	8, 9
		1.6	Urutan penguraian materi	10, 11
2.	Kebahasaan Isi Teks	2.1	Penggunaan istilah	12, 13
		2.2	Kemudahan memahami bahasa	14, 15, 16
		2.3	Pemahaman isi teks	17, 18
		2.4	Ketepatan struktur kalimat	19, 20, 21
3.	Pendukung Pembelajaran	3.1	Menyalurkan kegiatan belajar	22

		3.2	Pemahaman dan pencernaan materi pembelajaran	23
		3.3	Pembawa informasi/pesan dalam pembelajaran	24
4.	Rekayasa Perangkat Lunak	4.1	Efektifitas media	25, 26
		4.2	Kenyamanan penggunaan media	27
		4.3	Kemudahan penggunaan media	28, 29, 30
		4.4	Kontinuitas media untuk pengembangan media pembelajaran lainnya	31
5.	Komunikasi Visual	5.1	Media yang komunikatif	32
		5.2	Kreativitas dan inovasi pada media	33
		5.3	Tampilan media	34, 35, 36
		5.4	Penulisan pada media	37, 38, 39, 40
6.	Audio media pembelajaran	6.1	<i>Sound effect</i> pada media	41, 42
		6.2	<i>Background music</i>	43, 44

Sumber : Widodo dkk. (2017) yang dimodifikasi

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI PRAKTIKI

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli praktisi mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

Narasumber :

Hari, Tanggal :

Tempat :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang menurut Bapak/Ibu/saudara paling sesuai

1 = Kurang baik

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

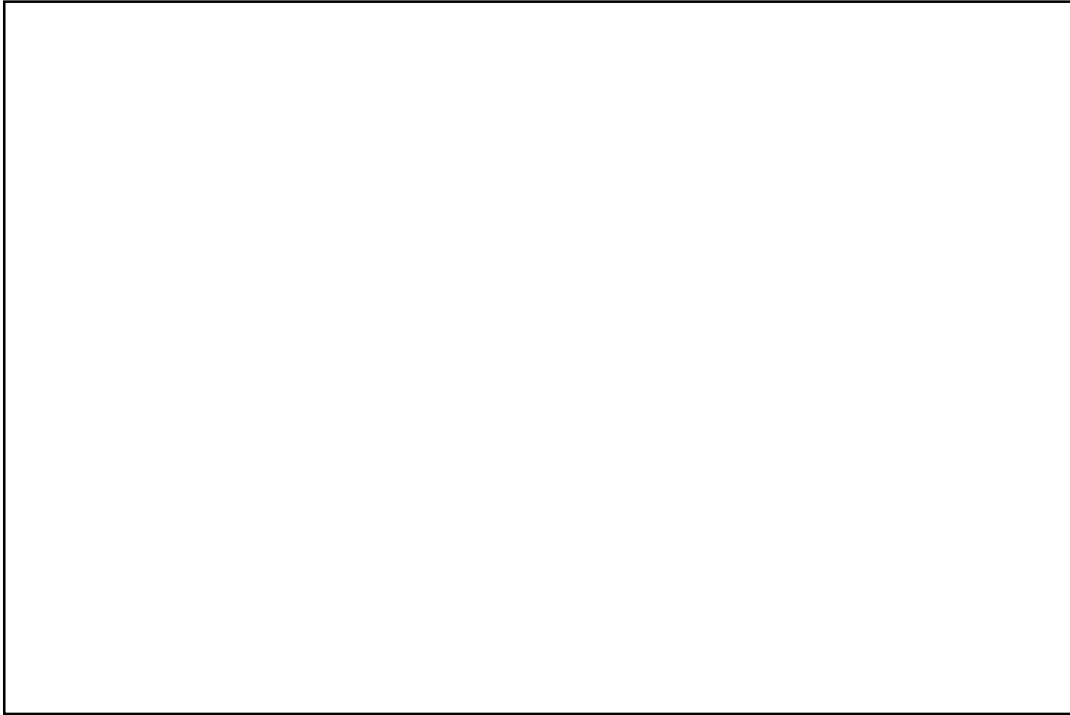
Komponen	Aspek yang Dinilai		Skor			
			1	2	3	4
Kesesuaian Materi	1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kurikulum 2013				
	2	Materi yang disampaikan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD				
	3	Materi yang disampaikan memuat materi pasangan huruf pada Aksara Jawa				
	4	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	5	Ketepatan konsep pada materi yang disampaikan				

	6	Kelengkapan materi mulai dari awal pengenalan Aksara Jawa mulai dari huruf hingga pasangan				
	7	Sumber yang digunakan untuk penyampaian materi sesuai dengan kelas peserta didik				
	8	Penyajian materi disertai dengan contoh				
	9	Materi disajikan dengan gambar yang berkaitan				
	10	Materi disajikan secara urut				
	11	Materi disajikan mulai dari hal sederhana hingga kompleks				
Kebahasaan Isi Teks	12	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI				
	13	Kebenaran istilah yang digunakan sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik				
	14	Menggunakan bahasa yang sederhana				
	15	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik				
	16	Bahasa yang digunakan komunikatif untuk menambah motivasi peserta didik				
	17	Kemudahan memahami isi teks				
	18	Detail isi teks				
	19	Ketepatan struktur kalimat				
	20	Ejaan dan tata tulis				
	21	Kebermaknaan penuturan				
Pendukung Pembelajaran	22	Media yang disajikan dapat dijadikan sebagai wahana dalam menyalurkan kegiatan pembelajaran				

	23	Media yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran				
	24	Media yang disajikan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran				
Rekayasa Perangkat Lunak	25	Media yang dihasilkan tidak mengalami kelambatan respon				
	26	Media tidak mengalami <i>error</i> saat dioperasikan				
	27	Media tidak mengalami <i>force close</i> atau sering keluar sendiri				
	28	<i>Maintanable</i> /kemudahan dalam perawatan media				
	29	<i>Usability</i> /kemudahan dalam pengoperasian				
	30	<i>Compability</i> /kemudahan untuk diakses berbagai perangkat				
	31	<i>Reuseable</i> /penggunaan kembali untuk pengembangan media lainnya				
Komunikasi Visual	32	Media mengandung pesan sesuai dengan tujuan				
	33	Media dikembangkan kreatif dan inovatif				
	34	Tampilan desain media menarik				
	35	Pemilihan visual gambar sesuai dengan soal				
	36	Kombinasi warna pada media menarik				
	37	Penulisan mudah dipahami				
	38	Tata letak penulisan teratur dan tidak berantakan				

	39	Ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah untuk dibaca				
	40	Pemilihan warna <i>font</i> kontras dan tidak menyulitkan untuk dibaca				
Audio media pembelajaran	41	Media memberikan <i>sound effect</i> ketika dioperasikan				
	42	<i>Sound effect</i> yang dihasilkan tidak mengganggu				
	43	Terdapat <i>background music</i> pada media				
	44	Volume musik sesuai dan tidak mengganggu				

Kritik dan saran pengembangan media pembelajaran *Quiz Game*


--

Kesimpulan:

Berilah tanda check (√)

Layak digunakan untuk penelitian	
Layak digunakan sesuai dengan revisi	
Tidak layak digunakan untuk penelitian	

Surakarta, November 2020

Validator

(.....)

SURAT HASIL KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puji Hastuti, S.Pd.
 Instansi : SD N Mangkubumen Kidul No. 16
 Jabatan :

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar pedoman angket uji praktisi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" oleh peneliti:

Nama : Ilham Ariwijaya
 NIM : K7117102
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

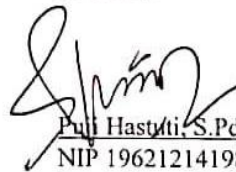
Setelah memperhatikan instrumen yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah:

Sudah bagus! Tingkatkan lagi agar lebih sempurna dan menarik.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Surakarta, November 2020

Validator


Puji Hastuti, S.Pd.
 NIP 196212141982012009

LEMBAR HASIL VALIDASI UNTUK AHLI PRAKTIKI

Tujuan : Memperoleh validasi dari ahli praktisi mengenai pengembangan produk media pembelajaran untuk keterampilan membaca Aksara Jawa

Bentuk : Rubrik penilaian

Narasumber :

Hari, Tanggal :

Tempat :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang menurut Bapak/Ibu/saudara paling sesuai

1 = Kurang baik

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

Komponen	Aspek yang Dinilai		Skor			
			1	2	3	4
Kesesuaian Materi	1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kurikulum 2013				✓
	2	Materi yang disampaikan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jawa kelas V SD				✓
	3	Materi yang disampaikan memuat materi pasangan huruf pada Aksara Jawa				✓
	4	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	5	Ketepatan konsep pada materi yang disampaikan			✓	
	6	Kelengkapan materi mulai dari awal pengenalan Aksara Jawa mulai dari huruf hingga pasangan			✓	

	7	Sumber yang digunakan untuk penyampaian materi sesuai dengan kelas peserta didik			✓
	8	Penyajian materi disertai dengan contoh		✓	
	9	Materi disajikan dengan gambar yang berkaitan		✓	
	10	Materi disajikan secara urut		✓	
	11	Materi disajikan mulai dari hal sederhana hingga kompleks		✓	
Kebahasaan Isi Teks	12	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI		✓	
	13	Kebenaran istilah yang digunakan sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik		✓	
	14	Menggunakan bahasa yang sederhana			✓
	15	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik		✓	
	16	Bahasa yang digunakan komunikatif untuk menambah motivasi peserta didik		✓	
	17	Kemudahan memahami isi teks		✓	
	18	Detail isi teks			✓
	19	Ketepatan struktur kalimat		✓	
	20	Ejaan dan tata tulis		✓	
	21	Kebermaknaan penuturan		✓	
Pendukung Pembelajaran	22	Media yang disajikan dapat dijadikan sebagai wahana dalam menyalurkan kegiatan pembelajaran			✓
	23	Media yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran			✓
	24	Media yang disajikan sebagai pembawa			

		informasi/pesan pembelajaran			✓	
Rekayasa Perangkat Lunak	25	Media yang dihasilkan tidak mengalami kelambatan respon			✓	
	26	Media tidak mengalami <i>error</i> saat dioperasikan				✓
	27	Media tidak mengalami <i>force close</i> atau sering keluar sendiri				✓
	28	<i>Maintanable</i> /kemudahan dalam perawatan media				✓
	29	<i>Usability</i> /kemudahan dalam pengoperasian				✓
	30	<i>Compability</i> /kemudahan untuk diakses berbagai perangkat				✓
	31	<i>Reuseable</i> /penggunaan kembali untuk pengembangan media lainnya			✓	
Komunikasi Visual	32	Media mengandung pesan sesuai dengan tujuan			✓	
	33	Media dikembangkan kreatif dan inovatif				✓
	34	Tampilan desain media menarik			✓	
	35	Pemilihan visual gambar sesuai dengan soal			✓	
	36	Kombinasi warna pada media menarik			✓	
	37	Penulisan mudah dipahami			✓	
	38	Tata letak penulisan teratur dan tidak berantakan			✓	
	39	Ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah untuk dibaca			✓	
	40	Pemilihan warna <i>font</i> kontras dan tidak menyulitkan untuk dibaca			✓	

Audio media pembelajaran	41	Media memberikan <i>sound effect</i> ketika dioperasikan				✓
	42	<i>Sound effect</i> yang dihasilkan tidak mengganggu				✓
	43	Terdapat <i>background music</i> pada media				✓
	44	Volume musik sesuai dan tidak mengganggu				✓

Kritik dan saran pengembangan media pembelajaran *Quiz Game*

Sudah bagus!
Tetapi akan lebih baik ditambah supaya
sempurna.

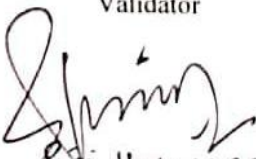
Kesimpulan:

Berilah tanda check (✓)

Layak digunakan untuk penelitian	
Layak digunakan sesuai dengan revisi	
Tidak layak digunakan untuk penelitian	

Surakarta, Februari 2021

Validator


(Puji Hastuti, S.Pd.)
Nip. 19621214 198201 2 009

Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN

