

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat yang tinggal di Pulau Jawa khususnya wilayah Jawa Timur. Bahasa Jawa memegang peran penting dalam kehidupan sehari – hari yang mengandung nilai budaya luhur masyarakat Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa khususnya di Sekolah dasar merupakan pendidikan wajib. Menurut kurikulum muatan lokal, pembelajaran bahasa Jawa merupakan pembelajaran karakter.² Karena dalam pembelajaran bahasa Jawa digunakan untuk membentuk karakter siswa, menjunjung tinggi nilai budaya, serta dapat membantu siswa dalam beradaptasi di lingkungan masyarakat dan melestarikan tradisi atau budaya Jawa di lingkungan sekitar. Pembelajaran bahasa Jawa lebih menfokuskan pada pendekatan komunikatif yaitu pembelajaran yang mendekatkan siswa dalam interaksi dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dan melatih siswa untuk mempelajari bahasa Jawa yang benar dan sesuai dengan situasi.³

Tujuan pembelajaran bahasa Jawa adalah untuk mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya. Selain itu bahasa Jawa dijadikan sebagai bekal pengembangan kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan untuk diri sendiri maupun masyarakat disekitarnya. Bahasa Jawa mengandung beberapa nilai – nilai luhur yang masih berlaku di daerah setempatnya, maka sebagai masyarakat Jawa kita harus

² Umi Nadhiroh dkk, Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa, *Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, serta Pengajarannya*, Vol. 3, No. 1, Desember 2021, h 2

³ Bangkit Widodo dkk, “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Kontekstual*, Vol 1 No 2, 2020.

melestarikan nilai tersebut agar nilai- nilai kebudayaan jawa tidak luntur.⁴ Pembelajaran bahasa jawa di Sekolah dasar menggunakan model ataupun metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didiknya, penggunaan model yang digunakan seperti halnya sama dengan pembelajaran mata pelajaran lain yaitu seperti ceramah, *problem solving*, diskusi. Pada saat proses pembelajaran bahasa jawa sendiri memiliki ciri khas penggunaan bahasa yang digunakan oleh pendidik di Kelas dengan menggunakan bahasa jawa yang diketahui oleh peserta didik, sehingga pembelajaran bahasa jawa lebih mudah dipahami dan dapat diterima oleh peserta didik.

Kenyataan yang sering kali ditemukan di SD/MI bahwa pembelajaran bahasa jawa di SD/MI saat ini masih sering kali menemukan sebuah permasalahan yang dialami oleh peserta didik, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran bahasa jawa. Permasalahan yang sering kali ditemukan salah satunya dengan penyampaian materi oleh guru yang kurang jelas serta tidak didukungannya perangkat pembelajaran yang lain. Sama halnya dengan pengamatan peneliti di sekolah SDI Al - Falah Pesantren. Pelaksanaan pembelajaran di kelas V dikategorikan cukup baik dan efektif dilihat dari pengajar yang menggunakan metode dan model pembelajaran ceramah dan respon siswa yang cukup mendukung.

Namun terdapat sebuah permasalahan saat proses pembelajaran. pembelajaran bahasa jawa di Kelas V pada bab pewayangan. Hal ini ditemukannya respon dari peserta didik yang kurang antusias dalam memperlajarinya. Ketika pembelajaran berlangsung pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah, dan diskusi. Jika dilihat dari hal tersebut pemahaman siswa masih tergolong rendah dibuktikan dengan wawancara

⁴ Wayan Cong Sujana, "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia, *Jurnal Pendidikan Dasar*; Vol.4 No 1, April 2019, h.30.

pengamat dengan salah satu peserta didik di kelas V tentang pemahamannya di pembelajaran bahasa jawa khususnya dimateri pewayangan. Menurut peserta didik pewayangan saat ini bagi mereka terlihat asing dan bahkan tidak diketahui wujudnya, peserta didik juga mengatakan jika penjelasan dari guru mengenai pewayangan tidak bisa dibayangkan bagaimana wujud wayang tersebut, peserta didik juga hanya bisa melihat gambar wayang di dalam buku pelajaran yang kurang jelas serta memiliki pewarnaan yang tidak menarik. Kurangnya daya tarik peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Tak hanya itu salah satu peserta didik di kelas V SDI A1 – Falah Pesantren ada yang berasal dari suku luar jawa yang tidak terbiasa menggunakan bahasa jawa sehingga hasil belajarnya rendah. Hasil belajar yang rendah ini di buktikan dengan quiz yang diadakan oleh pendidik serta ulangan harian yang dilaksanakan di akhir penjelasan materi, rata- rata peserta didik mendapatkan nilai yang tergolong rendah, hasil belajar di golongan rendah karena dari 28 siswa yang mendapatkan nilai di atas rata – rata sekitar 6 anak. Sedangkan yang lain belum mencukupi kriteria. Sebenarnya jika dilihat dari fasilitas sekolah sudah tergolong lengkap serta pemanfaatan fasilitas yang baik, akan tetapi kreatifitas pendidik yang masih kurang dalam menciptakan sebuah media, pada dasarnya media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa jawa dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut pendidik perlu memberikan pengembangan dalam pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kreatif. Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk membantu proses pembelajaran untuk menekankan pemahaman peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.⁵

⁵ Eny Munisah, “Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar”, Jurnal Elsa, Volume 18, Nomor 1, April 2022, h.104.

Media pembelajaran memiliki beberapa macam, yaitu media pembelajaran audio, media pembelajaran visual, dan media pembelajaran audio visual. Adanya jenis media pembelajaran maka media pembelajaran juga memiliki manfaat. Manfaat media pembelajaran sebagai pembangkit motivasi belajar peserta didik, semakin menariknya suatu media maka akan semakin berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka dengan hal ini peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDI Al – Falah Pesantren khususnya dalam pelajaran Bahasa Jawa dalam materi pewayangan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran yaitu media pembelajaran monopoli yang menggunakan bahasa Jawa pada materi pewayangan. Media monopoli ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses pengenalan wayang di mata pelajaran bahasa Jawa, dengan media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam mempelajari pewayangan. Media monopoli ini dipilih karena memiliki sebuah kelebihan salah satunya adalah model permainan ini sudah banyak diketahui oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya lebih mudah dan cepat dipahami. Kelebihan yang lain dari media monopoli pewayangan ini mudah dibawa kemana-mana, media ini juga dapat diperjual belikan untuk membantu proses pembelajaran bahasa Jawa karena penyajian materi yang menarik dan mudah dipelajari peserta didik. Selain itu permainan monopoli juga bermanfaat antara lain meningkatkan interaksi sosial antar siswa, mengasah keterampilan siswa untuk menelaah kecerdasan individu strategi dan keterampilan.

Media monopoli ini juga didesain sebaik mungkin dengan pewarnaan yang cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pewayangan yang akan dipelajari dalam permainan monopoli tentunya tokoh – tokoh pewayangan yang wajib diketahui oleh

peserta didik SD/MI serta meningkatkan hasil belajar. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti nantinya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Kemampuan berpikir kritis ini harus dimiliki oleh peserta didik abad 21. Peserta didik dituntut memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C.⁶ Media monopoli ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa karena didalamnya terdapat tokoh – tokoh wayang dan pertanyaan yang ada pada bagian media monopoli yang harus dipecahkan oleh siswa.

Media monopoli Bahasa Jawa yang di kembangkan juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Gisela Ayu Wulantika dkk, pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan SandhanganAksara Jawa Siswa Kelas IV SD” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) sebagai alternatif media belajar dalam menulis aksara Jawa menggunakan sandhangan kelas IV SD hingga mencapai kelayakan dengan kualifikasi valid, praktis dan efektif.⁷ Dalam penelitian ini menggunakan media monopoli pada materi aksara Jawa sedangkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti media monopoli pada materi pewayangan. Penelitian terdahulu yang mendukung dalam materi pewayangan dilakukan oleh Gilang Baskoro Aji dkk, pada tahun 2021 yang berjudul “Animasi Cerita Wayang Sebagai Media

⁶ Zubaidah, Siti. "Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 2. No. 2. 2016.

⁷ Gisela Ayu dkk, “Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas Iv SD” , Jurnal PGSD, Vol 10 No 8 Tahun 2022,h.1714.

Pembelajaran Bahasa Jawa” Gagasan dibuatnya animasi ini timbul sebagai solusi dari permasalahan.⁸ Penyampaian materi guru mengalami kesulitan karena kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran. Perbedaanya dalam materi pewayangan peneliti mengembangkan sebuah media berupa monopoli Bahasa jawa materi pewayangan. sehingga dalam hal ini pembelajaran Bahasa jawa materi pewayangan dapat ditingkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran bahasa jawa materi pewayangan berupa media monopoli Bahasa jawa. Sehingga peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BAHASA JAWA MATERI PEWAYANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDI AL – FALAH PESANTREN”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media monopoli bahasa jawa pewayangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDI Al – Falah Pesantren?
2. Bagaimana kelayakan media monopoli bahasa jawa pewayangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDI Al – Falah Pesantren?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media monopoli Bahasa jawa pewayangan pada siswa kelas V SDI Al – Falah Pesantren?

⁸ Gilang Baskoro Aji dkk, “Animasi Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa”, Jurnal Computer Science an Engineering, Vol. 2, No. 1, February 2021.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media monopoli bahasa jawa pewayangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDI A1 – Falah Pesantren.
2. Untuk mengetahui kelayakan media monopoli bahasa jawa materi pewayangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDI A1 – Falah Pesantren.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media monopoli Bahasa jawa pewayangan pada siswa kelas V SDI A1 – Falah Pesantren.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD/MI mengenai pewayangan dalam mata pelajaran bahasa jawa sebagai berikut:

1. Produk ini merupakan media pembelajaran yang didesain seperti permainan monopoli pada umumnya, bedanya dalam produk ini berisikan petak – petak yang membahas tentang pewayangan.
2. Produk media pembelajaran monopoli ini akan dibuat sedemikian rupa yang didalamnya terdapat gambar wayang, aksara jawa, serta dilengkapi materi pewayangan. Hal ini dipilih untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pewayangan.
3. Produk ini harapannya juga dapat digunakan berkelompok untuk menambah rasa simpati serta kebersamaan didalam kelas, sehingga produk ini dapat digunakan dan dimainkan oleh 3-8 anak sekaligus, selain dirancang untuk mengetahui pewayangan di mata pelajaran bahasa jawa, produk ini juga dirancang untuk meningkatkan kreatifitas dan perkembangan otak anak.

4. Harapan lain dari produk monopoli ini, peserta didik dapat mengetahui pewayangan serta penjelasan dari masing – masing tokoh wayang serta dapat menggunakan aksara jawa dengan benar. Produk ini dibuat agar pewayangan dalam budaya jawa tidak hilang begitu saja sehingga dalam penelitian ini diciptakannya produk ini untuk melestarikan budaya – budaya jawa.
5. Komponen yang terdapat dalam media monopoli Bahasa jawa pewayangan terdapat dadu, pion yang berbentuk gunung, dan kartu aksi yang terdiri dari kartu belajar berisikan ciri khusus lakon wayang dan materi pewayangan pada bab yang dipelajari peserta didik, kartu tantangan berisikan tantangan berupa soal pewayangan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, dan kartu hukuman yang berisikan perintah menulis aksara jawa dengan kalimat singkat.
6. Media monopoli ini juga terdapat buku panduan untuk memandu alur permainan. Serta buku saku yang berisikan materi pewayangan, Crito wayang untuk menambah pengetahuan dan membantu peserta didik dalam memahami pewayangan.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman hasil belajarnya pada materi bahasa jawa khususnya bab pewayangan.
 - b. Membantu peserta didik lebih mengenal budaya daerah sendiri khususnya budaya jawa serta dapat melestarikannya.
 - c. Membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan pemahaman serta gaya belajar yang berbeda.

- d. Mengembangkan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih giat.
2. Bagi Pendidik
 - a. Mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran.
 - b. Membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan khususnya dalam hal inovasi media pembelajaran.
3. Bagi Peneliti
 - a. Meningkatkan keahlian dan pemahaman peneliti dalam menghasilkan materi pendidikan agar dapat berperan sebagai pengajar yang imajinatif dan inventif di madrasah dasar.
 - b. Memberikan pengetahuan lebih kepada para ulama mengenai pembuatan media pembelajaran.
 - c. Memotivasi siswa dan mendorong kreativitasnya untuk menjadi guru masa depan yang lebih kreatif lagi.
4. Bagi sekolah
 - a. Membantu meningkatkan tahap aktivitas belajar mengajar yang terdapat pada sekolah dengan bantuan media pembelajaran.
 - b. Penelitian ini dapat memberikan kesan positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.
 - c. Bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan terkait bagaimana meningkatkan proses pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Jawa.

F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penciptaan media pembelajaran bahasa Jawa dilandasi oleh beberapa prinsip:

- a. Tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, digunakan alat pembelajaran bahasa Jawa pewayangan dalam pelajaran bahasa jawa.
- b. Melalui monopoli pewayangan yang mana siswa akan lebih mudah memahami seni wayang jika dibuat dengan tepat, dan pembelajaran sebelumnya lebih berpusat pada pendidik sekarang dapat beralih menjadi terpusat pada peserta didik, selain itu pembelajaran juga berlangsung dengan efektif.
- c. Sumber belajar yang menarik dan menarik sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik.
- d. Belum tersedianya media pembelajaran Bahasa jawa khususnya materi pewayangan di SDI Al – Falah Pesantren yang dikembangkan dengan menggunakan permainan.
- e. Dengan adanya media pembelajaran monopoli peserta didik nantinya dapat mengenal pewayangan jawa serta dapat melestarikannya.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.

- a. Pengembangan monopoli bahasa jawa hanya terbatas pada materi pewayangan dalam bahasa jawa.
- b. Subjek penelitian terbatas hanya peserta didik kelas V SDI Al – Falah Pesantren Kediri.

- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli (ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran) serta uji coba terbatas.
- d. Media pembelajaran monopoli hanya dapat di gunakan untuk beberapa siswa saja sehingga tidak dapat di gunakan secara bersamaan untuk satu kelas.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti meninjau literatur yang relevan mengenai masalah dan penekanan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini sebelum memulai sejumlah tinjauan literatur. Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan adalah:

1. Riset yang dilaksanakan Gisela Ayu Wulantika dkk, pada tahun 2022. Untuk memenuhi syarat validitas, kepraktisan, dan kemanjuran, penelitian ini bermaksud untuk menetapkan media pembelajaran Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) sebagai media pembelajaran pengganti pengajaran menulis aksara jawa pada siswa kelas IV SD dengan menggunakan sandhangan. Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) digunakan dalam penelitian pengembangan. Analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam metode analisis data penelitian ini, Berdasarkan hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa Karena sifatnya yang sah, bermanfaat, dan efisien, maka media Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) layak digunakan untuk pengajaran menulis aksara Jawa dengan memanfaatkan sandhangan.⁹ Berdasarkan temuan penelitian, materi pembelajaran seperti Monopoli dapat digunakan sebagai metode pengajaran alternatif dalam menulis aksara jawa.

⁹ Gisela Ayu dkk, "Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas Iv SD", Jurnal PGSD, Vol 10 No 8 Tahun 2022, h.1714.

2. Penelitian dari Yeni Dwi Wulandari, Endang Poerwanti, Nafi Isbadrianingtyas. Pada April 2018. Penelitian ini menggunakan metodologi Research and Development (R&D), dengan fokus pada penelitian pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dapat bermanfaat dalam membantu siswa mempelajari aksara Jawa. Hal ini didukung dengan hasil validasi dari berbagai ahli, dengan hasil 100% validasi dari ahli media, 95,71% validasi dari ahli materi pelajaran, dan 93,07% validasi dari ahli pembelajaran bahasa Jawa tingkat sekolah dasar. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa 88,75% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran bahasa Jawa dengan media KANCIL, dianggap sesuai untuk tujuan pendidikan. Sebaliknya, uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa 94,37% siswa mendapat tanggapan positif terhadap penggunaan media untuk pembelajaran, mengingat sangat cocok dan efektif. Namun media KANCIL memerlukan penyempurnaan ukuran font dan spasi aksara Jawa yang tepat.¹⁰
3. Riset dari Nur Setiowati pada tahun Desember 2019. Rendahnya prestasi akademik siswa yang menandakan 100% siswanya gagal dalam ujian standar bahasa Jawa menjadi dasar penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah menggunakan media wayang dan metode berbagi ilmu aktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran cerita wayang Bima Bungkus dan Nggoleki Gung Susuhe Angin. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media wayang sebagai bagian dari teknik pembelajaran aktif berbagi pengetahuan.

¹⁰ Yeni Dwi Wulandari dkk, "Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal pemikiran dan pengembangan SD*, Vol 6 No 1, 2018.

Hasilnya, meningkatkan penampilan siswa pada materi narasi wayang kelas IV Bima Bungkus dan Nggoleki Gung Susuhe Angin di SDN Kalikidang Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas.¹¹ Riset tersebut bisa dinyatakan yakni siswa terbantu keaktifannya dengan media pembelajaran boneka dalam materi cerita pewayangan.

4. Riset yang dilaksanakan Gilang Baskoro Aji dkk, pada tahun februari 2021. Inspirasi pembuatan kartun ini berasal dari tantangan yang dihadapi guru bahasa Jawa SMP Negeri 02 Binangun. Kurangnya minat dan kegembiraan siswa terhadap materi pelajaran membuat guru kesulitan menyampaikan isi pelajaran. Proses belajar mengajar SMP Negeri 02 Binangun telah memanfaatkan animasi ini. Animasi ini dibuat dengan menggunakan pendekatan Multimedia Development Live Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap pengembangan sistem: desain, produksi, pengujian, diseminasi, dan pengumpulan konten. Adobe Flash Professional CS6 adalah program utama yang digunakan dalam pembuatan animasi ini. Penilaian yang dilakukan melalui wawancara dengan instruktur bahasa Jawa mengungkapkan bahwa Kuesioner yang diisi oleh tiga puluh siswa menghasilkan rumus indeks sebesar 83,50% yang tergolong sangat setuju. Hal ini menandakan bahwa animasi tersebut layak dan dapat dimanfaatkan.¹² Animasi ini membawa kita pada kesimpulan bahwa pembelajaran siswa dapat dibuat lebih efektif dan menghibur.

¹¹ Nur Setiowati, "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Materi Cerita Wayang Melalui Strategi Active Knowledge Sharing Menggunakan Media Wayang Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 13, No. 2, Desember 2019.

¹² Gilang Baskoro Aji dkk, "Animasi Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa", Jurnal Computer Science and Engineering, Vol. 2, No. 1, February 2021.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Retno wulan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah alat pembelajaran Wayang Ular Tangga untuk pembelajaran bahasa Jawa yang dirancang khusus untuk siswa kelas II SD Surokarsan 2 Yogyakarta. Penelitian ini mengikuti model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Penelitian ini berfokus pada empat tahap saja. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas II dan satu guru kelas II sebagai subjek uji. Kelayakan produk dinilai melalui evaluasi ahli media dan materi. Metode pengumpulan data meliputi angket, wawancara, dan observasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 4,23 yang menunjukkan penilaian sangat baik. Tahap pelaksanaan meliputi uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan penilaian guru. Uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 4,76 yang menunjukkan penilaian sangat baik. Uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 4,61 yang juga menunjukkan penilaian sangat baik. Terakhir, penilaian guru memperoleh rata-rata nilai akhir sebesar 4,76, yang kembali menunjukkan penilaian sangat baik.¹³ Dalam penelitian ini bahwa dengan adanya bantuan media pembelajaran pelaksanaan pembelajaran Bahasa jawa yang efektif.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Istiningsih, Darmiany, Fitri Puji Astria, dan Muhammad Erfan pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan sumber belajar berbasis permainan berbasis permainan Monopoli. Paradigma pengembangan

¹³ Retno Wulan, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang Untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 37 No 7, 2018.

ADDIE yang terdiri dari lima tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi diterapkan dalam kajian penelitian pengembangan ini. Analisis data kualitatif dilakukan. Berdasarkan hasil pengembangan, media pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan Monopoli layak dan bermanfaat untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan tanggapan siswa kelompok kecil (81%), ahli media (81%), dan ahli materi pelajaran (86%)¹⁴ Monopoli melalui riset ini bisa mencairkan permasalahan siswa dalam mengikuti pembelajaran di rumah.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyaningtyas Kartikasari, Fitri Puji Rahmawati pada tahun 2022. Salah satu kendala pembelajaran adalah langkanya sumber belajar yang menyebabkan proses belajar mengajar bahasa Jawa kurang ideal. PowerPoint Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang harus diciptakan guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Paradigma ADDIE digunakan untuk membangun penelitian pengembangan (R&D) ini, mulai dari analisis hingga desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan produk desain media pembelajaran yang dapat membantu anak kelas III menjadi mahir berbahasa Jawa. Kuesioner, observasi, dan wawancara merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Kebenaran data yang dikumpulkan diperiksa melalui penggunaan sumber dan prosedur triangulasi. Data dianalisis Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan. Uji validitas ahli media sendiri menghasilkan persentase sebesar 97%, sedangkan uji validitas sendiri oleh ahli media

¹⁴ Siti Istiningsih dkk , “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal”, *Journal of Elementary Education* , Vol 04 No 06, November 2021.

menghasilkan persentase sebesar 96%. Hasilnya, dapat dikatakan bahwa PowerPoint interaktif adalah alat pembelajaran pengganti bahasa Jawa yang sangat baik di lingkungan pembelajaran kelas tiga.

Berdasarkan beberapa riset sebelumnya yang sudah dijelaskan diatas, dapat dipahami yakni media pembelajaran monopoli adalah pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran dan menarik perhatian siswa. Dalam penelitian ini, juga menggunakan media yang sama untuk mengembangkan produknya. Mata pelajaran yang diambil adalah Bahasa Jawa dengan materi pewayangan untuk kelas V di SD/MI. selain materi, perbedaan lainnya adalah focus penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan.

Penelitian disajikan dalam bentuk tabel untuk membantu pembaca lebih memahami kesejajaran, perbedaan, dan orisinalitas penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti sendiri.

Tabel 1.1: Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinal Penelitian
1.	Jurnal Gisela Ayu Wulantik dkk, Universitas Negeri Surabaya tahun 2022. "Pembuatan Media Permainan Kermoraja (Kartu Monopoli Aksara Jawa) untuk Mengajarkan Siswa Kelas IV SD Menulis Bahasa Jawa Menggunakan Aksara Jawa Sandhangan untuk Penulisan Surat".	Sama – sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Mereka berdua membuat bahan ajar Monopoli.	Aksara Jawa digunakan sebagai bahan sumber. Subjek ini sedang digunakan siswa SD/MI kelas IV.	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan media yaitu media monopoli pewayangan diambil dari materi kelas V semester II yang berisi pewayangan pandhawa beserta kerabatnya dan pengenalan aksara Jawa Media monopoli
2.	Di Universitas Negeri Surabaya, Yeni Dwi Wulandari, Endang Poerwanti, dan Nafi Isbadriantingtyas melakukan penelitian pada bulan April 2018. Penciptaan Media Perdasawa atau Permainan Dakon	Sama – sama menggunakan Murid adalah topik penggunaan. Murid adalah subjek yang sedang dipertimbangkan pada SD/MI kelas V. Metode penelitian sama – sama menggunakan RnD.	Media yang dikembangkan permainan dakon. Materi yang dibahas adalah aksara Jawa.	

	Aksara Jawa menjadi penekanan utama pembelajaran bagi siswa yang belajar bahasa Jawa di kelas V. sekolah dasar.			pewayangan ini dilengkapi gambar dan desain yan menarik sehingga mampu menjelaskan pewayangan secara sistematis dan mudah di pahami oleh siswa.
3.	Jurnal Nur setiowati, Okto wijayanti dan Sri hermianto. Universitas Muhammadiyah Purwokerto pada Desember 2019. "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Cerita Wayang melalui Strategi Pemanfaatan Media Wayang di Sekolah Dasar untuk Berbagi Pengetahuan Secara Aktif".	Sama – sama menggunakan materi tentang wayang Sama – sama meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Keduanya mempunyai tanggung jawab yang sama dalam menciptakan materi pendidikan kursus bahasa Jawa.	Siswa dari sekolah dasar di kelas empat dijadikan sebagai subjek. Media yang dikembangkan menggunakan media wayang.	
4.	Jurnal Gilang Baskoro aji, dan retno Waluyo pada february 2021. "Menggunakan Animasi Cerita Wayang sebagai alat belajar bahasa Jawa".	Sama – sama menggunakan materi tentang wayang. Keduanya mempunyai tanggung jawab yang sama dalam menciptakan materi pendidikan kursus bahasa Jawa. Sama – sama mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa.	Subyek yang diteliti adalah siswa SMP. Menggunakan media pembelajaran Animasi.	
5.	Jurnal yang di lakukan oleh Retno wulan pada tahun 2018. judul "Pembuatan alat pembelajaran wayang ular tangga untuk digunakan pada kelas bahasa jawa kelas II SD".	Pembuatan materi pendidikan kursus bahasa Jawa ini merupakan usaha bersama kedua belah pihak. Semua orang menggunakan model pengembangan ADDIE. Sama – sama menggunakan materi pewayangan.	Media yang di kembangkan adalah media pembelajaran ular tangga. Subjek yang di gunakan adalah siswa SD/MI kelas II.	
6.	Muhammad Erfan, Darmiany, Fitri Puji Astria, Siti Istiningsih, dan lain-lain pada tahun 2021 menerbitkan jurnal yang membahas tentang evolusi bahan ajar berbasis Monopoli pada masa New Normal.	Sama – sama menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik. Media pembelajaran monopoli digunakan dalam pengembangan kedua media tersebut. Paradigma ADDIE diterapkan dalam proses penelitian dan pengembangan.	Media yang dikembangkan menggunakan Bahasa Indonesia. Pembahasan yang digunakan tidak mengenai pewayangan. Subyek yang digunakan untuk seluruh siswa SD/MI.	
7.	Mulyaningtyas Kartikasari dan Fitri Puji Rahmawati	Sama – sama menggunakan mata pelajaran Bahasa jawa.	Materi yang dibahas mengenai kosa kata Bahasa jawa.	

	menulis esai “Rancangan Media Pembelajaran Interaktif: Tekat Baja untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2022”.	Metode penelitian dan pengembangan menggunakan metode <i>ADDIE</i> . Pengumpulan data sama – sama dilakukan dengan cara wawancara, observasi.	Subyek yang digunakan siswa SD/MI kelas III. Bertujuan untuk menambah penguasaan kosa kata siswa kelas III.	
--	--	---	---	--

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Adapun istilah yang terdapat dalam tulisan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan salah satu hal yang digunakan sebagai alat perantara pada penelitian dan praktik Pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah sebuah alat untuk membantu proses pembelajaran untuk menekankan pemahaman peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan
3. Hasil Belajar adalah nilai kahir yang dimiliki oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.
4. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang menggunakan dadu dan dimainkan oleh beberapa orang. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan.
5. Pewayangan adalah budaya jawa yang dikembangkan dalam suatu pentas seni dan diceritakan dalam sebuah cerita yang dipimpin oleh dalang.