

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu pembelajaran muatan lokal yang ada di Jawa Timur. Dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 bab XIII mengenai pendidikan dan kebudayaan pasal 32 ayat 2 yang berbunyi “Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional”.¹ Dalam penerapannya di sekolah pembelajaran tersebut termuat dalam pelajaran yang disebut dengan Muatan Lokal. Muatan lokal adalah materi pelajaran dan pengenalan terhadap suatu daerah baik dari kerajinan daerah dan menifestasi kebudayaan daerah seperti; bahasa daerah, tulisan daerah dan adat istiadat.² Tujuan muatan lokal adalah memberikan bekal pengetahuan, ketrampilan dan perilaku kepada peserta didik agar memiliki wawasan yang baik tentang lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai nilai-nilai yang berlaku di daerahnya dan demi mendukung pembangunan daerah dan pembangunan nasional.³ Hal ini merupakan alasan perbedaan materi yang ada pada muatan lokal antara daerah dengan daerah lain maupun sekolah dengan sekolah lain.

Kurikulum muatan lokal bahasa Jawa pada K-13 juga dikembangkan dengan penyempurnaan pola pemikiran yang mengacu pada kearifan budaya

¹ Nurhasanah Nurhasanah, Arif Budi Wuriyanto, and Bustanol Arifin, “Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 1, no. 4 (2014): 267–73.

² Noviana Tri Lestari, “Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar,” *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen* 2, no. 1 (2013).

³ Ibid.

masing-masing daerah, di antaranya;⁴ (1) pola pembelajaran bahasa jawa mengarah pada pembentuk kepribadian dan penguatan jati diri masyarakat jawa, (2) sebagai upaya pengolahan kearifan budaya lokal dalam membangun bangsa, (3) sebagai bentuk dalam menjaga dan memelihara kelestarian bahasa, sastra dan aksara jawa, (4) pembelajaran bahasa jawa sebagai penyaluran pemakaian bahasa, sastra dan aksara jawa agar sejalan dengan perkembangan bahasa jawa, (5) sebagai proses pembiasaan penggunaan bahasa jawa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah, etika dan norma yang berlaku, (6) dan pembelajaran bahasa jawa juga sebagai pembawa sekaligus pengembangan budaya jawa.

Salah satu pembelajaran yang terdapat dalam bahasa jawa adalah aksara yang berperan sebagai pemertahanan jati diri agar sastra ini tetap terjaga dan tidak hilang begitu saja. Aksara jawa merupakan salah satu materi yang termuat dalam muatan lokal Bahasa Jawa khususnya jawa timur. Aksara jawa yang dalam hal ini yaitu Hanacaraka atau yang biasa dikenal Caraka adalah aksara turunan yang digunakan dalam penulisan naskah sejak Kesultanan Mataram pada abad ke-17.⁵ Adapun empat elemen pembelajaran bahasa jawa pada kelas 3 yaitu; menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sedangkan capaian pembelajaran pada kelas 3 meliputi;⁶ (1) peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung suatu pesan baik yang tertulis maupun yang

⁴ “Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Jawa Kurikulum Merdeka,” September 12, 2022, <https://www.tasadmin.id/2022/09/cp-bahasa-jawa-kurikulum-merdeka.html>.

⁵ Encil Puspitoningrum, “Implementasi Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Materi Membaca Aksara Jawa Siswa SMA,” *Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2018): 35–45.

⁶ “Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Jawa Kurikulum Merdeka,” September 12, 2022, <https://www.tasadmin.id/2022/09/cp-bahasa-jawa-kurikulum-merdeka.html>.

dibacakan dengan ragam kalimat, (2) peserta didik mampu memahami ide pokok dan menambah kosa kata baru, (3) peserta didik mampu berbicara dengan bahasa jawa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah ungah unguh basa dalam kegiatan sehari-hari, (4) peserta didik mampu menulis teks dengan bahasa jawa serta terampil dalam menulis tegak bersambung dan mampu menguasai 20 huruf aksara jawa.

Namun fakta lapangan yang ditemui peserta didik masih belum bisa sepenuhnya dalam menggunakan bahasa jawa yang baik dan benar sesuai kaidah bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Adapun permasalahan yang sangat terlihat pada kelas ini masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam mempelajari aksara jawa. Dalam proses pembelajaran khususnya aksara jawa sering kali peserta didik mengalami kesulitan karena dalam memahami huruf memerlukan waktu untuk menghafal bentuk tulisan maupun cara membaca. Semakin tinggi jenjang pendidikan maka semakin sulit materi aksara jawa yang diajarkan, termasuk materi pada kelas III di MI Miftahul Mubtadiin Kabupaten Kediri.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas III dapat diperoleh hasil bahwa peserta didik di MI Miftahul Mubtadiin kurang berminat dengan materi aksara jawa, hal ini dapat dibuktikan dengan keaktifan peserta didik yang cenderung pasif jika dibandingkan saat mengikuti pembelajaran pada materi lain. Peserta didik merasa bahwa materi aksara jawa memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, hal ini dikarenakan huruf aksara jawa sudah tidak lagi diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga perlu hafalan yang lebih untuk menghafal huruf aksara jawa. Selain itu bentuk huruf yang rumit dan beragam

juga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam membedakan huruf aksara jawa, hal ini dapat dibuktikan masih banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam membaca aksara jawa meskipun sudah dibekali dengan buku pepak.

Sedangkan kendala yang dialami guru sendiri yaitu kurangnya interaksi yang terjalin antara guru dan peserta didik menyebabkan guru kesulitan dalam mengukur tingkat pemahaman peserta didik secara langsung terhadap materi yang disampaikan, hal ini dapat dibuktikan saat guru memberi umpan balik atau melontarkan pertanyaan banyak peserta didik yang cenderung memilih diam dari pada menjawab. Kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah membuat guru kesulitan dalam menciptakan pembelajaran aksara jawa yang menarik bagi peserta didik, hal ini dapat dibuktikan dengan media yang digunakan guru selama ini yang hanya menggunakan buku ajar, buku pepak dan poster aksara jawa namun sebenarnya guru sendiri merasa media ini sudah tidak begitu efektif.

Berdasarkan masalah yang ditemui pada kelas III di MI Miftahul Mubtadiin, maka dari itu perlu adanya media yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik yaitu berupa media yang bersifat belajar sambil bermain karena media semacam ini juga dapat merangsang pikiran dan perasaan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media merupakan perantara atau penghubung antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi.⁷ Sedangkan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan.⁸ Dapat disimpulkan bahwa media

⁷ Noviana Tri Lestari, "Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 2, no. 1 (2013).

⁸ Didik and Damayanti, "Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar."

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara antara guru dan peserta didik demi tercapainya tujuan pendidikan seperti buku, gambar dan lingkungan sekolah. Untuk efektifitas dan efisiensi media pembelajaran selain dapat digunakan untuk menyalurkan materi atau pesan juga harus dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Salah satunya dengan media *Guess Movement Spinner* dapat menarik minat peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dengan media *Guess Movement Spinner* dapat menunjukkan perasaan yang gembira dan senang karena merasa seperti belajar sambil bermain.¹⁰ Selain itu media pembelajaran aksara jawa yang bersifat permainan juga dapat menarik minat peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan materi aksara jawa agar proses pembelajaran lebih menarik dan beragam serta implikasi yang diperoleh bagi peserta didik mampu meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa.

Maka dari itu peneliti menjadikan media *Guess Movement Spinner* sebagai solusi dalam menyelesaikan persoalan yang ada dilapangan. Media *Guess Movement Spinner* merupakan media yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang ada pada kelas III di MI Miftahul Mubtadiin. Hal ini dikarenakan media *Guess Movement Spinner* memiliki beberapa kelebihan, seperti: media *Guess Movement Spinner* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, dapat merangsang aspek pengetahuan, keterampilan, agama dan moral peserta didik, media *Guess Movement Spinner* mudah dalam

⁹ Nurhasanah, Wurianto, and Arifin, "Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar."

¹⁰ Didik and Damayanti, "Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar."

penggunannya, memiliki warna yang bervariasi sehingga menarik bagi peserta didik. Sehingga dapat menciptakan model pembelajaran sambil bermain sehingga peserta didik tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.¹¹ Selain itu pada media ini juga memiliki ukuran yang cukup besar sehingga dapat digunakan dalam skala besar.

Penerapan media ini juga pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Fitria Rahayu yang menggunakan metode *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media *Spin* Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25 Pagar Alam” yang diterbitkan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu Tahun 2022. Yang menyatakan bahwa media *Spin* berbasis kontekstual learning layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba produk dengan melihat respon guru dan respon siswa. Dari presentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Spin* dapat membantu pedidik dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

¹¹ Redina Simbolon, “Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak,” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 2, no. 2 (2019): 66–71.

Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti memutuskan untuk membuat pengembangan media dengan judul “**Pengembangan Media *Guess Movement Spinner* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari latar belakang peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Guess Movement Spinner* untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media *Guess Movement Spinner* untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa menggunakan media *Guess Movement Spinner* Aksara Jawa pada siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Guess Movement Spinner* untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *Guess Movement Spinner* untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca aksara jawa menggunakan media *Guess Movement Spinner* Aksara Jawa pada siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media *Guess Movement Spinner* merupakan media pembelajaran bahasa jawa yang berisikan kegiatan belajar sambil bermain.
2. Media *Guess Movement Spinner* menggunakan bahan dasar kayu karena sangat mudah didapat serta kokoh dan imprabroad, karena bahan ini tahan air dan panas sehingga sangat mudah dalam perawatannya.
3. Media *Guess Movement Spinner* memiliki diameter dengan ukuran 80 cm disesuaikan dengan jumlah sasaran satu kelas.
4. Media *Guess Movement Spinner* memiliki daya sebesar 150 wat disesuaikan dengan berat papan yang diangkat.
5. Media *Guess Movement Spinner* memiliki tegangan masuk sebesar 220 volt / 50 hz.
6. Media *Guess Movement Spinner* berisikan huruf aksara jawa yang terpisah dan memiliki warna yang beragam sesuai tujuan pembuatan produk.

7. Media *Guess Movement* dilengkapi dengan tombol puss on, dengan cara kerja media akan berputar ketika tombol ditekan dan media akan berhenti setelah tombol dilepas.
8. Media *Guess Movement Spinner* ini dapat digunakan guru pada materi aksara jawa.
9. Media *Guess Movement Spinner* ini berisikan materi dari buku pelajaran kelas III.
10. Media *Guess Movement Spinner* bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar membaca huruf aksara jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Menambah kreatifitas peneliti dalam membuat media pembelajaran *Guess Movement Spinner* pada materi aksara jawa.
 - b. Menambah wawasan peniliti terhadap materi aksara jawa yang dikreasikan melalui media *Guess Movement Spinner*.
 - c. Menambah pengalaman dalam mengenalkan media pembelajaran *Guess Movement Spinner* pada peserta didik kelas III MI Miftahul Mubtadiin.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Menambah wawasan peserta didik pada materi aksara jawa melalui media pembelajaran *Guess Movement Spinner*.

b. Sebagai alat bantu bagi peserta didik dalam mengingat huruf-huruf aksara jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

c. Sebagai alternatif dalam menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi aksara jawa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam menambah media pendukung pembelajaran pada materi aksara jawa.

4. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharap dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan baru bagi pembaca. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam sebuah inovasi baru dengan topik yang akan diangkat.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Guess Movement Spinner* pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara jawa memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan. Adapun pengembangan media *Guess Movement Spinner* diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Mampu memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi aksara jawa.
2. Media *Guess Movement Spinner* dapat mambatu peserta didik dalam belajar membaca aksara jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa.
3. Media *Guess Movement Spinner* mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain.

Media *Guess Movement Spinner* memiliki beberapa keterbatasan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media *Guess Movement Spinner* hanya dapat digunakan pada materi aksara jawa.
2. Media *Guess Movement Spinner* hanya berisi huruf aksara jawa saja
3. Media *Guess Movement Spinner* hanyadapat digunakan di kelas III.

G. Definisi Operasional

1. Media *Guess Movement Spinner*

Media *Guess Movement Spinner* merupakan salah satu model pembelajaran yang berisikan kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.¹² Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah suatu proses kegiatan interaktif dalam memahami makna atau arti kata yang terkandung dalam bentuk tulisan atau huruf, untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis.¹³ Membaca merupakan proses yang dilakukan oleh pembaca dalam memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis.

¹² Didik And Damayanti, "Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar."

¹³ Lestari, "Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar."

3. Aksara Jawa

Aksara jawa adalah aksara turunan dari aksara Brahmi yang pernah digunakan untuk menulis naskah-naskah berbahasa jawa.¹⁴ Dalam aksara jawa sendiri terdapat 20 huruf yang berupa aksara legena yaitu : *ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, ma, ga, ba, tha, nga*.¹⁵ Aksara jawa merupakan salah satu kebudayaan leluhur yang harus dijaga agar tidak hilang begitu saja.

Dapat disimpulkan bahwa aksara jawa merupakan sebuah huruf yang sudah dikenal sejak jaman kerajaan dan sering digunakan dalam penulisan naskah-naskah kuno. Aksara jawa merupakan warisan leluhur yang memiliki nilai seni dan keunikan sehingga aksara jawa perlu dilestarikan hingga sekarang dengan menjadikan salah satu muatan lokal atau yang sering disebut pelajaran bahasa jawa.

H. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang dapat disimpulkan dari berbagai penelitian yang mengkaji tentang metode yang sama yaitu metode pembelajaran yang sifatnya bermain. Pemaparan hasil penelitian terdahulu yang membahas topik yang sama dengan penelitian dan pengembangan media *Guess Movement Spinner* pada pembelajaran Aksara Jawa, antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Noviana Tri Lestari, Ngatman dan Suhartono dengan judul “Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam

¹⁴ Puspitoningrum, “Implementasi Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Materi Membaca Aksara Jawa Siswa SMA.”

¹⁵ Imroatul Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Latihan Ayo Gladhen Nyerat Aksara Jawa Di Sd,” *Basic Education* 6, no. 5 (2017): 493–500.

Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Kalam Cendekia PGSD Kebumen tahun 2013. Pada hasil penelitian ini penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan baca peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil tindakan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan capaian pada siklus 1 mencapai 91,9% dan pada siklus 2 mencapai 92,9%.¹⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah, Arif Budi Wuriyanto dan Bustanol Arifin dengan judul “Pengembangan Media KIJANK (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD pada tahun 2014. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media KIJANK dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran bahasa jawa terutama dalam memahami aksara jawa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Imroatul Hasanah yang menggunakan metode *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Latihan Ayo Gladhen Nyerat Aksara Jawa Di Kelas IV SDN Adisucipto I” yang diterbitkan oleh Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media buku latihan Ayo Gladhen Nyerat Aksara Jawa layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya materi aksara jawa dengan hasil uji materi 4,84 dengan kategori “Sangat Baik”, hasil uji media 4,93 dengan kategori

¹⁶ Lestari, “Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar.”

“Sangat Baik” dan hasil uji coba kepada siswa 4,41 dengan kategori “Sangat Baik”.¹⁷

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Dwi Wulandari, dkk (2018) dengan metode model ASSURE. Dalam pengembangan penelitian tersebut menggunakan metode permainan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan materi Bahasa Jawa terutama Aksara Jawa. Metode permainan yang bermodel dakon lebih efektif diberikan kepada peserta didik kelas V, karena para peserta didik akan lebih cepat memahami materi yang di jelaskan dan mengatasi kesulitan para peserta didik dalam membaca aksara jawa. Pengembangan media dakon pada penelitian ini sudah efektif, karena banyak para peserta didik yang tertarik dalam menggunakan media tersebut ketika pembelajaran aksara jawa. Media pembelajaran dengan konsep permainan yang dinamakan media PADPERDASAWA ini sudah di uji dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁸
5. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahayu yang menggunakan metode *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media *Spin* Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25 Pagar Alam” yang diterbitkan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu Tahun 2022. Yang menyatakan bahwa media *Spin* berbasis kontekstual learning layak dan

¹⁷ Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Latihan Ayo Gladhen Nyerat Aksara Jawa Di Sd.”

¹⁸ Yeni Dwi wulandari, “Pengembangan Media PEDASWARA (Permainan Dakon Kasara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada kelas V Sekolah Dasar”, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 1 (2018), 84

praktis digunakan sebagai media pembelajaran hal ini dapat dilihat dari hasil uji validasi ahli media dengan rata-rata 96,3% dan hasil uji validasi ahli materi dengan rata-rata 95,5% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat valid”. Serta hasil uji kepraktisan juga menunjukkan rata-rata 94,6% dan pada respon siswa memperoleh rata-rata 96,4% termasuk dalam kategori “Sangat valid”.¹⁹ Dari presentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Spin* dapat membantu pedidik dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Ria Anggita Sari dan I.B. Surya Manuaba yang menggunakan metode *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung” yang diterbitkan oleh Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD) tahun 2022. Dengan hasil uji kelayakan yang dilaksanakan oleh ahli isi pembelajaran adalah 90,90% yang bermakna berkualifikasi sangat baik tanpa revisi, hasil uji ahli desain pembelajaran adalah 85% yang bermakna berkualifikasi baik sedikit revisi, hasil uji ahli media pembelajaran adalah 90,62% yang bermakna berkualifikasi sangat baik tanpa revisi, dan hasil uji coba perorangan diperoleh presentase sebesar 91,66% berkualifikasi sangat baik tanpa revisi sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media

¹⁹ Rahayu Fitria, “Pengembangan Media Spin Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di Sd Negeri 25 Pagar Alam” (Phd Thesis, Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

pembelajaran *Spinner Word* layak untuk digunakan.²⁰ Secara umum media *Spinner Word* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya penggunaan kata dan kalimat yang tepat pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Savira Ananda Fitria, Sekar Hapsari Avio Imani, Febrian Arief Pratama dan Kun Hisnan Hajron dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Materi Aksara Jawa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Spin Game*” yang diterbitkan oleh Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar tahun 2022. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *spin game* dapat meningkatkan suatu pemahaman konsep siswa pada materi aksara jawa pada kelas IV di SD N Magelang 3. Peningkatan pemahaman konsep siswa mengalami sebuah peningkatan yang sangat signifikan. Besaran nilai rata-rata yang diperoleh siswa melalui Pra Siklus 63,1, Siklus I 68,3 Siklus II 85,8 dengan itu peningkatan pemahaman siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar diatas 80%.²¹

²⁰ Ni Kadek Ria Anggita Sari and IB Surya Manuaba, “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 2 (2022): 310–15.

²¹ Savira Ananda Fitria et al., “Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Materi Aksara Jawa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Spin Game*,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (2022): 1153–65.

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinal penelitian
1	<p>Jurnal Noviana Tri Lestari, Ngatman dan Suhartono dengan judul “Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Kalam Cendekia PGSD Kebumen tahun 2013.</p>	<p>1) Sama-sama mengembangkan media permainan pada materi aksara jawa dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.</p>	<p>1) Pada penelitian sebelumnya menggunakan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.</p>	<p>Penelitian ini akan mengkonstruksikan dari penelitian - penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan media pembelajaran baru yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri</p>
2	<p>Nurhasanah, Arif Budi Wuriyanto dan Bustanol Arifin dengan judul “Pengembangan Media KIJANK (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD pada tahun 2014.</p>	<p>1) Kesamaan pembelajaran aksara jawa.</p>	<p>1) Metode <i>Borg and Gall</i> 2) Terdapat penambahan bahasa yakni Indonesia dan Jawa. 3) Sasaran penelitian kelas V SD.</p>	

3	<p>Junal Imroatul Hasanah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Latihan Ayo Gladhen Nyerat Aksara Jawa Di Kelas IV SDN Adisucipto I” yang diterbitkan oleh Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017.</p>	<p>1) Produk sama-sam akan diterapkan pada pembelajaran bahasa jawa. 2) Produk sama-sama berisi materi aksara jawa.</p>	<p>1) Pada penelitian terdahulu menggunakan model brad and gall namun disederhanakan sesuai kebutuhan dari 10 langkah menjadi 9 langkah saja. 2) Fokus media tertuju pada pengetahuan peserta didik. 3) Produk yang dikembangkan berupa buku ajar. 4) Fokus materi berisi pada materi <i>sandhangan swara dan panyigeg</i>.</p>	
4	<p>Yeni Dwi Wulandari, dkk dengan judul ”Pengembangan Media PEDASWARA (Permainan Dakon Kasara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada kelas V Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD pada tahun 2018.</p>	<p>1) Produk sama-sam ditujukan untuk materi aksara jawa 2) Produk yang dikembangkan sama bersifat permainan</p>	<p>1) Produk yang dikembangkan ditujukan untuk kelas V SD. 2) Produk dikembangkan dengan metode ASSURE</p>	
5	<p>Jurnal Fitria Rahayu dengan judul</p>	<p>1) Penggunaan metode</p>	<p>1) Penggunaan sama-sama menggunakan</p>	

	<p>“Pengembangan Media <i>Spin</i> Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25 Pagar Alam” yang diterbitkan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu Tahun 2022</p>	<p><i>Research and Development</i></p> <p>2) Kesamaan penggunaan media pembelajaran <i>Spin</i> dalam menyapaikan materi.</p>	<p>media pembelajaran <i>Spin</i> dalam menyapaikan materi.</p> <p>2) penelitian terdahulu menggunakan model brad and gall.</p> <p>3) Media digunakan pada kelas IV.</p>	
6	<p>Jurnal Ni Kadek Ria Anggita Sari dan I.B. Surya Manuaba dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Spinner Word</i> Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung” yang diterbitkan oleh Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD) tahun 2022.</p>	<p>1) Penggunaan model ADIIE yang dipilih dalam mengembangkan media.</p> <p>2) Kesamaan penggunaan dalam pelajaran bahasa.</p>	<p>1) Media <i>spinner</i> dipakai pada muatan Bahasa Indonesia</p>	
7	<p>Savira Ananda Fitria, Sekar Hapsari Avio</p>	<p>1) Penggunaan media spin game</p>	<p>1) Pada penelitian terdahulu menggunakan</p>	

	<p>Imani, Febrian Arief Pratama dan Kun Hisnan Hajron dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Materi Aksara Jawa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Spin Game</i>” yang diterbitkan oleh Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar tahun 2022.</p>	<p>dalam materi aksara jawa</p>	<p>desain PTK dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. 2) Sasaran media berfokus pada pemahaman konsep.</p>	
--	--	---------------------------------	---	--