

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat yang tinggal di Pulau Jawa, khususnya di wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Bahasa Jawa berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan mengandung nilai-nilai budaya asli masyarakat Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa khususnya di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang wajib dilakukan. Menurut kurikulum muatan lokal, pembelajaran bahasa Jawa merupakan pembelajaran karakter<sup>1</sup>. Sebab pembelajaran bahasa Jawa digunakan untuk membangun karakter peserta didik, menjaga nilai-nilai budaya, dan membantu peserta didik beradaptasi dengan lingkungan sosial serta menjaga budaya dan tradisi Jawa di lingkungannya. Pembelajaran bahasa Jawa menitik beratkan pada pendekatan komunikatif yaitu pembelajaran yang mendekatkan siswa pada interaksi dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dan melatih siswa dalam mempelajari bahasa Jawa dengan baik dan sesuai dengan situasi.<sup>2</sup>

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nasional Sekolah Dasar No. 20 Tahun 2003, pasal 37 ayat 1. Kompetensi dalam muatan lokal mencakup bahasa daerah, adat istiadat, seni daerah, dan sebagainya yang cocok dengan karakter dan potensi khas masing-masing wilayah. Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang telah ditentukan oleh pemerintah DIY. Standar

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> Bangkit Widodo dkk, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar" , *Jurnal Kontekstual*, Vol 1 No 2, 2020.

kemampuan dan keterampilan dasar untuk mata pelajaran bahasa Jawa, sastra, dan metode telah ditetapkan sebagai acuan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas I sampai VI SD/MI. Pada tahun 2024, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang mengatur kurikulum untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Dalam regulasi ini, muatan lokal dijadikan salah satu komponen penting yang harus diajarkan di sekolah. Muatan lokal tersebut mencakup potensi dan keunikan daerah, salah satunya adalah Bahasa Jawa yang diperkenalkan sebagai bahasa daerah di area tertentu. Contohnya, Pemerintah Provinsi Jawa Tengah menetapkan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah. Dukungan terhadap kebijakan ini dituangkan dalam berbagai peraturan daerah, termasuk peraturan daerah (perda), peraturan gubernur (pergub), dan surat keputusan gubernur. Selain itu, terdapat program revitalisasi bahasa daerah yang bertujuan untuk menjaga agar penggunaan Bahasa Jawa tetap hidup di kalangan generasi muda.<sup>3</sup>

Tujuan mempelajari bahasa Jawa adalah untuk mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya. Selain itu, bahasa Jawa digunakan sebagai alat untuk membangun keterampilan, kemampuan dan pengetahuan bagi diri sendiri dan masyarakat sekitar. Bahasa Jawa mengandung nilai-nilai tertentu yang masih digunakan di daerah setempat, sehingga sebagai orang Jawa kita harus melestarikan nilai-nilai tersebut agar

---

<sup>3</sup> Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024.

kebudayaan Jawa tidak akan luntur.<sup>4</sup> Mempelajari bahasa Jawa juga sangat penting karena merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat Jawa, mengandung kearifan lokal, memfasilitasi interaksi sosial dengan jutaan penuturnya, membantu melestarikan bahasa dan sastra, peluang kerja di bidang pariwisata akan terbuka dan pendidikan, yang mengedepankan rasa persatuan di antara berbagai budaya Indonesia.<sup>5</sup>

Bahasa Jawa mengandung nilai-nilai tata krama dan sopan santun yang penting untuk dipelajari, dilestarikan, dan dikembangkan sebagai fondasi nilai-nilai positif yang memberikan dampak baik dalam kehidupan sosial. Dalam bahasa ini, terdapat pengajaran mengenai batas-batas sopan santun dan cara menerapkan adat dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat diadaptasi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup> Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, capaian pembelajaran merujuk pada kompetensi yang perlu dicapai oleh siswa sesuai dengan tingkat pendidikan mereka. Di bawah ini terdapat lima capaian pembelajaran utama yang biasanya menjadi fokus dalam pengajaran Bahasa Jawa: 1) Kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa, 2) Pemahaman kosakata dan tata bahasa Jawa, 3) Kemampuan berkomunikasi lisan dalam bahasa Jawa, 4) Pemahaman sastra dan budaya Jawa, 5) Penguatan nilai karakter melalui bahasa Jawa.<sup>7</sup>

Cara mempelajari bahasa Jawa terbagi menjadi dua metode, yaitu keterampilan berbahasa dan keterampilan menulis. Masing-masing pendekatan

---

<sup>4</sup> Wayan Cong Sujana, "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.4 No 1, April 2019, hal. 30.

<sup>5</sup> Sulistyowati,E, "Pentingnya Pembelajaran Bahasa Daerah di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 2019 hal.145-154.

<sup>6</sup> Rahardjo, M. (2010). *Unggah-Ungguh Basa Jawa dan Fungsinya dalam Kehidupan Sosial*. Yogyakarta

<sup>7</sup> Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, *Kurikulum Operasional Muatan Lokal Bahasa Jawa Tahun 2024*.

ini memiliki empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam proses pembelajaran bahasa Jawa, keterampilan literasi bagi anak-anak di sekolah dasar mencakup kemampuan membaca sastra dan membaca huruf Jawa, sedangkan kemampuan menulis terbagi menjadi dua jenis. Pertama, keterampilan menulis surat, yang mengajarkan cara menulis huruf-huruf *alfabet*, termasuk teknik menulis bebas dan menulis tegak bersambung. Kedua adalah memahami cara penulisan huruf Jawa.<sup>8</sup>

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kurikulum. Penggunaan platform pembelajaran digital terbukti efektif dalam proses belajar.<sup>9</sup> Perkembangan media Aksara Jawa di era saat ini juga menunjukkan potensi yang besar dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.<sup>10</sup> Dengan pemanfaatan teknologi, pembelajaran aksara Jawa menjadi lebih mudah diakses dan relevan bagi generasi muda. Namun, tantangan seperti akses dan penggunaan yang tepat harus diatasi agar dapat memperoleh manfaat teknologi bagi semua siswa.

Proses belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar. Dalam proses ini, siswa perlu memperdalam pemahamannya terhadap apa yang telah dipelajarinya melalui metode dan media pembelajaran yang berbeda. Keberhasilan belajar biasanya

---

<sup>8</sup> Eko, S, "Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2018.

<sup>9</sup> Alfawareh, H. M & Amin, M, "The Impact of Digital Learning on Students Learning Outcomes: A Case Study in Indonesia", *Jurnal Edukasi Teknologi*, 18(4), 2021 hal.245-256.

<sup>10</sup> Suharno, S, "Revitalisasi Pembelajaran Aksara Jawa Melalui Teknologi Informasi" *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(1), 2020 hal. 30-42.

diukur dari beberapa indikator seperti peningkatan pengetahuan siswa, minat belajar siswa dan hasil penilaian akademik.<sup>11</sup>

Diantara hal-hal tersebut, minat belajar merupakan bagian penting yang mempengaruhi kualitas proses belajar dan hasil yang dapat dicapai siswa. Minat belajar merupakan motivasi yang timbul dalam diri siswa untuk mengikuti dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Ketika siswa lebih tertarik pada suatu mata pelajaran, mereka lebih termotivasi, gigih, dan bersemangat untuk belajar. Namun jika minat belajar rendah maka siswa akan kurang termotivasi, sulit memperhatikan apa yang diajarkan, dan pada akhirnya akan berdampak buruk pada hasil belajarnya.<sup>12</sup>

Menurut Muh Uzer Usman, guru berperan sebagai fasilitator yang seharusnya mampu menyediakan sumber belajar yang bermanfaat dan mendukung pencapaian tujuan serta kelancaran proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat membantu siswa mengakses berbagai media baik yang bersifat tradisional maupun modern untuk memperoleh pengetahuan baru dan menyusunnya menjadi materi pembelajaran.<sup>13</sup>

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Salah satu aspek budaya yang harus dipertahankan dalam pendidikan adalah bahasa dan tulisan daerah, termasuk tulisan Jawa. Tulisan Jawa merupakan warisan yang kaya dengan sejarah dan tradisi yang kaya. Namun kenyataannya, belajar menulis bahasa Jawa itu sulit dan kurang diminati oleh siswa, khususnya di sekolah dasar.

---

<sup>11</sup> Rohani, A. *Dasar-Dasar Pembelajaran. Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

<sup>12</sup> Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.

<sup>13</sup> Usman, M. U. *Peran Guru dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Salah satu penyebab siswa kurang tertarik mempelajari bahasa Jawa adalah metode pengajaran yang kurang menarik.<sup>14</sup>

Sutrisna Wibawa menyatakan bahwa agar pembelajaran bahasa Jawa dapat berjalan efektif, perencanaan yang matang sangat diperlukan agar tidak menimbulkan kebosanan. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penting menyediakan serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai. Dalam menentukan bahasa yang digunakan dalam proses belajar, guru harus memperhatikan perkembangan intelektual, emosional, dan psikologis siswa. Baik guru maupun siswa memerlukan program pengajaran yang dapat mendukung dan memudahkan pencapaian tujuan pendidikan. Guru memerlukan berbagai bentuk media untuk menyampaikan materi atau konsep, sedangkan siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membantu mereka dalam memahami isi pelajaran dengan lebih efektif.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada tanggal 7 September 2024 di MI Darul Muta'allimin Cepoko, ditemukan bahwa siswa kelas III masih kesulitan dalam menguasai dasar-dasar aksara Jawa, termasuk mengenal huruf, membaca, dan menulis aksara Jawa dengan benar sehingga siswa belum paham cara untuk menyusun huruf aksara Jawa menjadi kata yang bermakna. Hal ini menyebabkan keterampilan siswa dalam membaca huruf Jawa masih rendah, sedangkan siswa harus hafal aksara Jawa, sandhangan serta pasangannya, dan juga harus menguasai aturan-aturan penulisannya. Guru

---

<sup>14</sup> Mahfud, M. *Pelestarian Bahasa dan Sastra Daerah dalam Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012.

<sup>15</sup> Wibawa, S. *Pembelajaran Bahasa Jawa yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

menyampaikan materi pembelajaran dengan mengambil sumber dari buku LKS bahasa Jawa dan menuliskannya di papan tulis, kemudian meminta siswa untuk mempelajari aksara Jawa secara mandiri. Namun, dalam proses belajar, siswa cenderung lebih suka menyalin tulisan dari papan tulis daripada mengerjakan sendiri. Selain itu, dalam pembelajaran aksara Jawa di kelas III MI Darul Muta'allimin, belum tersedia media pembelajaran khusus yang digunakan untuk mendukung proses belajar bahasa Jawa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media LASMANA diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif, tidak hanya untuk menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa, tetapi juga untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang selama ini dinilai sulit dan kurang menarik. Dengan media ini, siswa diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga hasil belajar mereka pun akan meningkat.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa adalah media pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning*. Media permainan seperti *scramble* hanacaraka berbahan papan ini berpotensi menjadi solusi yang efektif dalam pembelajaran aksara Jawa. Media *scramble* hanacaraka adalah permainan edukatif yang menggabungkan unsur permainan dan belajar, di mana siswa harus menyusun aksara Jawa yang diacak menjadi urutan yang benar. Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi, media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

Media *scramble* hanacaraka yang dikembangkan juga didukung oleh penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh Bella Pertiwi, Pradana Chairy Azhar, dan Zulham Siregar pada tahun 2023, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air pada PKN Materi Pancasila”. Penelitian ini bertujuan sebagai sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih ditingkatkan lagi, penelitian ini juga berfokus pada peningkatan karakter cinta tanah air melalui media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran *scramble* juga dapat meningkatkan karakter cinta tanah air dan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa senang dan bersemangat serta tidak bosan selama proses pembelajaran. Peneliti kedua oleh Acim, Muhammad Rijal Fadli, Jems Sopacua, pada tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa”. Metode *scramble* dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran sejarah dengan mudah, namun belum banyak guru yang menerapkannya dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan metode *scramble* dalam pembelajaran sejarah terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *scramble* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Metode *scramble* dalam pembelajaran sejarah merupakan suatu inovasi yang diterapkan guru sejarah agar tujuan pembelajaran tercapai sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna.

Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat perbedaan dari peneliti sebelumnya, *scramble* yang akan dikembangkan peneliti diupayakan agar dapat merancang media pembelajaran *scramble* hanacaraka dengan semenarik mungkin dan tetap memperhatikan karakteristik serta keterbatasan kondisi untuk dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Peneliti berharap melalui adanya media *scramble* hanacaraka ini siswa mampu menumbuhkan rasa semangat belajar dan membantu meningkatkan minat belajar khususnya dalam memahami 20 huruf aksara Jawa legena kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media LASMANA (latar *scramble* hanacaraka) dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa siswa kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta mendukung pelestarian budaya aksara Jawa di kalangan generasi muda. Maka dari itu penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Lasmana (Latar *scramble* hanacaraka) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disusun, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media LASMANA (latar *scramble* hanacaraka) untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko?
2. Bagaimana kelayakan media LASMANA (latar *scramble* hanacaraka) untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko?
3. Bagaimana keefektifan media LASMANA (latar *scramble* hanacaraka) untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media LASMANA (latar *scramble* hanacaraka) untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko.
2. Mengetahui kelayakan media LASMANA (latar *scramble* hanacaraka) untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko.
3. Mengetahui keefektifan media LASMANA (latar *scramble* hanacaraka) untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang di kembangkan adalah media *scramble* hanacaraka. Media pembelajaran ini dikembangkan peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat belajar aksara jawa peserta didik. Produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran ini berupa media yang menyerupai Alat Permainan Edukatif (APE), dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang dikemas dalam bentuk seperti papan catur dan bidak kotak huruf aksara yang berbahan kayu jati.
2. Ukuran pada papan 90 x 90 cm.
3. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebuah *scramble* yang didesain dengan *background* warna coklat untuk memberi khas pada kebudayaan jawa tersendiri.
4. Bidak kotak aksara kecil bertuliskan huruf-huruf Jawa
  - a. Aksara Jawa Pokok (legena).
  - b. Aksara Jawa pasangan.
  - c. Aksara Jawa dengan sandhangan.
5. Bidak kotak aksara didesain dengan *background* warna berbeda supaya memudahkan siswa untuk menghafal dan memahami huruf Jawa antara aksara Jawa, pasangan dan sandhangan.
6. Media *scramble* hanacaraka berbentuk seperti papan catur terbuat dari bahan kayu triplek lalu dilapisi dengan baja tipis atau seng supaya magnet yang ada pada bidak bisa menempel di papan.
7. Kotak aksara yang terbuat dari kayu jati dengan ukuran 3 x 3 cm.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta mendukung pelestarian budaya aksara Jawa di kalangan generasi muda. Selain itu, untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa, tetapi juga memberikan solusi yang aplikatif bagi permasalahan pembelajaran aksara Jawa yang selama ini dianggap sulit dan kurang menarik. Dengan media ini, siswa diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga hasil belajar mereka pun akan meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengembangan media LASMANA (latar *scramble* hanacaraka) ini diharapkan bisa memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis untuk hal-hal berikut:

1. Manfaat Teoritis: Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran aksara Jawa yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis:
  - a. Bagi siswa: Media *scramble* hanacaraka diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari aksara Jawa.
  - b. Bagi guru: Menyediakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
  - c. Bagi sekolah: Mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pelestarian budaya daerah melalui aksara Jawa.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Peneliti**

Pengembangan media LASMANA (*Latar Scramble Hanacaraka*) untuk pembelajaran bahasa Jawa dikembangkan pada sejumlah asumsi utama, di antaranya:

- a. Tujuan utama untuk meningkatkan minat belajar dan sebagai alat pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa.
- b. Melalui media *scramble* hanacaraka yang mana peserta didik akan lebih mudah memahami aksara Jawa jika dibuat dengan tepat, dan pembelajaran sebelumnya lebih berpusat pada pendidik sekarang dapat berlatih menjadi terpusat pada peserta didik. Selain itu, pembelajaran juga lebih menyenangkan dan interaktif.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta mendorong keaktifan siswa dalam mempelajari aksara Jawa di lingkungan sekolah.
- d. Media ini juga bisa menjadi pilihan lain dalam proses belajar, untuk mendukung kegiatan pembelajaran membaca dan menulis huruf Jawa yang selama ini masih banyak bergantung pada metode yang berfokus pada guru (*teacher centered*) di MI Darul Muta'allimin Cepoko.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

- a. Media ini hanya mencakup pelajaran bahasa Jawa dengan dasar kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa secara sederhana.
- b. Kuantitas (jumlah) kartu permainan dan bidak kotak aksara terbatas.

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

### **G. Definisi Operasional**

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

1. Pengembangan Media adalah mengacu pada proses pembuatan, perancangan dan pengujian media pembelajaran interaktif berupa permainan “*scramble* hanacaraka”. Program ini dirancang untuk memudahkan siswa mempelajari, memahami dan mempertahankan bahasa Jawa melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.
2. *Scramble* hanacaraka merupakan *game* edukasi yang mengharuskan siswa menyusun ulang huruf hancaraka yang diacak hingga membentuk kata atau kalimat yang bermakna dalam bahasa Jawa. Permainan ini diadaptasi dari konsep “*word scramble*” yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa dengan tujuan melatih kemampuan literasi aksara jawa.
3. Minat belajar adalah keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Minat belajar ini diukur dari beberapa indikator seperti semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan minat melakukan kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran.
4. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala jenis alat permainan yang dirancang sebagai sarana atau alat untuk menjelaskan materi, menstimulus

aspek perkembangan anak dan kemampuannya sehingga mendatangkan kegembiraan dan nilai pendidikan di dalamnya.

5. Aksara Jawa adalah cara penulisan tradisional bahasa Jawa. Aksara ini juga dikenal dengan sebutan hanacaraka atau carakan, yang merujuk pada susunan huruf-huruf dasar yang terdiri dari 20 aksara utama.

#### **H. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian dari Annisa Azizah dan Fitri Nuraeni pada tahun 2023, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan untuk meningkatkan pembelajaran membaca awal siswa kelas I SDN 1 Cisereuh melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media kartu kata. Peneliti ini sama-sama menggunakan metode *scramble* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya adalah pada jenis media yang dikembangkan, peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan bantuan kartu kata sebagai media pembelajarannya sedangkan peneliti sekarang mengembangkan media *scramble* berbentuk papan sebagai permainan edukatif yang menggabungkan unsur bermain dan belajar.
2. Penelitian dari Riswan Aradea, Slamet Cahyono, Rambat Nur Sasongko, dan Muhammad Kristiawan pada tahun 2022, dengan judul “Dampak Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Scramble Menggunakan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat

pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbasis media video terhadap hasil belajar mahasiswa mata kuliah akuntansi manajemen. Peneliti ini sama-sama menggunakan metode *scramble* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya adalah pada jenis media yang digunakan. Peneliti terdahulu menggunakan metode *scramble* sebagai media pembelajaran dalam bentuk audio visual (video) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mahasiswanya. Sedangkan untuk peneliti sekarang menggunakan media konvensional yaitu media laksana (latar *scramble* hanacaraka) untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa pada kelas III.

3. Riset yang dilakukan oleh Oryza Sativa, Wirda Hanim, Uswatun Hasanah pada tahun 2024, dengan judul “Pengaruh Media Scramble Word Game Terhadap Kemampuan Kosakata Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak media Scramble Word terhadap kemampuan kosakata siswa kelas IV SD. Maka, tujuan peneliti pada media *scramble* word adalah untuk memberikan dampak pada peningkatan kemampuan kosakata, minat belajar, dan peningkatan efektifitas pembelajaran Bahasa Inggris. Pada penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran *scramble*. Perbedaannya ada pada jenis media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan juga berbeda.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Indrayani pada tahun 2020, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aksara Jawa”. Penelitian ini menggunakan media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran aksara Jawa. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi aksara Jawa dengan lebih mudah. Penggunaan aplikasi berbasis multimedia juga meningkatkan minat siswa terhadap aksara Jawa dan hasil pembelajaran mereka. Pada penelitian ini sama-sama berfokus pada peningkatan minat belajar siswa pada aksara Jawa. Perbedaannya, penelitian terdahulu menggunakan media berbasis teknologi seperti aplikasi multimedia, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media non-teknologi berbentuk permainan fisik (manual) dengan metode *scramble*.

5. Riset yang dilakukan oleh Layyin Mahfiyana, Desak Made Sri Mardani, dan Gede Satya Hermawan pada tahun 2019, dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya (Peer Learning) Berbantuan Media Scramble untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Katakana Siswa Kelas X Ibb3 SMA Negeri 3 Singaraja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan huruf katakana siswa dengan penerapan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble*, mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* dalam mata pelajaran bahasa Jepang. Pada penelitian ini sama-sama menggunakan media *scramble*. Perbedaannya, penelitian terdahulu menggunakan metode pembelajaran tutor sebaya (*Peer Learning*) berbantuan media *scramble* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Katakana*. Sedangkan peneliti sekarang menggunakan media pembelajaran *scramble hanacaraka* untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa siswa kelas VI SD/MI.

Berdasarkan beberapa riset sebelumnya yang sudah dijelaskan di atas, dapat dipahami yakni media pembelajaran *scramble* hanacaraka adalah pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik. Dalam penelitian ini, juga menggunakan media yang sama untuk mengembangkan produknya. Mata pelajaran yang diambil adalah Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa untuk kelas III di MI Darul Muta'allimin Cepoko. Selain materi, perbedaan lainnya adalah fokus penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan.