

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* LAKSARA
(PETUALANGAN AKSARA JAWA) MATERI AKSARA JAWA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
BAHASA JAWA KELAS 5 MIN 3 KEDIRI**

SKRIPSI



**OLEH
YAZIDA WAFIY NURHAQ
NIM. 22206091**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* LAKSARA
(PETUALANGAN AKSARA JAWA) MATERI AKSARA JAWA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
BAHASA JAWA KELAS 5 MIN 3 KEDIRI**

SKRIPSI
Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh
Yazida Wafiy Nurhaq
22206091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Yazida Wafiy Nurhaq ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 2 Juni 2026
Pembimbing I



Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I.
NIP. 199008172015032006

Kediri, 2 Juni 2026
Pembimbing II



Erika Puspitasari, M.Pd.
NIP. 198705262023212040

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* LAKSARA (PETUALANGAN AKSARA JAWA) MATERI AKSARA JAWA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 5 MIN 3 KEDIRI

YAZIDA WAFIY NURHAQ
22206091

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh
Wasil Kediri pada tanggal 19 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd.

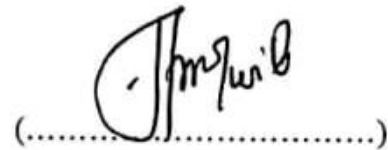
NIP. 198312192023211011



2. Penguji I

Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I.

NIP. 199008172015032006



3. Penguji II

Erika Puspitasari, M.Pd.

NIP. 198705262023212040



Kediri, 19 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.

NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

“Mlampah sing tenang. Dugo-dugo digowo. Ojo nganti kemrungsung. Ojo kebentus ing tawang. Ojo kesandung ing ratan. Jumangkah seng alon. Setiap manusia punya wadah, jatah, dan wayahnya sendiri-sendiri.”

Ning Khilma

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yazida Wafiy Nurhaq

NIM : 22206091

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 15 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Yazida Wafiy Nurhaq

ABSTRAK

YAZIDA WAFIY NURHAQ, Dosen Pembimbing Dr. Dewi Agus Triyani, M.Pd.I. dan Erika Puspitasari, M.Pd., Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) Materi Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 MIN 3 Kediri, Skripsi, Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Board Game Laksara, Minat Belajar

Pengembangan media dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada materi Aksara Jawa di kelas 5 MIN 3 Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis Aksara Jawa, kurang aktif selama pembelajaran, serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui pengembangan media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Aksara Jawa kelas 5 MIN 3 Kediri. 2) Untuk mengetahui kelayakan media *board game* Laksara dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Aksara Jawa kelas 5 MIN 3 Kediri. 3) Untuk mengetahui keefektifan media *board game* Laksara dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Aksara Jawa kelas 5 MIN 3 Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Kediri dengan subjek penelitian siswa kelas 5 dengan jumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yakni 1) Observasi 2) Wawancara 3) Dokumentasi 4) Angket. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji *Wilcoxon Signed-Rank*, dan uji *N-Gain*, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil wawancara, observasi, serta masukan dari validator.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) untuk meningkatkan minat belajar siswa berhasil dilakukan secara sistematis melalui 5 tahapan model ADDIE. 2) Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media tahap kedua sebesar 92%, ahli materi sebesar 90,6%, dan ahli bahasa sebesar 94%. 3). Hasil angket minat belajar pra uji coba dan pasca uji coba pada uji coba kelompok kecil menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,58 (58%) dengan kategori sedang, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,65 (65%) dengan kategori sedang dan tingkat efektivitas cukup efektif. Dengan demikian, media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Aksara Jawa kelas 5 MIN 3 Kediri.

ABSTRACT

YAZIDA WAFIY NURHAQ, *Advisor: Dr. Dewi Agus Triyani, M.Pd.I. and Erika Puspitasari, M.Pd., The Development of Laksara (Javanese Script Adventure) Board Game Learning Media for Javanese Script Material to Improve Students' Learning Interest in Fifth Grade at MIN 3 Kediri, Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic University Syekh Wasil Kediri, 2026*

Keywords: Media Development, Laksara Board Game, Learning Interest

The development of this media was motivated by the low level of students' learning interest in Javanese Script material among fifth-grade students at MIN 3 Kediri. Based on the results of observations and interviews, students still experienced difficulties in reading and writing Javanese Script, were less active during the learning process, and teachers had not yet utilized learning media specifically designed for this material. This study aimed to: 1) Determine the development process of Laksara (Javanese Script Adventure) board game learning media in improving students' learning interest in Javanese Script material for fifth-grade students at MIN 3 Kediri. 2) Determine the feasibility of Laksara board game in improving students' learning interest in Javanese Script material for fifth-grade students at MIN 3 Kediri. 3) Determine the effectiveness of Laksara board game in improving students' learning interest in Javanese Script material for fifth-grade students at MIN 3 Kediri.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at MIN 3 Kediri with 26 fifth-grade students as the research subjects. Data were collected through: 1) Observation 2) Interviews 3) Documentation 4) Questionnaires. The data analysis techniques included both qualitative and quantitative descriptive analyses. Quantitative data were analyzed using the feasibility percentage formula, the validity test, the reliability test, the Shapiro–Wilk normality test, the Wilcoxon Signed-Rank test, and the N-Gain test. Meanwhile, qualitative data were analyzed descriptively based on the results of interviews, observations, and feedback from the validators.

The results of the study showed that: 1) The development of Laksara (Javanese Script Adventure) board game learning media to improve students' learning interest was successfully carried out systematically through the five stages of the ADDIE model. 2) The developed media was categorized as highly feasible based on the second-stage media expert validation result of 92%, material expert validation result of 94,6%, and language expert validation result of 94%. 3) The results of the learning interest questionnaire administered before and after the trial in the small-group trial showed an N-Gain score of 0,58 (58%), which falls into the moderate category, while the large-group trial yielded an N-Gain score of 0,65 (65%), also in the moderate category, with a fairly effective level of effectiveness. Therefore, Laksara (Javanese Script Adventure) board game learning media is considered fairly effective in improving students' learning interest in Javanese Script material among fifth-grade students at MIN 3 Kediri.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, kekuatan, kesehatan, serta kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini. Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat, cinta, dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang amat penulis sayangi dan cintai. Almarhum ayah tercinta, Ayah Anang Fatoni, seseorang yang menjadi cinta pertama penulis. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, perjuangan, kerja keras, serta doa yang selama ini telah diberikan. Tidak ada hari tanpa rasa rindu dan doa yang penulis langitkan untuk ayah. Mama tercinta, Mama Yeni Nuris Sofiyah, perempuan hebat yang selalu menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis sepeninggal ayah. Terima kasih atas segala doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, pengorbanan, kerja keras, serta dukungan yang selalu diberikan kepada penulis dalam setiap keadaan.
2. Kedua adik laki-laki tersayang, Zidan Ahmad Syahbana Al Fawwaz dan Muhammad Nabigh Hidayatulloh. Terima kasih atas perhatian, dukungan, canda, serta kebersamaan yang secara tidak langsung mampu menjadi penguat bagi penulis di tengah rasa lelah selama proses penyusunan skripsi, meski sering kali penuh dengan kenakalan, usilan, dan tingkah yang kadang membuat penulis kesal. Semoga selalu diberikan kemudahan dalam meraih cita-cita kalian.
3. Mbah putri dan mbah kung, serta keluarga besar penulis, yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, serta menjadi tempat berbagi cerita dan penguat bagi penulis selama menjalani proses pendidikan hingga menyelesaikan

skripsi ini. Terima kasih atas segala bentuk perhatian, motivasi, dan kebersamaan yang selalu diberikan kepada penulis.

4. Dosen pembimbing, Ibu Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I. dan Ibu Erika Puspitasari, M.Pd. yang tidak henti-hentinya telah dengan sabar mengingatkan dan memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta ilmu kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga akhirnya dapat terselesaikan dengan baik.
5. Yazida Wafiy Nurhaq, diri penulis sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, dan melangkah sejauh ini hingga akhirnya berada di titik penyelesaian skripsi ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah meskipun harus melewati berbagai proses yang tidak mudah, rasa lelah, kehilangan, dan keraguan. Terima kasih karena tetap kuat menjalani hari-hari yang berat sambil terus mencoba menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena sudah belajar menjadi lebih kuat, lebih sabar, dan lebih dewasa dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Skripsi ini menjadi bukti bahwa perjuangan, doa, air mata, dan usaha yang selama ini dilakukan akhirnya sampai pada titik akhir yang membanggakan. Semoga setelah ini selalu tumbuh dan mekar dimanapun, bertambah sempurna cahayamu, mewujudkan impian-impian lain, dan menjadi pribadi yang lebih baik di masa mendatang. *I'm so proud of you.*
6. Seseorang spesial, yang entah di belahan bumi mana. Seseorang yang telah pencipta siapkan sebagai takdir terbaik penulis di masa mendatang. Terima kasih karena tanpa disadari telah menjadi bagian dari doa-doa baik yang selalu penulis langitkan dalam setiap harapan. Semoga nantinya menjadi rumah terbaik di setiap suratan yang tertulis. *Dil saiyaara dun raha hai.*

7. Teman dekat penulis, *Huda Aman*, *The Echoez Choir*, dan UKMK, terima kasih atas segala dukungan, semangat, bantuan, doa, serta kebersamaan yang telah diberikan. Terima kasih karena telah menjadi tempat belajar, berbagi cerita, keluh kesah, tawa, dan berbagai pengalaman.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) Materi Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 MIN 3 Kediri.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Dr. H. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I. dan Ibu Erika Puspitasari, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Bapak Nur Hasan, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MIN 3 Kediri yang telah memberikan izin kepada penulis selama proses penelitian berlangsung.

6. Ibu Umi Fadhilah, S.Pd.I., selaku wali kelas 5 MIN 3 Kediri, serta siswa-siswi Kelas 5 MIN 3 Kediri yang telah membantu dan berpartisipasi dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.
7. Almarhum Bapak Anang Fatoni dan Ibu Yeni Nuris Sofiyah selaku orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis demi kelancaran studi dan penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman angkatan tahun 2022, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta berbagai pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, semangat, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Penulis hanya dapat mendoakan semoga segala kebaikan dan bantuan dari semua pihak mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt. Penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri khususnya, maupun bagi para pembaca pada umumnya.
Aamiin ya rabbal 'alamin.

Kediri, 15 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Penelitian Terdahulu	13
H. Definisi Istilah	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Pengembangan.....	20
B. Media Pembelajaran	22
C. Media <i>Board Game</i> Laksara	29
D. Minat Belajar Siswa.....	37
E. Aksara Jawa	43
F. Karakteristik Siswa Kelas 5.....	47
G. Kerangka Berfikir	50
H. Tahap Penelitian.....	52
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	49
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	50
C. Uji Coba Produk	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	68
A. Penyajian Data Uji Coba	68
B. Analisis Data.....	93
C. Revisi Produk	105
D. Pembahasan	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi Kisi Instrumen Angket Ahli Media	58
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	58
Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Angket Ahli Bahasa	59
Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Angket Minat Siswa	60
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kelayakan Produk	62
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Interpretasi Skor	65
Tabel 3.7 Kriteria Nilai N-Gain	68
Tabel 3.8 Kategori Efektivitas N-Gain	69
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	70
Tabel 4.2 Storyboard Media Board Game Laksara	74
Tabel 4.3 Tampilan Media Board Game Laksara (Petualangan Aksara Jawa)	78
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media (Tahap 1)	82
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media (Tahap 2)	83
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi 1	84
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi 2	85
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	86
Tabel 4.9 Hasil Angket Skala Kecil Sebelum Menggunakan Media <i>Board Game</i> Laksara	88
Tabel 4.10 Hasil Angket Skala Kecil Sesudah Menggunakan Media <i>Board Game</i> Laksara	89
Tabel 4.11 Hasil Angket Skala Besar Sebelum Menggunakan Media <i>Board Game</i> Laksara	90
Tabel 4.12 Hasil Angket Skala Besar Sesudah Menggunakan Media Laksara	90
Tabel 4.13 Hasil Analisis Validasi Ahli Media	93
Tabel 4.14 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	94
Tabel 4.15 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa	95
Tabel 4.16 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil	96
Tabel 4.17 Hasil Skor Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media pada Uji Coba Kelompok Besar	97
Tabel 4.18 Hasil Skor Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media pada Uji Coba Kelompok Besar	99
Tabel 4.19 Hasil Analisis Uji N-Gain	104
Tabel 4.20 Hasil Revisi Tahap Validator Ahli Media	106
Tabel 4.21 Hasil Revisi Tahap Validator Ahli Materi 1	110
Tabel 4.22 Hasil Revisi Tahap Validator Ahli Bahasa	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aksara Jawa.....	45
Gambar 2.2 Sandhangan Aksara Jawa	46
Gambar 2.3 Pasangan Aksara Jawa.....	47
Gambar 2.4 Tahap Penelitian	52
Gambar 3.1 Tahap ADDIE	51
Gambar 4.1 Hasil Uji Reliabilitas	101
Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas.....	102
Gambar 4.3 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed-Rank</i>	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	136
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian.....	137
Lampiran 3 Lembar Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	138
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	140
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	142
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	144
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	146
Lampiran 8 Hasil Angket Minat Siswa Sebelum Penggunaan Media.....	148
Lampiran 9 Hasil Angket Minat Siswa Sesudah Penggunaan Media.....	149
Lampiran 10 Uji Validitas.....	150
Lampiran 11 <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Media.....	162
Lampiran 12 <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Materi 1.....	163
Lampiran 13 <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Materi 2.....	164
Lampiran 14 <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Bahasa.....	165
Lampiran 15 Modul Ajar.....	166
Lampiran 16 Media <i>Board Game</i> Laksara (Petualangan Aksara Jawa).....	177
Lampiran 17 Buku Panduan Penggunaan Media.....	177
Lampiran 18 <i>Barcode Handout</i> , Modul Ajar, dan Buku Penggunaan Media Laksara	183
Lampiran 19 Dokumentasi.....	184
Lampiran 20 Hasil Plagiasi.....	186
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	188