

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang mendukung perkembangan siswa. Melalui proses pendidikan, siswa didorong untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, meliputi aspek keagamaan, spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak, serta berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi maupun sosial. Dalam pelaksanaannya, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Pada masa ini, siswa berada pada tahap perkembangan yang menjadi landasan bagi pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang akan mendukung proses belajar pada jenjang pendidikan berikutnya.¹ Pendidikan juga tidak dapat dipisahkan dari budaya karena keduanya saling terkait erat. Budaya tidak dapat terus berkembang tanpa proses pendidikan. Pendidikan berperan sebagai sarana untuk mentransfer budaya dan tatanan sosial dari generasi sebelumnya kepada generasi penerus dalam suatu tatanan masyarakat.²

Berkaitan dengan salah satu peran pendidikan sebagai sarana untuk mentransfer sistem budaya antargenerasi, bahasa daerah menjadi salah satu unsur penting dalam budaya Indonesia yang digunakan dan dilestarikan di hampir seluruh wilayah. Pemerintah mendukung upaya pelestarian bahasa

¹ Desi Pristiwanti et al., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7911–15, <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>.

² Harun et al., *Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Pada Anak Usia Dini* (Yogyakarta: UNY Press, 2020).

daerah dengan mengembangkan kurikulum pendidikan yang mengintegrasikan pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai muatan lokal. Kebijakan tersebut diatur dalam Pasal 37 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Penentuan muatan lokal dan materi pelajaran disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan lingkungan setempat, yang kemudian diimplementasikan dalam mata pelajaran dengan pembagian waktu tersendiri.³ Di Provinsi Jawa Timur, bahasa Jawa dan Madura dipilih sebagai muatan lokal, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Pasal 2, yang mewajibkan pengajaran kedua bahasa tersebut di semua sekolah dan madrasah. Bahasa Jawa sendiri merupakan bahasa daerah yang disajikan dalam bentuk lisan maupun tulis. Bahasa lisan merupakan bentuk komunikasi masyarakat melalui tuturan dengan menggunakan kata dan memiliki intonasi tertentu dalam pengucapannya. Sementara bahasa tulis merupakan bentuk bahasa yang menyampaikan ide pikiran melalui media tulis.⁴ Bahasa tulis ini dalam bahasa Jawa diwujudkan dalam Aksara Jawa.

Aksara Jawa dengan bahasa Jawa dalam praktiknya di masyarakat mengalami ketidakseimbangan. Walaupun bahasa Jawa adalah bahasa yang mempunyai penutur sangat banyak di Indonesia, akan tetapi penggunaan Aksara Jawa hampir punah atau bahkan tidak dikenal oleh masyarakat luas. Aksara Jawa sering dipandang sebagai suatu hal yang ditakuti oleh para siswa dalam dunia pendidikan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pandangan

³ Sugianti, Santi, and Rositah, "Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Penerapan Muatan Lokal Dan Keterampilan Sebagai Mata Pelajaran," *Jurnal Mappesona* 3, no. 1 (2020): 8.

⁴ Edi Syahputra and Et.al, "Perbedaan Makna Bahasa Tulis Dan Bahasa Lisan," *Mude* 1, no. 3 (2022).

sebagian siswa yang menganggap materi Aksara Jawa dianggap susah untuk dipelajari, serta proses pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan minat siswa kurang dalam pembelajaran Aksara Jawa.⁵ Padahal, minat belajar siswa menjadi faktor penting dalam memengaruhi keberhasilan pembelajaran materi Aksara Jawa. Minat belajar yang tinggi bisa mengubah anggapan sulit dan monoton menjadi dorongan yang membuat siswa lebih tertarik sehingga dampaknya bisa meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman yang lebih mendalam terkait Aksara Jawa..

Minat belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan aspek psikologis siswa. Adanya minat terhadap suatu pelajaran dapat menumbuhkan perasaan senang, ketertarikan, serta dorongan untuk mempelajari materi secara sukarela tanpa adanya tekanan dari pihak lain. Minat belajar menjadi salah satu kunci yang mendorong keaktifan mereka.⁶ Keterlibatan dan partisipasi aktif siswa merupakan unsur penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Rendahnya keterlibatan siswa dapat berdampak pada menurunnya efektivitas pembelajaran sehingga diperlukan upaya untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.⁷ Tingginya minat belajar akan berdampak pada peningkatan efektivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik serta membantu siswa mencapai prestasi akademik

⁵ Ratna Wijayanti, Astiana Ajeng Rahadini, and Djoko Sulaksono, "Media Pembelajaran Kaligrafi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Menulis Aksara Jawa," *Sabdasastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 8, no. 1 (2024): 59–66, <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v8i1.74113>.

⁶ Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani and Arusman Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39, <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.

⁷ Erika Puspitasari, "Redefining Teacher-Student Interaction in the Digital Era : A Case Study of Hybrid Learning Models in Primary Education" 6, no. 4 (2024): 22–38.

secara lebih optimal. Siswa yang memiliki minat tinggi dalam belajar cenderung akan berkembang menjadi pembelajar yang mandiri sepanjang hayat. Maka dari itu, upaya peningkatan minat belajar menjadi aspek krusial dalam peningkatan kualitas pendidikan. Meskipun demikian, minat belajar kerap kali tidak mencapai target yang diinginkan para pendidik. Sejumlah permasalahan menjadi pemicu rendahnya minat siswa dalam proses belajar, seperti fasilitas belajar yang masih kurang, faktor lingkungan siswa, sumber belajar yang masih terbatas, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.⁸

Media pembelajaran menjadi suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dalam mendukung proses belajar mengajar. Kehadiran media membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.⁹ Di samping itu, penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran, kualitas belajar siswa juga akan mengalami peningkatan. Di dalam kelas, keterlibatan tidak hanya berasal dari pendidik saja, melainkan dari siswa juga menjadi lebih partisipatif karena keterlibatan aktif mereka sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan optimal dan target pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

⁸ Syardiansah, "Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen," *Manajemen Dan Keuangan* 5, no. 1 (2019): 243.

⁹ Yulita Dwi Lestari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16, no. 1 (2023): 73–80, <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>.

Kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut berpengaruh dalam pemilihan model media pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari Aksara Jawa.¹¹ Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa masih sering kebingungan dalam membaca maupun menulis Aksara Jawa. Partisipasi siswa selama pembelajaran masih rendah. Saat guru memberikan pertanyaan terkait materi, hanya beberapa siswa yang berani menjawab, sedangkan sebagian siswa lainnya cenderung diam dan menunggu arahan dari guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa juga terlihat berbicara dengan teman sebangku dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Ketika diberikan tugas yang berkaitan dengan Aksara Jawa, sebagian siswa tampak kurang bersemangat dan mudah menyerah karena menganggap bentuk aksara yang dipelajari cukup rumit dan sulit dipahami. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat atau ketertarikan siswa dalam pembelajaran Aksara Jawa masih rendah. Permasalahan tersebut diperkuat setelah dilakukan wawancara oleh peneliti dengan guru kelas 5 MIN 3 Kediri.¹² Beliau menjelaskan bahwa selama pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa, siswa sering menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kurangnya antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab, serta kecenderungan siswa yang lebih cepat merasa bosan ketika mempelajari materi Aksara Jawa.

¹⁰ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

¹¹ Observasi permasalahan belajar siswa di kelas 5 MIN 3 Kediri, 12 September 2025.

¹² Wawancara dengan Ibu Umi Fadhillah, Guru Kelas 5 MIN 3 Kediri, Kediri, 12 September 2025.

Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan dengan memanfaatkan buku sebagai sumber belajar utama. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk materi Aksara Jawa. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap materi Aksara Jawa masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Aksara Jawa. Peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa papan permainan. Sebagaimana dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tiara Arrafiana Antonia dan Sulistyani Puteri Ramadhani, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *board game* terbukti mampu menarik minat belajar matematika, meningkatkan kemampuan berhitung pembagian bersusun, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *board game* atau papan permainan memiliki peluang yang besar dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna di berbagai mata pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti kali ini akan mengembangkan media pembelajaran *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa). Media tersebut dirancang sebagai papan permainan fisik dengan konsep petualangan dinamis, yang menggabungkan unsur-unsur Aksara Jawa ke dalam pengalaman bermain yang interaktif dan menantang. Papan

permainan memberikan kesempatan siswa untuk bisa belajar sembari melakukan aktivitas bermain. Hal itu bisa meningkatkan partisipasi siswa saat proses kegiatan belajar.¹³ Papan permainan dilengkapi dengan sesuatu yang bisa digerakkan atau dijalankan yang diletakkan di atas papan yang telah dirancang, mulai dari aturan permainan sampai desain tampilannya, sekaligus mencakup tujuan yang harus dicapai oleh para pemain.¹⁴ *Board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) ini mendorong pemain untuk menyelesaikan tantangan berbasis Aksara Jawa sambil menghadapi kejutan yang tidak terduga sehingga menjadikan proses belajar menjadi menyenangkan, strategis, dan multisensori, seraya memastikan bahwa setiap langkah permainan berkontribusi pada pemahaman, pelafalan, dan penulisan Aksara Jawa, *sandhangan* Aksara Jawa, dan pasangan Aksara Jawa. Media ini juga dilengkapi dengan *minibook* yang menampilkan Aksara Jawa *legena* di bagian utama, sedangkan pasangan Aksara Jawanya dapat dilihat dengan membuka lipatan sesuai posisi penulisannya. Jika pasangan aksara ditulis di samping, maka lipatan *minibook* dapat dibuka ke samping, sedangkan jika pasangan aksara ditulis di bawah, maka lipatan *minibook* dapat dibuka ke bawah. Dengan mekanisme lipatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami letak pasangan aksara secara benar dan interaktif. Media ini tidak hanya unik dalam hal desain, tetapi juga memiliki kelebihan yang membedakannya dari media pembelajaran

¹³ Tiara Arrafiana Antonia and Sulistyani Puteri Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Rawa Buaya 03 Jakarta," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 16, no. 1 (2025): 160–68, <https://doi.org/10.31932/ve.v16i1.4467>.

¹⁴ Intan Anabella Putri and Meirina Lani Anggapuspa, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun," *Barik* 4, no. 2 (2023): 227–41, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760>.

lain. Media ini mengubah pembelajaran Aksara Jawa yang monoton menjadi aktivitas menyenangkan dengan adanya konsep belajar sambil bermain. *Minibook* juga dirancang untuk membantu siswa memahami posisi pasangan Aksara Jawa (di samping atau di bawah) secara visual dan kinestetik sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik. Selain itu, papan permainan ini juga mendorong pengalaman belajar yang kolaboratif dan strategis, di mana siswa dituntut untuk bekerja sama dan berpikir kritis untuk menyelesaikan tantangan.

Dalam proses pengembangannya, media Laksara dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur. Setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan dan dilaksanakan secara berurutan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi dalam model ADDIE tidak hanya dilakukan pada akhir pengembangan, tetapi juga dapat dilakukan pada setiap tahapan untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.¹⁵ Dengan demikian, media yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penggunaan media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 MIN 3 Kediri. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, siswa tidak bosan ketika

¹⁵ Hanum Firda and Didik Nurhadi, "PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN DIRI SENDIRI PESERTA DIDIK SMA NEGERI KABUPATEN MOJOKERTO," *Jurnal Hikari* 7, no. 1 (2023): 14–26.

pembelajaran berlangsung, pembelajaran menjadi lebih efektif, siswa akan akan lebih memperhatikan penjelasan guru sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Deviyanti Widyaningrum dkk.¹⁶ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* Aksara Jawa valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta media *board game* juga dapat mendukung pembelajaran Aksara Jawa.¹⁷ Temuan tersebut membuktikan bahwa *board game* dapat menjadi media yang efektif karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mempermudah pemahaman siswa mengenai bentuk serta aturan penulisan Aksara Jawa melalui aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pengembangan media Laksara yang juga berbasis permainan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Aksara Jawa.

Dari pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“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”**.

¹⁶ Deviyanti Widyaningrum, Erwin Putera Permana, and Ita Kurnia, “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon,” *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 1 (2024): 7–14, <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i1.551>.

¹⁷ Ibid.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana 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?
2. Bagaimana kelayakan 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?
3. Bagaimana keefektifan 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?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

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

1. Untuk mengembangkan 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.
2. Untuk menguji kelayakan 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.
3. Untuk menganalisis keefektifan 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.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran berupa papan permainan bertema petualangan 3D dengan berbagai macam kartu tantangan yang berisi soal terkait Aksara Jawa *legena*, *sandhangan* Aksara Jawa, dan pasangan Aksara Jawa.
2. Media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) berbentuk seperti papan yang bisa dilipat menjadi 4 bagian dengan ukuran 60 cm x 60 cm sehingga lebih praktis untuk disimpan dan dibawa.
3. *Board game* terbuat dari *hardcover* yang cukup tebal agar tidak mudah rusak saat dilipat dan digunakan berulang kali.
4. *Board game* ini berisi jalur permainan dengan 15 langkah yang melewati 4 kawasan. Semua langkah harus dilewati oleh pemain menggunakan pion secara urut. Setiap langkah memiliki kartu tantangan yang harus dijawab atau dilakukan pemain agar bisa melanjutkan ke langkah berikutnya. Di setiap ujung kawasan, pemain akan mendapatkan potongan pitutur yang nantinya akan disusun di ujung jalur Laksara.
5. Terdapat 4 pion pemain dengan bentuk tokoh yang ada dalam cerita Ajisaka. Pion terbuat dari akrilik dengan tinggi 8 cm sebagai penanda posisi pemain pada papan permainan.
6. Masing-masing penanda kawasan terbuat dari *fiberglass* sehingga tampak 3D agar menambah daya tarik visual permainan.
7. Kartu tantangan pada media ini berisi berbagai jenis soal yang berkaitan dengan Aksara Jawa yang terbuat dari kertas *artpaper* dengan ukuran 7 cm x 9 cm.

8. Kartu narasi awal dan akhir yang berisi narasi awal yang harus dibaca pemain sebelum permainan dijalankan dan setelah permainan dijalankan yang terbuat dari kertas *artpaper* dengan ukuran 10 cm x 12cm.
9. Potongan pitutur berisi pesan moral sederhana yang disajikan dalam Aksara Jawa. Pitutur ini ditulis di atas kayu ringan dengan ukuran 6 cm x 3,5 cm. Potongan pitutur ini juga dikemas dengan pouch kecil yang terbuat dari kain blacu dengan ukuran 8 cm x 10 cm.
10. Dilengkapi dengan *box* Laksara dengan ukuran 30 cm x 30 cm sebagai tempat penyimpanan papan Laksara dan seluruh komponen lainnya, *minibook* Aksara Jawa yang berisi aksara *legena* dan pasangannya (letaknya disesuaikan dengan cara penulisannya), lembar *wangsulan* untuk menulis jawaban pada soal kartu tantangan, tempat untuk kartu tantangan, dan pion.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pengembangan media pembelajaran masa yang akan datang.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak mudah merasa bosan, serta minat belajar mereka dalam mempelajari materi Aksara Jawa dapat meningkat.

3. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga bisa menjadi alternatif dalam menyampaikan materi Aksara Jawa.

Selain itu, juga mendorong peningkatan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran, serta membuat suasana kegiatan belajar yang interaktif di kelas.

4. Bagi Sekolah.

Dapat digunakan sebagai masukan untuk penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, serta mempunyai potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah diharapkan media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa.
2. Keterbatasan dalam pengembangan media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) hanya dapat digunakan pada pelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa dengan huruf *legena*, *sandhangan*, dan pasangan Aksara Jawa.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini akan disajikan dalam tabel berikut:

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Papitaja (Papan Pintar Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pelajaran Aksara	Media pembelajaran PAPITAJA dinyatakan efektif dan inovatif sebagai alat bantu pembelajaran dalam materi Aksara Jawa di	Sama-sama menggunakan pendekatan <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu	Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan pemahaman pada pelajaran Aksara Jawa, sedangkan di penelitian yang hendak dilakukan berfokus untuk

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Jawa untuk Siswa SD Kelas V. ¹⁸ Penelitian ini ditulis oleh Nabilla Mutmainnah dkk. pada tahun 2025.	sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media edukatif seperti PAPITAJA berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dan sama-sama menjelaskan materi Aksara Jawa kelas V SD.	meningkatkan minat belajar siswa.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (KUTASRAWA) Untuk Keterampilan Menulis <i>Sandhangan</i> Siswa Kelas III Sekolah Dasar. ¹⁹ Penelitian ini ditulis oleh Ref Fatim Dian Sasmita dkk. pada tahun 2025.	Media KUTASRAWA layak digunakan sebagai alternatif media guna mengoptimalkan keterampilan penulisan <i>sandhangan</i> Aksara Jawa bagi siswa kelas III sekolah dasar.	Sama-sama menggunakan model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>) dan sama-sama membahas materi Aksara Jawa.	Penelitian sebelumnya mengembangkan media buku, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media papan permainan.
3.	Pengembangan Media Cakap Aksara Jawa (CAKRA) Berbantuan Aplikasi Genially Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. ²⁰ Penelitian ini ditulis oleh Hardika Amelia	Media CAKRA sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa.	Sama-sama membahas materi Aksara Jawa pelajaran bahasa Jawa.	Penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ASSURE, yang memiliki enam tahapan, yakni <i>Analyze Learner Characteristics, State Standards and Objectives, Select, Strategies, Technology, Media,</i>

¹⁸ Nabilla Mutmainnah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Papitaja (Papan Pintar Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa SD Kelas V” 9 (2025): 21898–907.

¹⁹ Ref Fatim, Dian Sasmita, and Heru Subrata, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Aksara Jawa (Kutasrawa) Untuk Keterampilan Menulis *Sandhangan* Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar” 13, no. 9 (2025): 2332–46.

²⁰ Hardika Amelia Putri and Heru Subrata, “PENGEMBANGAN MEDIA CAKAP AKSARA JAWA (CAKRA) BERBANTUAN APLIKASI GENIALLY UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Abstrak,” *JPGSD* 12, No. 4 (2024): 541–52.

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Putri dan Heru Subrata pada tahun 2024.			<i>and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise.</i> Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (<i>Analyze</i>), Desain (<i>Design</i>), Pengembangan (<i>Development</i>), Pelaksanaan (<i>Implementation</i>) dan Evaluasi (<i>Evaluation</i>). Perbedaan selanjutnya terletak pada media yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya mengembangkan media digital berupa aplikasi <i>genially</i>, sedangkan penelitian yang akan datang mengembangkan media konvensional berupa papan permainan.
4.	Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV	Media monopoli berbasis cerita rakyat Jawa layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Aksara Jawa.	Sama-sama membahas materi Aksara Jawa dan sama-sama mengembangkan media pembelajaran papan permainan.	Subjek pada penelitian sebelumnya adalah siswa kelas IV, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu siswa kelas V. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan model penelitian

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Sekolah Dasar. ²¹ Penelitian ini ditulis oleh Riska Istianah dan Novi Setyasto pada tahun 2023.			Borg & Gall, sedangkan penelitian yang akan datang menggunakan model ADDIE oleh Dick and Carey.
5.	Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. ²² Penelitian ini ditulis oleh Bangkit Joko Widodo dkk. pada tahun 2020.	Media pembelajaran monopoli Aksara Jawa dapat meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa siswa.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran papan permainan.	Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Borg and Gall</i> hanya sampai langkah 7 yaitu revisi uji coba akhir dan diselesaikan dengan penyempurnaan produk akhir. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (<i>Analyze</i>), Desain (<i>Design</i>), Pengembangan (<i>Development</i>), Pelaksanaan (<i>Implementation</i>) dan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).
6.	Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten	Media Pansus Raja terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa akan Aksara Jawa	Sama-sama membahas materi tentang Aksara Jawa.	Penelitian sebelumnya berfokus untuk meningkatkan pemahaman pada pelajaran Aksara Jawa, sedangkan di penelitian yang hendak dilakukan berfokus untuk meningkatkan

²¹ Rizka Istianah and Novi Setyasto, "PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS CERITA," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 15 (2023): 437–50.

²² Bangkit Joko Widodo and Binti 'arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar," *Jurnal KONTEKSTUAL* 1, no. 2 (2020): 19–28.

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Semarang. ²³ Penelitian ini ditulis oleh Angela Wyda Setiyani dkk. pada tahun 2020.			minat belajar siswa.
7.	Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (PAKURAJA) Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. ²⁴ Penelitian ini ditulis oleh Haura Aina Shofiyana dkk. pada tahun 2019.	Media PAKURAJA dikategorikan sebagai media yang berkualitas baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Kelayakan	Sama-sama membahas materi Aksara Jawa, dan subjek penelitiannya sama-sama pada siswa kelas V SD.	Penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi 6 tahapan penelitian. Penelitian yang hendak dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carey yang terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (<i>Analyze</i>), Desain (<i>Design</i>), Pengembangan (<i>Development</i>), Pelaksanaan (<i>Implementation</i>) dan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).
8.	Pengembangan <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. ²⁵ Penelitian ini ditulis oleh Nurfaizah dkk. pada tahun 2021.	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. <i>Board game</i> juga dapat memudahkan siswa untuk menghafal materi PPKn yang banyak karena siswa terlibat langsung dalam	Sama-sama menggunakan model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>) sama-sama media <i>board game</i> , dan sama-sama untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> PAMACABOGA, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan <i>board game</i> Laksara 3D.

²³ Angela Wyda Setiyani, Joko Sukoyo, and Hardyanto, "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Kelas III Sekolah Dasar Di Kabupaten Semarang," *Piwulang : Journal of Javanese Learning and Teaching* 8, no. 1 (2020): 18–24.

²⁴ Haura Aina Shofiyana and Cicilia Ika Rahayu Nita, "Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (PAKURAJA) Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Haura," *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 3 (2019).

²⁵ Nadin Nurfaizah, Arifin Maksum, and Prayuningtyas Anger Wardhani, "Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *JURNAL PGSD* 14, no. 2 (2021): 122–32.

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		permainannya. Media pembelajaran tersebut layak digunakan.		
9.	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa IPAS Kelas V Sekolah Dasar. ²⁶ Penelitian ini ditulis oleh Khairunisa dan Misbah pada tahun 2024.	Media pembelajaran monopoli dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran monopoli efektif digunakan dalam proses pembelajaran.	Sama-sama menggunakan model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>) sama-sama media <i>board game</i> , dan sama-sama untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> monopoli, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan <i>board game</i> Laksara 3D.
10.	Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. ²⁷ Penelitian ini ditulis oleh Rizki Nur Aisah dkk. pada tahun 2024.	Media pembelajaran <i>board game</i> monopoli di SDN 229 Palembang dianggap “Sangat Praktis”. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>board game</i> monopoli di SDN 229 Palembang layak diterapkan pada kelas IV SD.	Sama-sama menggunakan model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>) sama-sama media <i>board game</i> , dan sama-sama untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran <i>board game</i> monopoli, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan <i>board game</i> Laksara 3D
11.	Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar. ²⁸ Penelitian ini ditulis oleh Dewi Agus Triani dkk pada tahun 2023.	Media dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Aksara Jawa.	Sama-sama menggunakan model ADDIE dan membahas materi Aksara Jawa.	Penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar dan mengembangkan media multimedia interaktif, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar dan mengembangkan

²⁶ Khairunisa and Misbah, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 17–28.

²⁷ Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia, and Marleni, “PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA,” *JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA* 14, no. 2 (2024): 156–62.

²⁸ Dewi Agus Triani et al., “PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AKSARA JAWA BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR Refi,” *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 11, no. 2 (2023): 218–32, <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i2.71622>.

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				media board game Laksara.

Media pembelajaran *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) memiliki keorisinalitas yang jelas dibandingkan pengembangan media Aksara Jawa pada penelitian-penelitian sebelumnya. Meskipun terdapat beberapa penelitian yang mengembangkan media berbasis *board game* maupun media pembelajaran Aksara Jawa, Laksara menghadirkan inovasi baru. Pertama, aksara dirancang sebagai board game tiga dimensi (3D) yang interaktif, di mana siswa tidak hanya berinteraksi pada bidang dua dimensi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas terhadap komponen permainan yang memiliki bentuk ruang. Elemen 3D tersebut memungkinkan siswa untuk menyentuh, memindahkan sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Selain itu, konsep petualangan yang digunakan memungkinkan siswa menjelajahi jalur permainan sambil menyelesaikan berbagai kartu tantangan, sehingga pembelajaran tidak bersifat linear, melainkan berbasis pengalaman. Inovasi board game 3D interaktif ini belum banyak ditemukan pada penelitian sebelumnya yang umumnya masih menggunakan media papan dua dimensi dengan model permainan seperti monopoli atau papan edukatif sederhana yang belum memberikan pengalaman ruang secara menyeluruh. Kedua, Laksara menghadirkan *minibook* Aksara Jawa. *Minibook* ini menampilkan aksara *legena* di bagian depan, sedangkan pasangan aksara dapat dibuka ke samping atau ke bawah sesuai aturan penulisannya. Inovasi *minibook* ini bersifat unik, belum ditemukan pada penelitian sejenis, dan memberikan pengalaman belajar visual-kinestetik yang

membantu siswa memahami posisi pasangan aksara secara konkret dan interaktif.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan yaitu proses yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu, baik dalam bidang teknis, teori, konsep, maupun moral sehingga lebih siap menghadapi tuntutan pendidikan. Pengembangan juga melibatkan upaya sistematis dan logis dalam merancang kegiatan pembelajaran, termasuk penentuan media, metode, dan strategi yang paling tepat, dengan mempertimbangkan kemampuan serta potensi siswa. Melalui pengembangan ini, proses belajar diharapkan menjadi lebih efisien, efektif, dan selaras sesuai perkembangan zaman.²⁹

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua bentuk alat, bahan, atau sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, dengan maksud agar mereka lebih mudah memahami isi pembelajaran. Media memainkan peran krusial dalam membangkitkan kemampuan berpikir, emosi, dan motivasi siswa, karena mampu menjembatani antara konsep teoritis dengan penerapan praktis.³⁰

3. *Board Game* (Papan Permainan)

Papan permainan atau biasa disebut *board game* merupakan alat atau media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang mampu mendorong

²⁹ Ritonga Adelia Priscila and Dkk, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 344.

³⁰ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

siswa untuk berpikir secara konsentrasi selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, papan permainan juga meningkatkan keaktifan dan interaktivitas siswa ketika mereka memperoleh pengalaman baru dalam kegiatan tersebut, serta mewajibkan siswa untuk berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya.³¹

4. Laksara (Petualangan Aksara Jawa)

Laksara adalah media pembelajaran berbentuk papan permainan (*board game*) 3D yang dibuat untuk memudahkan siswa mempelajari Aksara Jawa dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Media ini menggabungkan konsep permainan petualangan dengan berbagai komponen seperti papan dari *hardbox*, pion, kartu tantangan, potongan pitutur, dan *minibook*, yang semuanya mendukung proses belajar Aksara Jawa secara bertahap.

5. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah setiap hal yang memiliki kecondongan yang berhubungan dengan perasaan individu, khususnya perasaan senang atau suka kepada suatu yang dianggap bernilai atau sesuai dengan kebutuhan, serta memberikan kepuasan kepadanya. Minat berpengaruh besar terhadap proses belajar, karena menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi tingkat keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.”³²

³¹ Septiana Ika Ningtyas, “Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa,” *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 871–80.

³² Siti Nurhasanah and A Sobandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa,” *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN* 1, no. 1 (2016): 128–35.

6. Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan abjad dalam bahasa Jawa yang penulisannya tidak tertulis menggunakan alfabet, tetapi menggunakan simbol-simbol khusus yang tidak mudah dibaca oleh semua orang. Aksara Jawa terdiri dari 20 huruf.³³

³³ Hartini, *Membaca Manuskrip* (Surakarta: Program Buku Teks LPPMP UNS, 2012).