

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D), merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sambil menguji tingkat efektivitasnya dalam penerapan praktis. Dengan kata lain, metode ini bukan hanya menekankan pada inovasi produk baru, melainkan juga memastikan bahwa produk tersebut dapat berfungsi optimal di lingkungan nyata. Jenis penelitian ini sangat bermanfaat di bidang pendidikan, karena mampu menciptakan media, model, atau strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui langkah-langkah yang terstruktur, metode R&D memungkinkan peneliti menemukan jawaban konkret atas permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar-mengajar.³⁴

Borg & Gall mengartikan penelitian pengembangan sebagai proses yang dimanfaatkan untuk meneliti dan mengembangkan produk dalam bidang pendidikan. Proses pengembangan tersebut mencakup kegiatan merancang, menyempurnakan, dan memvalidasi produk pendidikan, baik yang berupa produk, proses, maupun rancangan.³⁵ Dalam pendidikan, penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan sistematis yang memiliki tujuan untuk membuat produk pembelajaran yang inovatif dan berkualitas. Proses ini

³⁴ Antonia and Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Rawa Buaya 03 Jakarta."

³⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013).

dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan yang berhubungan dengan pembelajaran di lapangan, kemudian dikembangkan menjadi suatu produk seperti media, model, atau perangkat ajar. Menurut Rustamana dkk., penelitian dan pengembangan berperan penting karena dapat memberikan solusi konkret untuk permasalahan pembelajaran melalui desain yang didasarkan pada data lapangan dan validasi empiris.³⁶

Ciri khas dari penelitian pengembangan yakni fokus pada masalah atau potensi yang benar-benar terjadi yang dihadapi atau ingin diselesaikan dalam dunia pendidikan melalui usaha inovatif dalam proses pembelajaran. Semua bentuk pengembangan, baik berupa media, model, pendekatan, maupun metode pembelajaran perlu memiliki efektivitas yang baik. Produk yang dikembangkan harus melalui serangkaian uji coba dan validasi ahli sehingga dapat dipertanggungjawabkan.³⁷

Dengan begitu, penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan suatu proses terstruktur yang memiliki tujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk pembelajaran yang inovatif dan berkualitas, di mana produk tersebut dibuat melalui beberapa tahapan dan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan.

³⁶ S Banten Agus Rustamana, K Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, U Sultan, A Tirtayasa, J Raya, C No, "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69.

³⁷ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media” diambil dari bahasa Latin “medium” yang memiliki arti “pengantar” atau “perantara”. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan maupun informasi belajar yang akan disampaikan pihak sumber pesan kepada pihak penerima pesan.³⁸

National Education Association (NEA) mengartikan media adalah seluruh benda yang dapat dibaca, dilihat, didengar, dibicarakan, atau dimanipulasi, beserta instrumen yang dipakai untuk aktivitas tersebut.³⁹ Menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran merupakan sebuah alat yang menjadi sarana penyampaian materi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk ikut berpartisipasi saat pembelajaran. Sementara itu, Hamka mengemukakan bahwa media adalah alat pendukung yang bersifat fisik maupun non fisik yang dijadikan perantara oleh guru maupun siswa dalam memahami materi pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien sehingga menimbulkan ketertarikan minat siswa untuk mendalami materi lebih lanjut.⁴⁰

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mencakup seluruh sesuatu baik yang berbentuk fisik maupun nonfisik yang dipergunakan sebagai sarana guru atau siswa untuk penyampaian materi dan mempermudah pemahaman materi dalam suatu

³⁸ Diyan Yusri, Ahmad Zaki, “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu,” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 809–20, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.

³⁹ Septy Nurfadhillah and Dkk., *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

⁴⁰ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research*, no. 1 (2023): 82–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, ada beberapa jenis media pembelajaran, yakni:⁴¹

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang dipakai dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi atau pesan. Media ini efektif digunakan apabila tujuannya untuk mengubah sikap atau ingin memantau proses pembelajaran siswa. Proses pembelajaran bisa dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis manusia ini. Contoh dari media berbasis manusia ini yaitu guru atau pendidik.

b. Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan yang sudah banyak diketahui seperti buku, majalah, jurnal, serta lembaran kertas. Media berbasis cetakan ini memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Kelebihan dari media berbasis cetakan ini yaitu dapat memberikan informasi dalam jumlah yang besar, siswa bisa mempelajari informasi yang ada di dalamnya berdasarkan kebutuhan, minat, dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Di samping itu, sifatnya yang mudah dibawa sehingga dapat dipelajari di mana pun, media akan lebih menarik jika disertai warna dan gambar, serta proses revisi yang mudah dilakukan. Namun, juga terdapat beberapa kelemahan media berbasis cetakan ini, seperti proses pembuatan yang

⁴¹ Nurfadhillah and Dkk., *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*.

membutuhkan waktu cukup lama, terkadang bahan cetakan tebal yang menyebabkan kebosanan sehingga minat baca siswa turun, serta akan mudah rusak apabila dibuat dengan bahan kertas yang kurang bagus.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual termasuk jenis media yang mengandalkan kemampuan penglihatan siswa. Pengalaman belajar yang dialami oleh siswa melalui media ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan penglihatan mereka. Contoh media pembelajaran berbasis visual yaitu gambar, foto, lukisan, dan media grafis.

d. Media berbasis audio visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga informasi dapat diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Penyajiannya dirancang secara menarik dan kreatif untuk mendukung proses pembelajaran. Contoh media pembelajaran ini yakni film, televisi, slide suara, dll.

e. Media komputer

Media berbasis komputer atau teknologi merupakan media yang cara menyampaikan materinya memanfaatkan sumber yang berbasis digital. Contoh dari media ini seperti video pembelajaran dan multimedia presentasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis. Setiap jenis media memiliki keunggulan dan kelemahan yang dapat memengaruhi tingkat efektivitas

pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi siswa.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Depdikbud, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat, antara lain meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengurangi kecenderungan pembelajaran yang bersifat verbalistik, membantu mengembangkan pola pikir yang sistematis, serta mendukung terbentuknya pemahaman dan nilai-nilai positif pada diri peserta didik.⁴² McKown dalam bukunya yang berjudul *Visual Aids To Instruction*, memaparkan empat fungsi media pembelajaran. Keempat fungsi tersebut yakni, pertama, media pembelajaran mengganti fokus pendidikan formal yang sebelumnya tidak nyata menjadi nyata, pembelajaran yang sebelumnya bersifat teoritis dapat dihubungkan dengan penerapan yang lebih praktis. Kedua, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang menarik mampu menjadi stimulus eksternal yang dapat menarik perhatian siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketiga, melalui media pembelajaran, pengetahuan serta pengalaman siswa terkait materi menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Keempat, memberikan dorongan belajar, khususnya rasa ingin tahu siswa. Media pembelajaran

⁴² Depdikbud, *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP* (Jakarta: Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 1992).

digunakan untuk merangsang dan memenuhi rasa ingin tahu siswa agar terus muncul.⁴³

Rowntree menyebutkan terdapat enam fungsi media pembelajaran, yakni pertama, menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kedua, sebagai sarana untuk memperkuat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Ketiga, memberikan rangsangan atau stimulus belajar. Keempat, mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif. Kelima, memberikan respon atau umpan balik dengan cepat. Keenam, mendorong latihan yang serasi dan konsisten.⁴⁴ Sedangkan menurut Hamalik, sebagaimana yang dikutip oleh Rusman dalam karyanya yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, fungsi media pembelajaran meliputi:⁴⁵

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang berlangsung secara efektif.
- b. Menjadi unsur yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran.
- c. Berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Mempermudah proses penyampaian materi sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik.
- e. Meningkatkan mutu pendidikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang

⁴³ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Nurmelia Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd* 2, no. 1 (2022): 1–11.

keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan belajar, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna.

4. Kelayakan Media

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, kriteria kelayakan media menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan. Berdasarkan pandangan Mais, terdapat tiga kriteria kelayakan media pembelajaran yang perlu dipenuhi, sebagai berikut:⁴⁶

- a. Kualitas praktis, yaitu kriteria yang berkaitan dengan tingkat kemudahan penggunaan media dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran. Aspek ini mencakup kemudahan pengguna dalam mengoperasikan media, kemudahan memperoleh dan mengakses media, kemudahan untuk dipindahkan atau dibawa, serta kemudahan dalam pengelolaan dan pemeliharaannya.
- b. Kelayakan teknis, yang berkaitan dengan kemampuan media dalam hal kualitasnya. Ada beberapa faktor yang menentukan efektivitasnya, seperti kesesuaian antara media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pemberian kejelasan informasi, serta penyusunan yang sistematis. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila mampu memberikan informasi yang mencukupi bagi penggunaannya.

⁴⁶ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jember: Pustaka Abadi, 2016).

- c. Kelayakan biaya pada media pembelajaran, yang dilihat dari efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran dengan penggunaan biaya yang hemat.

Dari penjelasan di atas, dapat diperoleh kesimpulan jika kelayakan media pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan atau kualitas praktis, kualitas teknis yang memastikan informasi tersampaikan dengan jelas dan sistematis, serta kelayakan biaya yang memastikan media dapat digunakan secara efisien dan hemat. Jika ketiga aspek ini terpenuhi, maka media dapat dinilai layak serta efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran

5. Efektifitas Media

Efektivitas media pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan suatu media yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada kebutuhan praktis yang telah direncanakan, khususnya yang berkaitan dengan tujuan yang dirumuskan dalam bahan ajar yang akan disampaikan. Pemilihan media yang benar-benar disesuaikan dengan karakteristik umum siswa akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru.⁴⁷ Hal-hal yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien adalah:⁴⁸

- a. Kesesuaian media dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media

⁴⁷ Ainun Mardhiah and Said Ali Akbar, "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA," *Lantanida Journal* 6, no. 1 (2018): 1–102.

⁴⁸ Nana Sudjana, *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran* (Jakarta: Lembaga Penerbit FEUI, 1990). Dalam website: (<https://educhanel.id/blog/artikel/pemilihan-media-pembelajaran.html>)

- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Ketersediaan waktu untuk menggunakannya
- f. Kesesuaian dengan taraf berfikir anak.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pembelajaran terlihat dari sejauh mana media tersebut membantu siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa agar proses belajar berlangsung lebih optimal. Agar media dapat digunakan secara efektif dan efisien, perlu mempertimbangkan beberapa aspek. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, media pembelajaran dapat mendukung proses belajar secara maksimal.

C. Media *Board Game* Laksara

1. Pengertian

Papan permainan atau bisa yang disebut *board game*, yang dapat diartikan sebagai permainan yang menggunakan papan. Gobet, Voogt, dan Retschitzki menegaskan bahwa *board game* merupakan permainan yang memiliki seperangkat aturan tetap yang membatasi jumlah pion, posisi yang dapat ditempati pion tersebut, serta variasi gerakan yang memungkinkan. Pada jenis media ini, pemain dapat berinteraksi satu sama lain berdasarkan aturan yang telah berlaku, dan setiap perpindahan pemain akan memengaruhi situasi permainan di papan. Setiap gerakan pun saling berkaitan sehingga menciptakan dinamika permainan yang utuh.⁴⁹

⁴⁹ Sinta Amelia and Heri Iswandi, "Board Game Sebagai Media Literasi Digital Mengenai Pemajuan Kebudayaan Di Kota Palembang" 8, no. 1 (2023): 108–19.

Salah satu unsur penting dalam *board game* adalah keberadaan aturan permainan yang berfungsi sebagai pedoman bagi pemain selama permainan berlangsung. Aturan tersebut mengatur berbagai aspek permainan, mulai dari tata cara memulai permainan, urutan giliran pemain, ketentuan untuk memenangkan permainan, hingga kondisi atau aturan khusus yang berlaku. Kejelasan aturan menjadi faktor yang sangat penting karena dapat menciptakan permainan yang terarah, tertib, dan mudah dipahami oleh seluruh pemain. Oleh karena itu, board game umumnya dilengkapi dengan petunjuk atau panduan tertulis yang membantu pemain memahami mekanisme permainan secara tepat.⁵⁰

Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, *board game* juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi informal. Dalam konteks pendidikan, guru dapat memanfaatkan board game untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari tanpa memberikan kesan bahwa mereka sedang mengikuti tes. Melalui keterlibatan aktif dalam permainan, peserta didik dapat menunjukkan pemahamannya secara lebih alami. Di samping itu, suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, board game dapat menjadi media yang mengintegrasikan unsur edukatif dan rekreatif sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.⁵¹

⁵⁰ Prasetyo and Dwi Sunar, *Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan: Uji Kemampuan Penalaran, Imajinasi, Dan Kecerdasan Anda* (Surabaya: Diva Press, 2021).

⁵¹ Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021).

2. Deskripsi Umum *Board Game* Laksara

Media *board game* Laksara merupakan media pembelajaran berbasis papan permainan yang dikembangkan untuk membantu siswa mempelajari Aksara Jawa melalui kegiatan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini dibuat sebagai permainan petualangan sehingga siswa merasa seperti sedang melakukan perjalanan sambil menyelesaikan misi, bukan sedang belajar materi pelajaran. Media ini mengajak siswa mempelajari Aksara Jawa secara bertahap melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, menantang, dan membuat mereka ingin terus mencoba.

3. Komponen *Board Game* Laksara

Board game Laksara terbuat dari *hardcover* yang memiliki ukuran yang cukup besar sehingga semua komponen permainan dapat ditampilkan dengan jelas. *Board game* ini membentuk jalur permainan yang terdiri dari beberapa petak. Setiap petak memiliki fungsi tertentu, seperti tantangan, kejutan, atau perintah khusus. Jalur permainan didesain dengan warna dan ilustrasi yang menarik agar siswa merasa tertarik begitu melihatnya. *Board game* ini dilengkapi dengan beberapa tempat untuk menyimpan pion, kartu tantangan, dan potongan pitutur. Semua komponen permainan dapat disimpan di satu media, sehingga lebih rapi dan mudah dibawa ke kelas.

Dalam permainan ini, pemain akan menggunakan pion berbentuk tokoh yang ada dalam cerita Ajisaka. Ada empat pion yang terbuat dari akrilik sehingga kuat, ringan, dan tidak mudah rusak. Ketika siswa melihat pion tersebut, mereka seperti ikut masuk ke dalam dunia cerita. Hal tersebut dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti permainan hingga akhir.

Dengan adanya tiga pion, permainan dapat dimainkan secara bersama-sama, sehingga siswa dapat bekerja sama, saling memberi semangat, atau merasakan kekompakan selama permainan berlangsung.

Kartu tantangan merupakan salah satu komponen utama dalam media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa). Kartu ini digunakan sebagai sarana untuk menyajikan berbagai aktivitas pembelajaran yang harus diselesaikan oleh siswa selama permainan berlangsung. Setiap kartu berisi pertanyaan, tugas, atau tantangan yang disesuaikan dengan materi Aksara Jawa, seperti membaca aksara *legena*, menentukan pasangan aksara, mengidentifikasi penggunaan *sandhangan*, maupun menyusun kata sederhana menggunakan Aksara Jawa. Kartu tantangan dirancang sesuai dengan jalur dan kawasan yang terdapat pada papan permainan sehingga siswa memperoleh tantangan secara bertahap sesuai alur petualangan yang dimainkan. Melalui kartu ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman bermain, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain membantu memahami materi, penggunaan kartu tantangan juga dapat melatih kemampuan berpikir, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Potongan pitutur juga salah satu komponen dalam media *board game* Laksara yang diberikan kepada pemain pada setiap ujung kawasan yang berhasil dilalui. Potongan-potongan tersebut berisi pesan atau nasihat yang ditulis menggunakan Aksara Jawa. Selama permainan berlangsung, siswa mengumpulkan seluruh potongan pitutur untuk kemudian disusun menjadi pesan yang utuh di akhir permainan. Selain berfungsi sebagai bagian dari

mekanisme permainan, pitutur juga menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai positif serta melatih kemampuan siswa dalam membaca dan memahami Aksara Jawa.

Minibook Aksara Jawa merupakan salah satu komponen dalam media *board game* Laksara yang berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa sebelum maupun selama permainan berlangsung. Sebelum permainan dimulai, siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari isi minibook sebagai bekal awal dalam memahami materi Aksara Jawa yang akan digunakan selama permainan. Selain itu, ketika permainan berlangsung, siswa juga dapat memanfaatkan minibook sebagai referensi untuk membantu menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan aksara legena maupun pasangan aksara. *Minibook* ini memuat aksara legena dan pasangan aksara yang disajikan melalui lipatan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami perbedaan bentuk dan letak pasangan aksara. Pada bagian depan terdapat aksara *legena*. Ketika halaman dibuka melalui lipatan, siswa akan menemukan pasangan aksara yang sesuai. Jika pasangan ditulis di samping, lipatan dapat dibuka ke samping. Jika pasangan ditulis di bawah, lipatan dibuka ke bawah. Dengan demikian, *minibook* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap media, tetapi menjadi bagian yang terintegrasi dalam proses pembelajaran karena mendukung siswa dalam membangun pemahaman materi sekaligus membantu mereka menyelesaikan tantangan selama permainan berlangsung.

4. Penggunaan *Board Game* Laksara

Penggunaan media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) dilakukan secara berkelompok, dengan jumlah empat kelompok. Setiap pemain memegang satu pion yang digunakan sebagai penanda perjalanan selama permainan berlangsung. Sebelum memulai permainan, siswa membaca narasi Laksara yang berfungsi sebagai pengantar cerita sekaligus memberikan gambaran mengenai petualangan yang akan mereka lakukan. Narasi tersebut dirancang untuk membangun rasa ingin tahu siswa sehingga mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran Aksara Jawa.

Sebelum permainan dimulai, siswa terlebih dahulu diberikan waktu untuk mempelajari *minibook* Aksara Jawa yang terdapat dalam media *board game* Laksara. *Minibook* berfungsi sebagai sumber belajar awal sekaligus referensi yang dapat digunakan siswa selama permainan berlangsung. Melalui *minibook* tersebut, siswa dapat mempelajari aksara legena dan pasangan aksara yang disajikan dalam bentuk lipatan interaktif sehingga memudahkan mereka memahami perbedaan bentuk dan letak pasangan aksara. Selain digunakan sebagai bekal awal pembelajaran, *minibook* juga dapat dimanfaatkan siswa ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tantangan yang terdapat pada kartu tantangan.

Permainan dimulai dengan menentukan urutan pemain melalui hompimpa. Selanjutnya, pemain menjalankan pionnya mengikuti jalur petualangan yang terdiri atas lima belas langkah hingga mencapai keraton sebagai titik akhir permainan. Pada setiap langkah, pemain diwajibkan mengambil satu kartu tantangan secara acak sesuai dengan kode jalur dan

kawasan yang tersedia. Kartu tantangan berisi berbagai kegiatan yang memiliki kaitan dengan materi Aksara Jawa, seperti membaca aksara *legena*, mengenali *sandhangan*, menentukan pasangan aksara, maupun menyusun kata sederhana menggunakan Aksara Jawa. Tantangan yang disajikan secara bertahap memungkinkan siswa belajar sembari bermain sehingga pengalaman pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Pemain hanya dapat melanjutkan perjalanan ke langkah berikutnya setelah berhasil menyelesaikan tantangan pada kartu yang diperoleh dengan benar. Melalui mekanisme tersebut, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dengan mengembangkan kemampuan berpikir, melakukan diskusi, serta memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, sistem permainan yang mengharuskan pemain menyelesaikan setiap tantangan juga membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada setiap ujung kawasan, pemain akan memperoleh potongan pitutur yang menjadi bagian penting dalam permainan. Potongan-potongan pitutur tersebut dikumpulkan selama perjalanan dan disusun kembali ketika pemain mencapai akhir jalur. Kehadiran pitutur bukan hanya memiliki fungsi sebagai unsur permainan, melainkan juga sebagai sarana untuk mengenalkan pesan moral dan nilai-nilai positif kepada siswa. Dengan demikian, media *board game* Laksara tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi Aksara Jawa, tetapi juga memberikan pembelajaran karakter secara tidak langsung.

Media *board game* Laksara memiliki beberapa keterbatasan dalam penggunaannya. Media ini dirancang untuk dimainkan secara berkelompok

dengan jumlah maksimal empat kelompok atau sekitar 30 siswa dalam satu kali permainan. Selain itu, media ini tidak dapat digunakan secara individual karena mekanisme permainan mengharuskan adanya interaksi, diskusi, dan kerja sama antaranggota kelompok dalam menyelesaikan tantangan yang tersedia. Oleh karena itu, penggunaan media perlu disesuaikan dengan jumlah siswa dan kondisi kelas agar permainan dapat berlangsung secara optimal.

Selama permainan berlangsung, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas seperti membaca, mengamati, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman satu kelompok. Kegiatan yang beragam tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada buku teks atau penjelasan guru. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *Game Based Learning* (GBL). *Game Based Learning* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui berbagai aktivitas dan tantangan yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Penerapan konsep tersebut tampak pada media *board game* Laksara yang mengintegrasikan unsur permainan, tantangan, diskusi, dan kerja sama kelompok dalam mempelajari materi Aksara Jawa sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.⁵² Pengalaman belajar yang diperoleh melalui permainan juga mendukung siswa memahami materi secara

⁵² Upit Hofifah et al., “Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116 / X Lambur II Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan , Denny Pratama , Ahmad Bahauddin , 2019). Permainan Menawarkan Potensi Positif Kepada” 2 (2025).

lebih nyata dan bermakna. Melalui konsep petualangan yang dipadukan dengan tantangan pembelajaran serta pengumpulan potongan pitutur, media Laksara diharapkan mampu menumbuhkan perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa ketika pembelajaran.

D. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat

Minat muncul jika seseorang tertarik terhadap sesuatu karena dirasa sesuai dengan kebutuhannya atau berarti bagi dirinya sehingga memiliki minat untuk mempelajarinya. Menurut Sardiman, minat belajar yakni dorongan yang tumbuh dari dalam atau luar diri siswa, meliputi serangkaian usaha untuk menciptakan situasi ideal seperti yang diharapkan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai karena minat memberikan kesinambungan dan arah pada proses pembelajaran. Sementara itu, Andriani memberikan penjelasan bahwa minat belajar merupakan upaya untuk mendorong pelaksanaan kegiatan pembelajaran, baik faktor internal atau eksternal dengan tujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.⁵³

Slameto mendefinisikan minat sebagai suatu rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu. Minat menunjukkan adanya hubungan antara individu dengan sesuatu yang berada di luar dirinya. Semakin kuat hubungan atau keterkaitan yang dirasakan, maka semakin besar pula minat yang dimiliki individu tersebut.⁵⁴ Bernard mengatakan bahwa minat tidak terbentuk secara spontan, melainkan muncul akibat pengalaman, partisipasi, atau kebiasaan

⁵³ Debby Yuliana Sinaga and Ruth Yunilisa, “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi,” 2024, 1550–60, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

⁵⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

ketika belajar atau bekerja. Minat akan selalu memiliki keterkaitan dengan kebutuhan dan keinginan. Seseorang yang mempunyai minat akan tertarik terhadap objek atau aktivitas yang menyenangkan sehingga dirinya merasa puas.⁵⁵

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar yakni suatu dorongan atau ketertarikan yang kuat yang muncul dari dalam atau luar siswa untuk menciptakan motivasi yang berkelanjutan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif yang berdampak pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

2. Indikator Minat

Menurut Slameto, terdapat 4 indikator minat belajar , yaitu ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan siswa, Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:⁵⁶

a. Ketertarikan

Ketertarikan menjadi landasan awal munculnya minat seseorang. Individu yang merasa tertarik pada suatu topik cenderung memiliki dorongan lebih kuat untuk mempelajari topik tersebut secara lebih mendalam. Dalam konteks pembelajaran di kelas, ketertarikan terhadap materi pelajaran berperan sebagai langkah awal dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Ketika siswa menaruh minat pada materi yang disampaikan, mereka akan lebih terdorong untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

⁵⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013).

⁵⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

b. Perasaan Senang

Perasaan positif, seperti rasa senang, merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki ketertarikan dan perasaan positif terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi serta menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi.

c. Perhatian

Perhatian adalah proses kognitif yang melibatkan fokus dan konsentrasi terhadap suatu objek atau rangkaian objek. Proses belajar akan berjalan lebih efektif ketika siswa mampu mempertahankan konsentrasi pada materi yang dipelajari. Materi yang kurang menarik dapat menurunkan perhatian siswa, sehingga mereka mudah merasa bosan dan kurang termotivasi. Di sisi lain, peran guru dalam menarik serta mempertahankan perhatian siswa sangat penting bagi kelancaran pembelajaran. Minat yang dimiliki siswa terhadap suatu mata pelajaran umumnya menunjukkan perhatian yang lebih tinggi serta mengalokasikan waktu dan tenaga untuk memahaminya selama proses pembelajaran. Mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai prestasi akademik yang optimal.

d. Partisipasi

Partisipasi dalam pembelajaran mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Tingginya minat belajar biasanya

diikuti dengan meningkatnya keikutsertaan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat diamati melalui keberanian siswa untuk bertanya, memberikan tanggapan, mengemukakan ide, serta keterlibatan mereka dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas yang diberikan. Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan peran yang lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar tercermin melalui empat indikator utama, yaitu ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan partisipasi. Ketertarikan menjadi dasar munculnya minat, sementara perasaan senang mendorong siswa untuk lebih menikmati proses belajar. Perhatian menunjukkan kemampuan siswa untuk fokus pada materi yang dipelajari, sedangkan partisipasi menggambarkan keterlibatan aktif mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Kehadiran keempat indikator ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang kuat terhadap proses belajar yang sedang berlangsung.

3. Fungsi Minat

Minat memiliki pengaruh yang signifikan dalam proses belajar siswa. Apabila materi pembelajaran kurang sesuai dengan minat yang dimiliki siswa, maka mereka cenderung menunjukkan keterlibatan dan semangat belajar yang lebih rendah. Sebaliknya, materi yang menarik perhatian siswa akan lebih mudah dipahami dan diingat karena mampu meningkatkan aktivitas belajar mereka. Sejalan dengan hal tersebut, Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono berpendapat bahwa minat dapat menjadi pendorong yang kuat bagi seseorang untuk berpartisipasi secara aktif dalam suatu kegiatan.

Oleh karena itu, minat dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong atau memotivasi siswa untuk melakukan berbagai aktivitas, sehingga meningkatkan keaktifan mereka selama proses belajar.⁵⁷

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar siswa. Menumbuhkan dan mengelola minat belajar sangat penting agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik.

4. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar tidak terlepas dari minat belajar yang dimilikinya. Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu:⁵⁸

a) Faktor dalam diri siswa (Internal)

1) Aspek jasmaniah

Aspek jasmaniah berkaitan dengan kondisi fisik atau kesehatan tubuh siswa. Keadaan fisik yang baik dapat mendukung kelancaran proses belajar dan berpengaruh terhadap tumbuhnya minat belajar. Sebaliknya, gangguan kesehatan, terutama yang berhubungan dengan fungsi penglihatan dan pendengaran, dapat menghambat proses penerimaan informasi sehingga berpotensi menurunkan minat siswa dalam belajar.

⁵⁷ Abu Akhmadi and Widodo Suprayono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).

⁵⁸ Zaki Al Fuad and Zuraini, "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA KELAS I SDN 7 KUTE PANANG," *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 45.

2) Aspek psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis berhubungan dengan kondisi kejiwaan yang memengaruhi aktivitas belajar siswa. Menurut Sardiman yang dikutip oleh Fuad dan Zuraini, aspek psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, kemampuan berpikir, daya ingat, fantasi, bakat, serta motivasi.

b) Faktor dari luar siswa (Eksternal)

1) Keluarga

Keluarga, terutama orang tua, memiliki peran penting dalam mendukung minat belajar siswa. Orang tua diharapkan memberikan pendampingan serta bantuan ketika anak mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Dengan kata lain, orang tua harus memberikan perhatian dan pengawasan terhadap perkembangan belajar anak-anak mereka setiap hari.

2) Sekolah

Sekolah menjadi lingkungan yang berpengaruh terhadap tumbuhnya minat belajar siswa. Pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh siswa perlu disampaikan melalui proses pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa agar tercipta suasana belajar yang nyaman, menarik, dan tidak menimbulkan kejenuhan.

3) Lingkungan masyarakat

Minat belajar siswa bisa tumbuh salah satunya dengan adanya kegiatan di dalam masyarakat. Namun, orang tua tetap perlu mengawasi

aktivitas anak di luar lingkungan rumah dan sekolah agar tidak mengganggu kegiatan belajar maupun mengurangi semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat dipahami bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar (eksternal) siswa. Jika seluruh faktor tersebut berjalan dengan baik, minat belajar siswa akan semakin kuat dan mendukung keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran.

E. Aksara Jawa

1. Pengertian Aksara Jawa

Aksara Jawa dikenal dengan sebutan *Carakan* atau *Hanacaraka*, yaitu aksara turunan dari aksara Brahmi yang berasal dari India. Bentuk aksara yang dipakai saat ini sudah mulai digunakan sejak masa kesultanan Mataram (abad ke-17), meskipun bentuk cetakannya baru ditemukan pada abad ke-19. Aksara Jawa adalah perubahan dari aksara kawi dan termasuk dalam kategori abugida yaitu aksara yang didasarkan pada kosonan dengan notasi vokal yang sifatnya sekunder. Hal tersebut dapat diamati dari struktur setiap huruf, yang setidaknya menyajikan dua buah huruf (aksara) dalam huruf latin.⁵⁹ Pada dasarnya, Aksara Jawa (*carakan*) yang digunakan dalam penulisan bahasa Jawa terdiri atas dua puluh aksara dasar yang bersifat silabis, yaitu setiap

⁵⁹ As Arismadhani, Umi Laili Yuhana, and Imam Kuswardayan, "Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android" 2, no. 1 (2013): 94–98.

aksara melambangkan satu suku kata. Kedua puluh aksara tersebut merupakan aksara *legena* yang belum diberi *sandhangan*.⁶⁰

Dari penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa Aksara Jawa telah ada sejak lama, dari abad ke-17. Aksara Jawa terdiri dari 20 aksara dasar. Sebagai bagian dari warisan budaya dan sejarah, Aksara Jawa perlu dilestarikan serta dipelajari agar keberadaannya tetap terjaga oleh generasi penerus.

2. Materi Aksara Jawa

Capaian pembelajaran Bahasa Jawa pada fase C menekankan bahwa siswa memiliki pengetahuan dan pemahaman konseptual yang berkembang sesuai dengan rasa ingin tahunya terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam konteks kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, serta peradaban. Pemahaman tersebut berkaitan dengan berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain. Selain itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir dan bertindak secara produktif serta kreatif, baik dalam ranah konkret maupun abstrak sesuai dengan tugas yang diberikan. Sejalan dengan capaian pembelajaran tersebut, tujuan pembelajaran pada materi Aksara Jawa adalah agar siswa mampu membaca dan menulis kalimat sederhana menggunakan Aksara Jawa beserta pasangannya sesuai kaidah yang berlaku. Pada kelas 5, materi Aksara Jawa yang dipelajari mencakup huruf-huruf dasar Aksara Jawa beserta pasangan-

⁶⁰ Harry Widhiarto, "Penggunaan CAWAN (Chatting WhatsApp Android) Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Terhadap Siswa Kelas XI-IPA1 SMA Negeri 1 Kandangserang.Pdf," *Journal of Education and Technology* 1, no. 1 (2021): 1–5.

pasangannya, serta *sandhangannya*. Berikut disajikan dalam tabel di bawah ini:

a) Aksara Jawa

Gambar 2.1 Aksara Jawa

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦪ	ꦤꦶ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤꦒ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

b) *Sandhangan* Aksara Jawa**Gambar 2.2 *Sandhangan* Aksara Jawa**

...	Wulu	i	...	Cakra Karet	...ré
...	Suku	u	...	Pengkal	...ya
...	Taling	e	...	Pa cerek	ré
...	Taling tarung	o	...	Nga Lelet	lé
...	Pepet	é	...	Adeg-adeg	Awal kalimat
...	Layar	r	...	Pada lingsa	Koma (,)
...	Wignyan	h	...	Pada lungsi	Titik (.)
...	Cecak	ng	...	Cakra suku	...ru
...	Cakra	...ra	...	Pangkon	Mati

c) Pasangan Aksara Jawa

Gambar 2.3 Pasangan Aksara Jawa

... 𑭒	𑭒	𑭒	𑭒	𑭒
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
𑭒	𑭒	... 𑭒	𑭒	𑭒
Da	Ta	Sa	<u>Wa</u>	La
... 𑭒	𑭒	𑭒	𑭒	𑭒
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
𑭒	𑭒	𑭒	𑭒	𑭒
Ma	Ga	Ba	<u>Tha</u>	Nga

F. Karakteristik Siswa Kelas 5

Istilah “karakteristik” berasal dari kata “karakter” yang bermakna watak/ tabiat, pembawaan, atau kebiasaan yang melekat pada seseorang yang cenderung bersifat relatif konsisten. Darkun mengemukakan bahwa karakteristik siswa mencakup semua pola dan kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil pengaruh lingkungan sosial yang turut menentukan aktivitas mereka dalam mencapai tujuan belajar.⁶¹ Menurut Natasya, karakteristik adalah proses

⁶¹ M Darkun, “Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab” 21, no. 5 (n.d.).

perkembangan yang mengatur karakter, gaya hidup, serta nilai-nilai individu sehingga tercermin dalam perilaku yang dapat diamati dan lebih konsisten.⁶²

Terdapat beberapa strategi yang bisa dilakukan para guru supaya bisa memahami karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya, diantaranya:⁶³

1. Mengenal siswa lebih dalam

Guru perlu melakukan pengenalan yang lebih mendalam. Untuk itu, guru dapat menggunakan metode psikologis seperti wawancara, mengajukan pertanyaan tentang masalah pribadi, memberikan solusi, serta sesi tanya jawab. Hal ini membantu membangun pemahaman yang lebih komprehensif tentang siswa.

2. Memperlakukan siswa secara adil

Guru harus menunjukkan kasih sayang dan perhatian kepada semua siswa, tanpa memandang latar belakang, jenis kelamin, atau aspek sosial mereka. Siswa perlu merasa nyaman saat berbagi bakat atau kemampuan dengan guru. Guru dapat mendukung ini melalui kegiatan seperti bermain bersama, menemani di luar kelas, atau bernyanyi bersama, sehingga siswa tidak merasa sungkan atau malu.

Jean Piaget, seorang psikolog menyatakan bahwa anak mampu membangun dunia mereka sendiri dengan mengolah informasi berdasarkan lingkungan

⁶² Natasya Virginia Leuwol, "Perubahan Karakter Belajar Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. 1 (2020): 41.

⁶³ Nani Herlina Pasaribu, "Penerapan Coaching Dalam Program Perkembangan Siswa," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, no. 11 (n.d.): 1931.

sekitar. Pada usia 7-11 tahun, anak mulai mengandalkan logika untuk menggantikan cara berpikir primitif yang memerlukan model konkret.⁶⁴

Sebagai penjelasan lebih lanjut mengenai perubahan cara berpikir anak, Piaget mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif, yaitu:⁶⁵

1. Tahap Sensorimotor (0 - 1,5 tahun)

Pada tahap ini, bayi memahami dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensorik (seperti penglihatan dan pendengaran) dengan tindakan motorik (seperti menyentuh dan meraih). Anak menyadari bahwa peristiwa dan objek terjadi secara alami melalui tindakan mereka sendiri.

2. Tahap Pra-Operasional (1,5 - 6 tahun)

Anak menunjukkan pemahaman kognitif di luar bidangnya namun proses berpikir belum terstruktur. Anak memahami realitas lingkungan dengan memahami konsep melalui simbol. Mereka memahami realitas lingkungan melalui simbol, sehingga pemikiran mereka sering kali tidak relevan, tidak rasional, dan sulit dipahami.

3. Tahap Operasional Konkrit (6 - 12 tahun)

Pada tahap ini, anak cukup matang untuk menggunakan pemikiran logis atau manipulasi, tetapi hanya dengan objek yang ada di depan mereka. Pada tahap ini, anak masih kesulitan memecahkan masalah logis tanpa bantuan item konkret.

⁶⁴ Nur Asiah, "Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini Dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar Di Bandar Lampung," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, no. 1 (2018): 27.

⁶⁵ Fatimah Ibda and A, "PERKEMBANGAN KOGNITIF : TEORI JEAN PIAGET" 3 (2015): 27–38.

4. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Di tahap ini, Anak dapat menggunakan pembelajaran konkret untuk menghasilkan ide-ide yang lebih maju. Mereka berkembang dengan kemampuan berpikir abstrak, tanpa harus bergantung pada hal atau peristiwa nyata untuk membimbing pikiran.

Rentang usia siswa kelas 5 SD biasanya 11-12 tahun, yang berada pada tahap operasional konkret. Pada masa ini, aktivitas mental anak terfokus pada objek nyata atau kejadian yang pernah dialami. Dari segi motorik halus, perkembangan anak usia 11-12 tahun cukup lengkap, terutama dalam penggunaan alat tulis. Koordinasi motorik halus berkembang baik, sehingga anak dapat menulis dengan lancar, dengan ukuran huruf yang lebih kecil dan rata. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas 5 SD sudah mahir dalam menulis.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa merupakan segala pola perilaku, kemampuan, pembawaan, dan kebiasaan yang konsisten pada diri siswa, yang terbentuk melalui perkembangan diri serta pengaruh lingkungan sosial. Untuk memahami karakteristik tersebut, terdapat beberapa strategi yang bisa dilakukan guru. Karakteristik siswa kelas 5 umumnya berada pada tahap operasional konkret, tahap di mana mereka mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan objek nyata sebagai pendukung.

G. Kerangka Berfikir

Pembelajaran bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa masih mengalami kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran Aksara Jawa. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku

sebagai sumber belajar utama sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media *board game* Laksara (Petualangan Aksara Jawa) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa sebagai dasar pengembangan media. Selanjutnya, pada tahap desain dilakukan perancangan media Laksara beserta komponen pendukungnya. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk serta melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Hasil validasi kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

Setelah dinyatakan layak, media *board game* Laksara diimplementasikan kepada siswa kelas 5 MIN 3 Kediri. Sebelum penggunaan media, siswa diberikan angket minat belajar (pra uji coba) untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *board game* Laksara dan setelah pembelajaran selesai diberikan angket minat belajar (pasca uji coba). Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan alur tersebut, media *board game* Laksara diharapkan menghasilkan produk yang layak digunakan dalam

pembelajaran serta efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Aksara Jawa.

H. Tahap Penelitian

Gambar 2.4 Tahap Penelitian

