

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata Pendidikan berasal dari kata "didik" dan mendapatkan imbuhan "pe" dan juga akhiran "an" yang memiliki arti suatu proses atau perbuatan yang mendidik. Lalu secara Bahasa Pendidikan merupakan sikap yang diubah / tata laku dari seseorang maupun kelompok dalam suatu usaha untuk mendewasakan seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya segala kekuatan kodrat yang terdapat pada anak agar mereka sebagai manusia dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.¹

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mempengaruhi, melindungi, dan mendukung kedewasaan peserta didik / membantu peserta didik sehingga mereka dapat menghadapi tantangan hidup mereka tanpa bantuan dari luar.² Pendidikan dapat diartikan dalam 3 jangkauan yaitu secara luas, sempit serta luas terbatas. Dalam definisi luas, pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala situasi yang mempengaruhi hidup seseorang. Sedangkan dalam artian sempit ialah sekolah (*schooling*). Pendidikan adalah segala efek yang di upayakan sekolah terhadap anak serta remaja yang diserahkan kepadanya supaya memiliki kemampuan yang tepat serta kesadaran penuh terhadap

¹ Muhammad Hasan et.al, *Landasan Pendidikan*, (Klaten : Tahta Media Group, 2021) : 24

² Ahmad Suriansyah, *Landasan Pendidikan*, (Banjarmasin : Comdes Kalimantan, 2011) : 2-3

tugas-tugas sosialnya.³ Sementara dalam artian luas terbatas, pendidikan artinya aneka macam pengalaman belajar yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah yang dilakukan dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik supaya dapat memainkan peranan pada berbagai lingkungan hidup dimasa yang akan datang.⁴

Ada juga beberapa pakar mengartikan bahwa pendidikan itu sebuah proses dalam mengubah tingkah seseorang atau sekelompok orang untuk mendewasakan dirinya melalui pengajaran⁵. Dengan adanya pendidikan kita bisa lebih dewasa sebab memberikan pengaruh yang positif untuk kita. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa suatu rancangan untuk mewujudkan suasana belajar supaya peserta didik menumbuhkan potensi yang ada pada dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan.⁶

Menurut Supriadi Pendidikan merupakan sebuah usaha yang ditujukan untuk membantu anak dengan tujuan meningkatkan ilmu, jasmani serta akhlak yang dapat mengantarkan anak untuk mencapai tujuannya⁷ Selain itu pendidikan merupakan upaya menolong anak agar bisa hidup mandiri serta

³ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017), 22

⁴ Aisyah Anggraeni, "Menegaskan Manusia Sebagai Objek dan Subjek Ilmu Pendidikan", *Jurnal PPKn & Hukum*, No. 01 (April 2020) : 64

⁵ Laili Arfani, "Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal PPKn & Hukum*, No. 02 (Oktober 2016) : 84

⁶ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*

⁷ Hamdi Supriadi, "Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Diri Terhadap Tantangan Era Globalisasi", *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang*, No. 2 (April 2016) : 99

memiliki tanggung jawab serta pendidikan merupakan perjuangan manusia dalam proses menuju kedewasaan⁸.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting terutama pada tingkat dasar, karena di jenjang sekolah dasar inilah potensi peserta didik sedang berkembang serta dijadikan pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada tingkat berikutnya⁹. Selain itu agar perkembangan belajar peserta didik tercapai dan berjalan sesuai rencana maka perlu adanya proses pembelajaran berkualitas yang dapat mendorong peserta didik mencapai standar yang ditentukan.

Di era globalisasi sekarang keberadaan aksara Jawa mulai ditinggalkan dan dilupakan begitu saja, sebagian besar masyarakat Jawa banyak yang belum memahami dan lupa terkait penulisan aksara Jawa. Dalam kesehariannya, masyarakat kebanyakan menggunakan bahasa ngoko, akibatnya hampir tidak pernah membaca atau menulis aksara Jawa. Yang menjadikan hambatan dalam memahami aksara Jawa ini yaitu pada metode pembelajarannya, rata-rata masih menggunakan metode ceramah dan minimnya penggunaan media yang efektif, inovatif dan mampu menarik peserta didik dalam memahami aksara Jawa. Proses pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa akan semakin efektif dan efisien jika menggunakan media yang memadai, selain itu peserta didik juga mendapatkan pengalaman yang lebih konkret jika menggunakan media.

⁸ Sudadi, *Supervisi Pendidikan (Konsep, Teori, dan Implementasi)*, (Bantul Yogyakarta : Pustaka Ilmu, 2021), 56

⁹ Kosilah & Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Assure* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Penelitian*, No. 6 (Nopember 2020) : 1139

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan penting sebagai alat untuk mempermudah pendidik, karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran materi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Abdul Wahid Media Pembelajaran adalah alat yang dibuat untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran¹⁰

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pendidik menggunakan media sebagai mediator dalam memberikan materi supaya dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik¹¹. Pada proses pembelajaran penggunaan media akan sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini kualitas belajar peserta didik menjadi meningkat, tidak hanya pendidik saja yang aktif melainkan peserta didik juga menjadi lebih aktif di dalam kelas karena terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Peserta didik dapat dikatakan berhasil atau sudah mencapai tujuan pembelajarannya apabila sudah memenuhi 3 aspek. Ketiga aspek tersebut merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai setelah peserta didik

¹⁰ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", *Istiqra'*, No. 2 (Maret 2018) : 3

¹¹ Rizki Wahyuningtyas, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, No. 1 (April 2020) : 24

melakukan proses pendidikan. *Pertama*, aspek kognitif merupakan aspek yang meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) peserta didik yang meliputi menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi serta membuat. *Kedua* aspek afektif yang berkaitan dengan perkembangan, perasaan, sikap, nilai serta emosi. *Ketiga* aspek psikomotorik meliputi tentang keterampilan / perbuatan peserta didik.¹²

Adapun penelitian yang relevan terhadap penelitian ini adalah penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Kijank* (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar"¹³. Penelitian ini ditulis oleh Nurhasanah dkk. Dapat diketahui bahwa media komik mampu menambah kemampuan peserta didik terkait memahami materi aksara jawa. Dapat dilihat, sebelum diterapkannya media komik ini, terdapat 60% dari peserta didik belum bisa membaca huruf jawa sehingga mereka sulit ketika mengerjakan soal ujian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya media KIJANK ini dapat membantu peserta didik dalam membaca aksara jawa serta media ini dengan adanya menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dari sebelumnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu sama-sama menjelaskan mengenai materi aksara Jawa sedangkan perbedaan dari penelitian ini terdapat pada bagian media pembelajarannya. Media yang

¹² Ina Magdalena et.al, "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, No. 1 (Maret 2021) : 50-51

¹³ Nurhasanah et.al, "Pengembangan Media *Kijank* (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, No. 4 (September 2014) : 267-273

digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan komik sedangkan penelitian yang hendak dilakukan yaitu menggunakan media *puzzle*

Penelitian lain yang relevan terhadap penelitian ini adalah penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan"¹⁴. Penelitian ini dikembangkan oleh Wisnu Lazuardi Yusuf. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini membuat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil dari penelitian yaitu dengan adanya media interaktif terdapat 89% dari peserta didik berhasil menuntaskan kriteria yang telah ditentukan dan terdapat 2 peserta didik yang tidak dapat menuntaskan kriteria yang telah ditentukan. Berdasarkan data yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa media multimedia interaktif dinilai efektif untuk digunakan ketika proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu terdapat pada bagian media. Penelitian ini menggunakan media multimedia interaktif sedangkan penelitian yang hendak dilakukan menggunakan media *puzzle*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDI As Syafi'ah Mojosari khususnya pada kelas IV diperoleh data bahwa peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi Aksara Jawa dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, hampir semua peserta didik belum memahami terkait materi Aksara Jawa. Kira-kira terdapat 90 % peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 72. Dalam proses pembelajaran, SDI As Syafi'ah masih menggunakan metode ceramah terkait materi aksara Jawa. Beliau

¹⁴ Wisnu Lazuardi Yusuf et.al, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan", *Jinotep*, No. 2 (April 2018) : 94-98

memaparkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku yaitu buku LKS. Selain itu peserta didik masih merasa kesulitan untuk mempelajari aksara Jawa serta minat siswa untuk mempelajari materi tersebut masih kurang.¹⁵ Hal ini yang membuat peserta didik jadi merasa bosan dan kurang begitu tertarik dengan pembelajaran ini.

Dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam memahami materi aksara Jawa dengan baik sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Media ini menggunakan teknik permainan, sehingga peserta didik merasa senang ketika melakukan proses pembelajaran karena dapat belajar sambil bermain. Dengan menggunakan metode bermain ini akan lebih mudah untuk memberikan pemahaman pada peserta didik dalam waktu yang panjang. Media audio ini dapat menaikkan daya pikir dari peserta didik untuk menumbuhkan minat karena peserta didik berlomba-lomba memasang *puzzle* dengan bermain sehingga mereka tidak merasakan bosan ketika pembelajaran.

Berikut merupakan hasil wawancara saya dengan Ibu Sayidati Hapsari mengenai permasalahan yang terdapat pada SDI As Syafi'ah Mojosari khususnya pada kelas IV, didapati pada saat proses belajar mengajar, pendidik menjelaskan materi pembelajaran menggunakan satu metode saja yaitu menggunakan metode ceramah, beliau mengatakan bahwa pelajaran aksara Jawa kurang begitu diminati oleh peserta didik, selain itu sekolahan masih memiliki keterbatasan dalam media ataupun alat peraga yang

¹⁵ Observasi dengan wawancara kepada Ibu Sayidati Hapsari, tanggal 29 September 2022 di SDI As Syafi'ah Mojosari

mendukung proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti perlu mengembangkan media yang sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu menggunakan media *puzzle* aksara Jawa beraudio pada materi aksara Jawa. Peneliti menawarkan media ini dengan tujuan agar Hasil Belajar di SDI As Syafi'ah dapat meningkat. Media ini dipilih untuk membantu peserta didik mudah dalam memahami, menghafal huruf dan mudah dalam membaca Aksara Jawa. Media ini dapat dibongkar pasang dan dipasangkan kembali sesuai dengan tempatnya serta media ini akan menimbulkan bunyi jika diletakkan sesuai penempatannya.

Keunggulan media PURAWA (*Puzzle Aksara Jawa*) Beraudio ini dibandingkan media lainnya yaitu media ini didesain dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dalam proses Pembelajaran Bahasa Jawa agar dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Selain itu Media PURAWA dilengkapi dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), buku panduan penggunaan media, *handout* dalam bentuk cetak, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dilengkapi kata atau kalimat yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar serta terdapat audio pada setiap aksara Jawa *nglegena*. Media ini digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan peserta didik ketika kegiatan belajar. Dengan adanya konsep belajar sambil bermain, diharapkan peserta didik mampu mempelajari Aksara Jawa serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle* aksara Jawa beraudio kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari ?
2. Bagaimana kelayakan media *puzzle* aksara Jawa beraudio kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari ?
3. Bagaimana keefektifan media *puzzle* aksara Jawa beraudio kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

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

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media *puzzle* aksara Jawa beraudio kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan produk media *puzzle* aksara Jawa beraudio bagi peserta didik kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *puzzle* aksara Jawa beraudio bagi peserta didik kelas IV SDI di As Syafi'ah Mojosari.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan didalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Media PURAWA (*Puzzle* Aksara Jawa) berbentuk seperti papan catur yang digunakan untuk alas ketika menempelkan *puzzle* dengan ukuran kurang lebih 60 cm x 90 cm.

2. Media Pembelajaran PURAWA (*Puzzle* Aksara Jawa) berisi :
 - a. Tulisan 20 Aksara Jawa *nglegena* dengan ukuran kurang lebih 7 cm.
 - b. Tulisan pasangan + sandangan Aksara Jawa.
3. Media ini memiliki audio yang dapat berbunyi sesuai dengan hurufnya, dimulai dari huruf "ha hingga nga".
4. Media Pembelajaran PURAWA (*Puzzle* Aksara Jawa) disajikan dengan adanya beberapa kalimat yang nantinya disusun oleh peserta didik.
5. Media Pembelajaran PURAWA (*Puzzle* Aksara Jawa) dibuat dengan bahan kayu yang tentunya tahan lama dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.
6. Media ini dilengkapi dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), buku panduan penggunaan media, *handout* dalam bentuk cetak dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil pembuatan media ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Guru

Diharapkan dapat memudahkan guru ketika melakukan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan diharapkan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

5. Bagi Dosen

Dapat menggali kemampuan serta kekreatifan dari mahasiswanya melalui bimbingan dan memberikan dukungan dengan tujuan agar setiap mahasiswa dapat berkembang dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta bermanfaat.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian media pembelajaran ini adalah pengembangan media ini hanya pada kelas IV semester genap. Yang mana media ini digunakan agar peserta didik mampu memahami materi aksara jawa dengan baik serta diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media ini.
2. Keterbatasan pengembangan media ini hanya bisa digunakan untuk materi aksara jawa dengan huruf *nglegena*, pasangan beserta *sandhangan*. Media ini memiliki desain yang berbeda yang membuat peserta didik nanti berfikir ketika mencari pasangan yang sesuai.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media *puzzle* aksara Jawa telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media *Ropantar* (Roda Panah Putar)

Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar¹⁶. Penelitian ini ditulis oleh Annisa Ayu Mauludin. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *ropantar* ini dikatakan sangat praktis ketika digunakan dapat dilihat dari presentase angka hasil kepraktisan yang memiliki presentase sebesar 97,2%. Persamaan penelitian penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran dengan konsep permainan dan sama-sama menjelaskan materi pelajaran bahasa jawa khususnya pada Aksara Jawa. Dengan adanya persamaan ini terdapat pula perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, perbedaannya terdapat pada media pembelajaran yang digunakan penelitian ini menggunakan media berupa roda panah yang dapat berputar sedangkan penelitian yang hendak dilakukan menggunakan media *puzzle* yang memiliki audio didalamnya.

2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon

Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah

¹⁶ Annisa Ayu Mauludin, "Pengembangan Media Ropantar Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No. 1 (2020) : 165-175

Dasar"¹⁷. Penelitian ini ditulis oleh Yeni Dwi Wulandari dkk Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media dakon dapat membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan berupa dakon sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media *puzzle* yang memiliki audio. Lalu persamaan penelitian ini yaitu sama-sama membahas materi aksara Jawa

3. Penelitian tentang “*Puzzle* Aksara Jawa dari Kardus Berkas Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV MIN Ngloro, Saptosari, Gunung Kidul”¹⁸. Penelitian ini ditulis oleh Amin Nurohmah dan Masturoh Delawati S. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari 2 kriteria yaitu keberhasilan proses dan produk serta pemanfaatan media *puzzle* Aksara Jawa memberikan peningkatan terkait hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu penerapan media *puzzle* menggunakan *puzzle* dari kardus bekas sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media *puzzle* yang terbuat dari kayu yang tahan lama.
4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar”¹⁹. Penelitian ini ditulis oleh Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah. Dalam

¹⁷ Yeni Dwi Wulandari et.al, "Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, No. 1 (April 2018) : 75-87

¹⁸ Amin Nurohmah & Masturoh Delawati, "Puzzle Aksara Jawa Dari Kardus Bekas Sebagai Media Inovatif Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV MIN Ngloro, Saptosari, Gunungkidul", *Pelita*, No. 2 (Agustus 2009) : 105-112

¹⁹ Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, No. 2 (Februari 2020) : 19-28

penelitian ini diperoleh bahwa hasil dari perhitungan soal *pretest* dan *posttest* rata-rata dari peserta didik SDN Cermo III diatas KKM yaitu 85 % dan hasil angket respon peserta didik sebesar 88%. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli aksara Jawa ini dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan berupa monopoli sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media *puzzle* beraudio.

5. Penelitian tentang "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang"²⁰. Penelitian ini dikembangkan oleh Angela Wyda Setiyani dkk. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu *Research and Development (RnD)*. Media Pansus Raja dikemas dengan sangat menarik dan efektif, media ini menggunakan bahan akrilik yang ringan yang tentunya mudah dibawa kemana-mana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pansus Raja mendapatkan nilai maksimal sehingga layak untuk dijadikan media pembelajaran aksara jawa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan terletak pada bagian media pembelajarannya, penelitian ini menggunakan papan susun sedangkan penelitian yang hendak dilakukan menggunakan media *puzzle* beraudio selain itu tingkatan kelas juga menjadi perbedaan pada penelitian ini menggunakan kelas rendah sedangkan penelitian saat ini menggunakan kelas atas yaitu kelas 4.

²⁰ Angela Wyda Setiyani et.al, "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang", *Journal of Javanese Learning and Teaching*, No 1 (2020) : 18-24

6. Penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"²¹. Penelitian ini ditulis oleh Habibatul dan Yoyok. Penelitian ini memanfaatkan produk media berupa smartphone berupa game "Makibaja". Penelitian ini menggunakan metode *research pre-test post-test and development* dengan model ADDIE. Dengan media ini terdapat adanya peningkatan terhadap hasil dari belajar siswa pada materi aksara Jawa, peningkatan ini dapat diketahui melalui hasil dengan hasil 0,66 yang berarti terdapat adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa tersebut. Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian ini menggunakan media berbasis *android* sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan sebuah media *puzzle* yang memiliki audio yang sebelumnya belum pernah diteliti. Lalu persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan sama-sama menjelaskan materi Aksara Jawa.
7. Penelitian ini tentang "Pengembangan *Game Mobil Media* Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa"²². Penelitian ini dikembangkan oleh Fina Ulinnuha, Farid dan Florentina. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa dalam materi Aksara Jawa dapat dilihat dari skor kelayakan media menunjukkan 70% dan kelayakan dari isi materi tersebut menunjukkan skor sebesar 88% selain itu skor *N-Gain* yaitu 0,782 dengan

²¹ Habibatul Hikmah et.al, "Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No. 3 (2022) : 646-657

²² Fina Ulinnuha Arifin Febrianti et.al, "Pengembangan Game Mobile Media Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa", *Joyful Learning Journal*, No. 3 (2018) : 80-87

kriteria tinggi. Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian ini mengembangkan media berupa game sedangkan penelitian yang akan datang mengembangkan media *puzzle* yang memiliki audio. Persamaan penelitian ini dan yang akan datang yaitu sama-sama membahas materi Aksara Jawa didalamnya

8. Penelitian ini tentang "Pengembangan Media *Karsawa* (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Kelas III Sekolah Dasar"²³. Penelitian ini ditulis oleh Desti dan Heru. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Media *Karsawa* merupakan media yang berkualitas dengan kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis aksara jawa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian mendatang yaitu penelitian ini mengembangkan media berupa kartu ilustrasi sedangkan penelitian mendatang menggunakan media *puzzle* yang menggunakan audio.
9. Penelitian ini tentang "Pengembangan Media *Pusarawa* (Puzzle Aksara Jawa Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD"²⁴. Penelitian ini ditulis oleh Mutiara dan Heru. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media ini sangat membantu siswa dalam menguasai keterampilan membaca Aksara Jawa, dapat dilihat dari hasil kepraktisan media sebesar 89%. Berdasarkan perolehan presentase tersebut, menunjukkan bahwa media *pusarawa* ini cocok untuk siswa kelas III.

²³ Desti Ariani et.al, "Pengembangan Media *Karsawa* Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No. 01 (2020) : 154-164

²⁴ Mutiara Dilamsyah et.al, "Pengembangan Media *Pusarawa* Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No. 2 (2020) : 385-394

Penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan sama-sama menggunakan media *puzzle* akan tetapi ada perbedaannya, penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *puzzle* dengan audio, sehingga ketika *puzzle* terpasang akan mengeluarkan bunyi berdasarkan hurufnya mulai dari ha hingga nga. Selain itu, yang menjadikan perbedaan kelas yang dituju, penelitian ini menggunakan kelas rendah sedangkan yang mendatang menggunakan kelas atas yaitu kelas 4.

10. Penelitian ini tentang "Pengembangan Media *Flash Card* Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis"²⁵. Penelitian ini dikembangkan oleh Genjek dan Deni. Hasil penelitian menyatakan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Media *Flash Card* ini berupa kartu bergambar dimana memanfaatkan gambar atau foto yang ada kemudian ditempelkan sedangkan penelitian mendatang menggunakan media *puzzle* dimana media ini terdapat audio yang bisa mengeluarkan suara sesuai dengan hurufnya ketika ditempelkan.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian / istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran adalah sebuah media yang didalamnya terdapat benda yang digunakan ketika pelajaran yang bertujuan untuk memudahkan

²⁵ Genjek Susilowati et.al, "Pengembangan Media *Flash Card* Aksaa Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis", *Joyful Learning Journal*, No. 3 (2019) : 149-153

peserta didik ketika proses pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau sumber pesan kepada penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran

2. Media PURAWA (*Puzzle* Aksara Jawa) Beraudio merupakan sebuah media puzzle yang terbuat dari kayu dan bisa dilepas pasang kembali serta memiliki audio disetiap masing-masing tulisan aksara Jawa yang tujuannya dapat memudahkan peserta didik belajar sambil bermain.
3. Aksara Jawa merupakan huruf yang bersifat silabis yaitu setiap huruf melambangkan satu kata. Aksara Jawa terdiri dari 20 huruf yang masih *legena* atau belum dilekati oleh *sandangan*.
4. Pendidik adalah seorang yang mempunyai tanggung jawab dalam menyampaikan ilmu kepada seseorang yang tujuannya untuk membantu seseorang agar memiliki potensi yang lebih. Pendidik biasanya juga disebut sebagai orang tua ke dua ketika berada di sekolah. Pendidik juga diberikan kepercayaan oleh orang tua peserta didik untuk memberikan pendidikan pada anak-anaknya ketika di sekolah
5. Peserta Didik merupakan sekumpulan orang yang masih memerlukan sebuah bimbingan agar bisa menambah ilmu pengetahuan yang baru atau peserta didik merupakan orang yang belum begitu dewasa yang memiliki sejumlah potensi untuk dikembangkan. Peserta didik merupakan seorang individu yang lagi proses pertumbuhan baik fisik maupun psikis sebagai seorang individu yang lagi tumbuh serta berkembang, peserta didik perlu adanya pengarahan untuk menuju ke arah puncaknya.

6. Hasil Belajar merupakan sikap yang di dapatkan oleh peserta didik sesudah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar bisa kita lihat melalui sikap, keterampilan serta pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.